

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**
**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

_____ И.А.Федоричева

_____ 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ГРАФИЧЕСКАЯ АНИМАЦИЯ**

Уровень основной образовательной программы – магистратура

Направление подготовки – 54.04.01 Дизайн, профиль Графический дизайн

Статус дисциплины – вариативная

Учебный план 2018 года

Описание учебной дисциплины по формам обучения

Очная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ. (семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Индивидуальные задания	Форма контроля
1	1,2	97/3	70	17	53	27	-	Зачет (1), Экзамен (2)
Всего		97/3	70	17	53	27	-	

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

Программу разработала _____ В. И. Гашина, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры графического дизайна (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № _____ от _____ 2019 г. Зав. кафедрой _____ А. В. Закорецкий

Согласовано: Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства _____ Н. Г. Феденко _____ 2019г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Графическая анимация» является вариативной частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень магистр) и адресована студентам 1 - 2 курсов (I - 3 семестры) направления подготовки 54.04.01 Дизайн, профиль Графический дизайн ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой Графического дизайна.

Содержание дисциплины охватывает темы таких анимационных техник, как компьютерная перекладка и ее вариации, рисованная компьютерная анимация и ее вариации. Дисциплиной предусмотрено изучение анимационных редакторов и комплекса вспомогательных программ для работы с фото и видео.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, лекции, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрен текущий контроль успеваемости:

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ

И итоговый контроль в форме зачета, экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 з. е., 144 часа. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 24 часа, практические занятия - 80 часов, самостоятельная работа - 40 часов для очной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «Графическая анимация», ознакомление студентов с основами двумерной компьютерной и классической анимации, которые давно заняли свое место в таких областях, как мультипликация, кино, реклама, образование, компьютерные игры.

Задачи дисциплины:

- Овладение знаниями о сущности и специфике мультипликации разных жанров;
- Применение полученных теоретических знаний на практике;
- Приобщение студентов к искусству мультипликации, к секретам ее создания;
- Ознакомить студентов с шедеврами мировой мультипликации;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Графическая анимация» относится к вариативной части блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Композиция» и «Компьютерная графика», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами, такими как «Специальная живопись» и «Специальный рисунок».

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 54.04.01 Дизайн (Графический дизайн)

Общекультурные компетенции (ОК)

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-3	готовностью использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 6	способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-4	подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- технологические особенности работы в методе перекладки
- общие принципы двумерной анимации
- основы работы со сценарием
- особенности принципов анимации Диснея
- особенности создания двумерной компьютерной анимации методом перекладки в программе Adobe Flash
- принципы создания перекладки, твин-анимации и покадровой анимации;
- особенности создания мультфильмов в разных техниках;
- принципы классической анимации
- способы синхронизации видеоряда с аудиофайлом
- наиболее оптимальные средства компьютерной графики для различных типов анимационных проектов
- технологическую последовательность изготовления анимационного проекта
- культуру устной и письменной речи, профессиональную терминологию

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- Планировать собственную деятельность
- Разрабатывать фоны и панорамы для анимационных проектов
- Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий для изготовления объектов анимации
- Использовать современные технологии информационной среды электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимационных проектов
- Использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции
- проводить проектный анализ анимационного проекта
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой анимационного проекта
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта
- использовать программы записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона

- импортировать графические изображения, созданные с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм
- создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики
- применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов			
	очная форма			
	всего	в том числе		
л		п	с.р.	
1	2	3	4	5
Раздел I Основы анимации в Adobe Flash				
Тема 1. Этапы производства мультипликационного фильма	2	1		1
Тема 2. Техники анимации	3	2		1
Тема 3. 12 принципов анимации Диснея	4	1	1	2
Тема 4. Интерфейс Adobe Flash	5	1	2	2
Тема 5. Техника компьютерной перекладки в Adobe Flash	12	1	9	2
Тема 6. Рисованная покадровая анимация в Adobe Flash	16	1	12	3
Тема 7. Монтаж и конвертация видеороликов	5	1	2	2
Всего по I разделу	47	8	26	13
Раздел II Персонажная анимация в Anime Studio				
Тема 8. Интерфейс Anime Studio	5	2	1	2
Тема 9. Системы костей. Создание и настройка скелета	8	2	4	2
Тема 10. Автоматический поворот головы и тела персонажа	8	2	4	2
Тема 11. Создание и настройка сложного персонажа	12	1	8	3
Тема 12. Создание анимационной сцены	12	1	8	3
Тема 13. Анимация и работа с ключами	5	1	2	2
Всего по II разделу	50	9	27	14
Всего по I и II разделам	97	17	53	27

6. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ АНИМАЦИИ В ADOBE FLASH (I СЕМЕСТР)

Тема 1. Этапы производства мультипликационного фильма. Понятия «анимация» и «мультипликация». Анимационная индустрия. Анимация в учебном процессе. Схема создания мультфильма. Программное обеспечение для работы над анимацией. Раскадровка и аниматик.

Тема 2. Техники анимации. Многообразие инструментов аниматора. Стопкадровая и компьютерная анимация, их подвиды. Особенности анимационных техник. Сложности в работе с конкретной анимационной техникой. Достоинства и недостатки отдельных анимационных техник.

Тема 3. 12 принципов анимации Диснея. Появление принципов анимации в работе диснеевских художников-аниматоров. Формулирование принципов аниматорами Френком Томасом и Олли Джонстаном. Значение 12 принципов в мировой анимации. Примеры использования принципов анимации в различных мультфильмах.

Тема 4. Интерфейс Adobe Flash. Панели инструментов. Таймлайн. Ключевые кадры. Свойства слоя. Символы графика и муви клип. Зацикленная анимация. Сцены. Рендер анимационной сцены. Сохранение анимации.

Тема 5. Техника компьютерной перекладки в Adobe Flash CS 4. Работа с контейнерами. Автоматизация анимационных фрагментов. Лимитированная анимация. Строение персонажа марионетки в Adobe Flash CS 4. Анимация по сплайну. Создание плоской куклы для мультфильма. Поворот головы и фигур куклы марионетки. Импорт деталей марионетки. Библиотека символов. Твин анимация марионетки. Костная анимация в Adobe Flash CS 4.

Тема 6. Рисованная покадровая анимация в Adobe Flash. Особенности техники рисованной компьютерной анимации. Горячие клавиши. Работа с калькой. Работа с камерой. Фильтры в работе с эффектами. Тайминг в построении рисованного движения. Схемы походок и типовых движений персонажа.

Тема 7. Монтаж и конвертация видеороликов. Анимационный проект, его составляющие. Видео форматы. Программы для конвертации видео. Последовательность кадров и работа с ней. Монтаж частей мультфильма в Adobe Flash. Плановость в мультфильме. Работа со звуком.

РАЗДЕЛ 2. ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ В ANIME STUDIO (II СЕМЕСТР)

Тема 8. Интерфейс Anime Studio. Панели инструментов. Виды слоев. Анимация формы. Контроллеры в Anime Studio.

Тема 9. Системы костей. Создание и настройка скелета. Создание скелета персонажа. Управляющие кости. Реперент. Область влияния кости.

Тема 10. Автоматический поворот головы и тела персонажа. Создание экшенов. Смарт кости. Правка контура в суставах. Автоматизация. Переключатели. Создание поворота головы растрового персонажа.

Тема 11. Создание и настройка сложного персонажа. Создание объекта из простых форм. Маскирование. Текстура на коже и одежде персонажа. Настройка мимики персонажа. Липсинк.

Тема 12. Создание анимационной сцены. Работа с камерой. Инструмент перспектива. Эффект параллакса. Анимация элементов сцены.

Тема 13. Анимация и работа с ключами. Правила анимирования персонажа в Anime Studio. Редактирование ключевых кадров. Плавный переход между кадрами.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
- доработка практического аудиторного задания
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к экзамену, зачету.

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ АНИМАЦИИ В ADOBE FLASH (I СЕМЕСТР)

Тема №1. Этапы производства мультипликационного фильма

1. Что такое анимация и мультипликация.
2. Краткая история развития анимации.
3. Программное обеспечение для анимационных проектов.
4. Раскадровка в анимации.
5. Аниматик.

Термины: анимация, мультипликация, ротоскоп, кадр, рисунок, рисованная анимация, трехмерная анимация, авторская анимация, ПО, программное обеспечение, сценарий, раскадровка, аниматик, мультипликат, фазовка, промежуточные кадры, ключевые кадры, монтаж, предпроизводство, постпроизводство

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение.

Литература: [1, 4, 30, 40]

Тема №2. Техники анимации

1. Особенности анимационных техник.
2. Стопкадровая и компьютерная анимация.
3. Достоинства и недостатки отдельных анимационных техник.

Термины: анимация, анимационная техника, стопкадровая анимация, компьютерная анимация, рисунок, рисованная анимация, трехмерная анимация, авторская анимация, программное обеспечение, частота кадров, стиль, анимационный персонаж, фон, плановость, темная долина

Выполнить:

3. Изучить литературу по пройденной теме.
4. Ознакомиться с рекомендованными преподавателем видео образцами анимационных техник.

Литература:[10, 11, 1]

Тема №3. 12 принципов анимации Диснея

1. История появления 12 принципов.

2. Значение принципов в мировой анимации.
3. Разбор 12 принципов анимации на видео примерах.

Термины: принципы Диснея, сжатие и растяжение, отказное движение, зарисовка, привлекательность, сценичность, захлест, преувеличение,

Выполнить:

1. Зарисовку на тему 12 принципов анимации (один принцип по выбору)

Литература: [27, 13, 18]

Тема №4. Интерфейс Adobe Flash

1. Основные панели инструментов.
2. Работа с таймлайном.
3. Твин анимация.
4. Движение объекта по траектории.

Термины: анимационный проект, мультфильм, окружение, фон, элемент, кадр, импорт, экспорт, сцена, символ, ключевой кадр, путь

Выполнить:

1. Анимацию прыгающего мячика (на месте, вдоль экрана).
2. Анимацию полета бумажного самолетика.
3. Анимацию движения планет по орбите.

Литература: [22, 16, 23, 12]

Тема №5. Техника компьютерной перекладки в Adobe Flash

1. Создание и настройка анимационной марионетки с помощью компьютера
2. Создание зацикленных движений персонажа
3. Просчет времени для анимации

Термины: мультфильм, персонаж, марионетка, просчет времени, цикл движения, тайминг, шарнир, твин анимация

Выполнить:

1. Создание частей марионетки (традиционными или компьютерными изобразительными средствами)
2. Подготовку персонажа марионетки в Adobe Flash к анимации.
3. Анимацию персонажа марионетки Adobe Flash (походка куклы вдоль экрана, поднятие тяжестей, произнесение фраз).

Литература: [22, 16, 23, 26, 39, 32]

Тема №6. Рисованная покадровая анимация в Adobe Flash

1. Основы рисованной персонажной анимации
2. Рисование черновой анимации
3. Обводка и заливка цветом готовых кадров

Термины: мультфильм, персонаж, рисованная анимация, обводка, заливка цветом, универсальная фигура, черновая анимация

Выполнить:

1. Черновую анимацию поворота головы на основе универсальной фигуры.
2. Черновую анимацию руки, поднимающей платок.
3. Черновую анимацию полета птицы.

4. Черновую анимацию прыжка персонажа с места.
5. Обводку и заливку одной черновой анимации из предыдущих пунктов по выбору студента.

Литература: [26,39, 5, 14]

Тема №7. Монтаж и конвертация видеороликов

1. Программы для монтажа и конвертации.
2. Создание готового ролика из анимационных фрагментов.
3. Синхронизация анимации и музыкального сопровождения.

Термины: монтаж, фрагмент, кадр, ролик, склейка, звук, синхронизация, рендер

Выполнить:

1. Экспорт анимации из Adobe Flash (как видео или как сиквенции кадров).
2. Сборку частей анимации в программе Sony Vegas.
3. Синхронизацию с музыкальным сопровождением и звуковыми эффектами.
4. Рендер готового ролика.

Литература: [5, 22, 16, 23, 12]

РАЗДЕЛ 2. ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ В ANIME STUDIO (II СЕМЕСТР)

Тема №8. Интерфейс Anime Studio

1. Основные инструменты программы векторной анимации Anime Studio.
2. Типы слоев.
3. Создание анимации из примитивов.

Термины: вектор, таймлайн, слой, примитив, маска, проэкт, экспорт, сиквенция

Выполнить:

1. Анимацию прыгающего мячика.
2. Анимацию деформации круга и квадрата.

Литература: [24, 5, 13]

Тема №9. Системы костей. Создание и настройка скелета

1. Инструменты создания костей.
2. Область влияния кости.
3. Иерархии костей.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость

Выполнить:

1. Простой палочный персонаж с полной настройкой скелета.
2. Анимацию походки персонажа.
3. Анимацию действия на 5-10 секунд (по выбору студента).

Литература: [24, 5, 13]

Тема №10. Автоматический поворот головы персонажа

1. Создание и настройка экшенов на костях.

2. Автоматический поворот головы.
3. Анимация по точкам.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость, экшн

Выполнить:

1. Создание и настройку персонажа человека.
2. Настройку автоматического поворота головы и привязку.
3. Авто экшн на суставы персонажа.
4. Переключатели век и рта персонажа.

Литература: [24, 5, 13]

Тема №11. Создание и настройка сложного персонажа

1. Маскировка частей сплайнов и фигур.
2. Текстурирование персонажа.
3. Настройка смарт костей в суставах.
4. Настройка экшена на дополнительные действия персонажа.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость, экшн

Выполнить:

1. Эскиз персонажа (графический редактор по выбору студента).
2. Создание частей персонажа в Anime Studio.
3. Полный сетап персонажа.

Литература: [24, 5, 13]

Тема №12. Создание анимационной сцены

1. Рисование окружения для персонажа.
2. Анимируемые элементы фона.
3. Создание эффекта параллакса.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость, экшн, фон, окружение, параллакс

Выполнить:

1. Эскизы одной локации к ранее созданному персонажу.
2. Отрисовку фона и его частей.
3. Импорт фона в Anime Studio.

Литература: [24, 5, 13]

Тема №13. Анимация и работа с ключами

1. Работа с графиками кривых.
2. Анимация камеры.
3. Экспорт анимации как видео и последовательности кадров.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость, экшн

Выполнить:

1. Анимацию ранее настроенного персонажа на 20 секунд.
2. Встраивание персонажа в фон.

Литература: [[24](#), [5](#), [13](#)]

7.2.ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

(II семестр)

1. Расскажите о работе с кадрами в программе Flash?
2. Как создать автоматическую анимацию по траектории?
3. Для чего служит контейнер?
4. В чем преимущества твиновой анимации?
5. Как анимировать текст?
6. Что такое символ в программе Flash?
7. Расскажите об этапах анимационного производства.
8. Изобразите основные ключевые кадры анимации походки на бумаге.
9. Как изобразить искреннюю улыбку? Каковы ее признаки у персонажа?
10. Что такое эталонный персонаж?
11. Назовите программы для создания двумерной анимации.
12. Расскажите о скелетной анимации в программе Flash.
13. Расскажите о этапе постпродакшн.
14. Как изобразить грустного персонажа? Его признаки?
15. Как синхронизировать речь персонажа с озвучкой?
16. Расскажите о стилях слоя в программе Flash.
17. Как анимировать прозрачность?
18. Создайте анимацию раскрытия зонта.
19. Проанимируйте испуг персонажа человека (персонаж виден по пояс в кадре).
20. Создайте анимацию взлетающей с земли вороны.
21. Анимировать разворот головы персонажа животного или человека на 360°.
22. Создайте фазовки к готовым ключевым кадрам (ключевые кадры предоставляются преподавателем).
23. Создайте чистовой лайн к готовой черновой анимации.
24. Примените принцип дополнительного действия к готовой анимации основного объекта.

7.3. ТРЕБОВАНИЯ К ЗАЧЕТУ

Для получения зачета по предмету «Графическая анимация», студент должен посещать занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме. Все задания указаны в пункте «темы практических занятий».

8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Графическая анимация» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет, спидпейнты);
- практические (упражнения, работа традиционными материалами и с применением компьютерных технологий).

Все многообразие методов и приемов находится в тесной взаимосвязи. Применяя их в различных сочетаниях, преподаватель обеспечивает полноценный процесс мультипликационного обучения.

Практические занятия - наиболее важный метод обучения по дисциплине «Графическая анимация», позволяющий студентам освоить комплекс программ, необходимый как в командной, так и при одиночной работе над анимационным проектом.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	зачтено	Оценки "отлично" заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
хорошо (4)		Оценки "хорошо" заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
удовлетворительно (3)		Оценки "удовлетворительно" заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
неудовлетворительно (2)	незачтено	неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно", которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.](#)
2. [Асенин С. В. Йон Попеску Гопо: рисованный человечек и реальный мир / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. – 128 с.](#)
3. [Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1986. – 308 с.](#)
4. [Асенин С. В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1983. – 207 с.](#)
5. [Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с.](#)
6. [Кириянов Д. В. Adobe Premiere Pro CS3 и After Effects CS3 на примерах / Д. В. Кириянов, Е. Н. Кириянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2008. — 400 с.](#)
7. [Кириянов Д. В. Видеоанимация: AfterEffects, PremierePro, Flash. : Самоучитель / Д.В. Кириянов, Е.Н. Кириянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2007. — 256 с.](#)
8. [Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 222 с.](#)
9. [Макклауд С. Создание комикса. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 261 с.](#)
10. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. — М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. — 254 с.](#)
11. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
12. [Рисуем на компьютере: Photoshop, Corel DRAW, Flash, Word / Н. И. Куприянов. — СПб. : Питер, 2006. — 128 с.](#)
13. [Ричард У. Набор для выживания аниматора / У. Ричард – М : Эксмо, 2016. – 392 с.](#)
14. [Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. — СПб : Сеанс, 2017. — 304 с.](#)
15. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
16. [Справка Adobe flash professional CC. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2015. — 534 с. : ил.](#)
17. [Тейлор Э. Креатив в After Effects / Э. Тейлор. — М. : Додэка-XXI, 2008. — 608 с.](#)
18. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
19. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)
20. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)
21. [Adobe after effects. : руководство пользователя. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2016. — 966 с. : ил](#)
22. [Adobe flash CS4 professional. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2016. — 544 с. : ил.](#)
23. [Adobe flash professional CS5. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 534 с. : ил.](#)
24. [Anime Studio 6. Руководство пользователя. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 321 с. : ил.](#)

25. [Gilland J. Elemental Magic. — \[б. м.\] : Elsevier, 2009. — 31 с. : ил.](#)
26. [Preston B. Advanced animation / B. Preston — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 38 с. : ил.](#)
27. [Thomas F., Johnston O. The illusion of life Disney animation / F. Thomas, O. Johnston — \[б. м.\] : \[б. и.\], 1981. — 548 с.](#)
28. [TVP animation 9 : руководство пользователя. — \[б. м.\] : TVPaint Developpement, 2008. — 450 с. : ил.](#)

Дополнительная литература

29. [Анимация и спецэффекты во FlashMX 2004 / Д. ДиХаан. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 512 с.](#)
30. [Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.](#)
31. [Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1979. — 188 с.](#)
32. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. — М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. — 78 с.](#)
33. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации / Н. Д. Бабиченко. — М. : Искусство, 1964.
34. Горбатова О. В. Музыка в контексте анимации (на примере «Гадкого утенка» У. Диснея) / О. В. Горбатова // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. — 2015. — № 47. — С.139-143.
35. Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. — 2014. — № 3. — С. 190-194.
36. Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. — 2013. — № 23. — С. 261-264.
37. Лалетина А. Ф. Культурообразующее значение мультипликации / А. Ф. Лалетина // Лингвокультурология. — 2009. — № 3. — С. 142-147.
38. [Мастера советской мультипликации : сб. статей / сост. Д. Н. Бабиченко. — М. : Искусство, 1972. — 189 с.](#)
39. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт ; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)
40. [Энциклопедия отечественной мультипликации / Составление С. В. Капкова. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.](#)
41. [Эффективная работа: Flash MX / Э. Уотролл, Н. Гербер. — СПб. : Питер, 2003. — 720 с.](#)
42. [AdobeFlash CS3 - это просто! : создаем Web - анимацию / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. — СПб : БХВ - Пертербург, 2007. — 235 с.](#)
43. [Flash . Трюки : 100 советов и рекомендаций профессионала / Ш. Бхангал. — СПб. : Питер, 2005. — 460 с.](#)
44. [MacromediaFlash MX 2004 / Э. Андерсон, Марк Дел Лима, Стив Джонсон. — М.: НТ Пресс, 2005. — 543 с.](#)
45. [MacromediaFlash MX 2004 ActionScript: Библия пользователя / Роберт Рейнхардт, Джой Лотт. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 960 с.](#)
46. [The giant Walt Disney word book. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 143 с. : ил.](#)

Интернет-источники

1. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>
2. Анимация в Anime Studio. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/contentparadise/videos>
3. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
4. Видеореференсы. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
5. Вся правда о концепт арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte>
8. Мульт-уроки. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCGzznSU7DyEBW3j82iFi71Q>
9. Одесская студия мультипликации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation>
11. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UsplRHA9AI7ZaIQ0-&index=1
13. Уроки рисованной анимации в TVPaint. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCZWaR8Fm40iKhzJw35FxFw/videos>
14. Уроки рисованной анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UC4Qvpti1dS1KKC7PLyLl_g
15. Уроки флеш анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://flash-animated.com>
16. Хочу быть аниматором. Цикл уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj_fCokBLH61w/playlists
17. Цикл уроков по флеш анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=WZom9HRkt9o&list=PLjX9SJKrPnPROi_Bc3LOBWaXi0uz61Bom&index=9

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и наглядных материалов кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, видео презентации, скайп конференции, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
1	Раздел I Основы анимации в Adobe Flash	Adobe Flash CS4; Sony Vegas 10; Freemake Video Converter; Adobe Photoshop; Sai

2	Раздел II Персонажная анимация в Anime Studio	Anime Studio Moho; Sony Vegas 10; Freemake Video Converter; Adobe Photoshop; Sai
---	---	--