

**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
2	3	47/1	34	7	27	13	-	Экзамен (3)
Всего		47/1	34	7	27	13	-	

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 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, профиль 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 III АНИМАЦИЯ В ADOBE AFTER EFFECTS				
Тема 14. Интерфейс программы After Effects.	3	1	1	1
Тема 15. Шейп и сплайн анимация	5	1	3	1
Тема 16. Анимация иконок	5	1	3	1
Тема 17. Леттеринг анимация	6	1	3	2
Тема 18. Анимация в After Effects на основе фото и иллюстраций	13	2	4	2
Тема 19. Анимация растрового персонажа	15	2	9	4
Всего по III разделу	47	7	27	13

6. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

РАЗДЕЛ 3. АНИМАЦИЯ В ADOBE AFTER EFFECTS

(III семестр)

Тема 14. Интерфейс программы After Effects. Настройка рабочей области. Инструменты для анимации. Инструменты маскирования. Инструменты для плоскокукольной анимации. Программа для работы с эффектами. Возможности After Effects в создании анимации и в редактировании ее частей из других программ. Коррекция видео. Плагины для After Effects.

Тема 15. Шейп и сплайн анимация. Создание анимации формы. Настройка сплайнов. Движение по траектории. Анимация простого интро со сплайнами.

Тема 16. Анимация иконок. Морфинг. Создание анимационного перехода от одного объекта к другому. Анимация цвета.

Тема 17. Леттеринг Анимация. Текст в After Effects. Текстовые анимации. Анимация проявления текста. Анимация вращения и деформации текста. Текст и система частиц.

Тема 18. Анимация в After Effects на основе фото и иллюстраций. Живые иллюстрации в After Effects, особенности их создания. Эффект параллакса из фото, необходимые плагины.

Тема 19. Анимация растрового персонажа. Создание и подготовка персонажа к анимации. Настройка частей персонажа для анимации. Инструмент пин. Деформация растрового объекта. Цикл персонажной анимации.

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:

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

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 3. АНИМАЦИЯ В AFTER EFFECTS (III СЕМЕСТР)

Тема №14. Интерфейс программы After Effects

1. О предназначении и возможностях программы After Effects.
2. Интерфейс программы After Effects.
3. Плагины для After Effects и их установка.

Термины: эффект, интерфейс, плагин, шейп, сплайн, композиция, проект, примитив, частота кадров, сиквенция, таймлайн, рендер, моушн дизайн, леттеринг

Выполнить:

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

Литература: [6; 17; 21]

Тема №15. Шейп и сплайн анимация

4. Создание анимации в After Effects.
5. Создание анимации из примитивов и параметры для анимирования.
6. Анимация из сплайнов.

Термины: эффект, шейп, сплайн, путь, композиция, проект, примитив, частота кадров, сиквенция, таймлайн, рендер, моушн дизайн

Выполнить:

1. Композицию 1280x720 px, длительностью 5 секунд. Создать слой с однотонной заливкой. Создать слой с примитивом. Анимировать такие параметры: позиция, размер.
2. Анимацию кривой линии вдоль экрана (с появлением и исчезновением, с рябью на краях).
3. Анимацию походки человечка из примитивов и сплайнов.

Литература: [6; 7; 21]

Тема №16. Анимация иконок

1. Работа с масками и анимацией масок.
2. Импорт векторных иконок из других программ.
3. Создание иконок из примитивов.

4. Превращение одного предмета в другой.

Термины: эффект, шейп, сплайн, путь, композиция, проект, примитив, частота кадров, сиквенция, таймлайн, рендер, моушн дизайн, иконка, маска, вектор, импорт

Выполнить:

1. Анимацию воды, наполняющей стакан.
2. Анимацию мобильного телефона, превращающегося в планшет, в ноутбук.
3. Анимацию значка программы After Effects.
4. Анимацию иконок (плей, загрузка, галочка).

Литература: [6; 17; 21]

Тема №17. Леттеринг анимация

1. Варианты создания интро в After Effects.
2. Появление и исчезание текста в After Effects.
3. Плагины в After Effects.
4. Система частиц.

Термины: эффект, шейп, сплайн, путь, композиция, проект, примитив, сиквенция, таймлайн, рендер, маска, вектор, частица, текст, леттеринг, плагин, интро

Выполнить:

1. Анимацию всплывающего текста с помощью масок.
2. Анимацию волшебного текста с частицами светящейся пыли.
3. Анимацию текста из акварельных пятен.

Литература: [6; 17; 21]

Тема №18. Анимация в After Effects на основе фото и иллюстраций

1. Эффект пластика.
2. Инструмент марионетка.

Термины: эффект, композиция, проект, таймлайн, рендер, маска, вектор, марионетка, иллюстрация

Выполнить:

1. Подготовку персонажа к анимации в After Effects (персонаж по выбору студента).
2. Анимацию частей персонажа с помощью инструмента марионетка.
3. Анимацию волос персонажа с помощью эффекта пластика.

Литература: [6; 17; 21]

Тема №19. Анимация растрового персонажа

1. Анимация авторских персонажей.
2. Эффекты свечения.
3. Работа с кривыми анимаций.

Термины: эффект, композиция, проект, таймлайн, рендер, маска, вектор, иллюстрация, видео, коллаж, эффект

Выполнить:

1. Рисование и подготовку авторского персонажа к анимации в After Effects.

2. Анимацию частей персонажа с помощью инструмента марионетка.
3. Применение эффекта свечения к персонажу.
4. Цветокоррекцию анимации с персонажем.

Литература: [[6](#); [17](#); [21](#)]

7.2. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

(III семестр)

1. Как создать анимацию узоров в After Effects?
2. Назовите особенности рисованной анимации.
3. Назовите достоинства техники компьютерной перекладки.
4. Что такое фазовка?
5. Что такое компоновка?
6. Назовите основные этапы работы над проектом в технике рисованной компьютерной анимации.
7. Что такое аниматик? Каково его назначение?
8. Необходим ли этап черновой анимации в работе над короткометражным мультипликационным фильмом?
9. Назовите два основных способа создания рисованной анимации.
10. Как изменить скопированный символ, независимо от оригинала в After Effects?
11. Проанализируйте достоинства и недостатки техники рисованной анимации.
12. Опишите процесс создания и подготовки персонажа для проекта в технике рисованной анимации.
13. Опишите особенности стилистических решений положительных и отрицательных персонажей в анимационном фильме.
14. Для чего нужна универсальная фигура?
15. Проанимируйте огонь в камине.
16. Что такое таймлайн? Какие операции проводятся с таймлайном?
17. Создайте анимацию прыгающей белки.
18. Расскажите о значении пауз в анимации.
19. Расскажите о принципе отказного движения.
20. В каком случае используется принцип дуг?
21. Какие техники анимации вам известны?
22. Какие недостатки у покадровой анимации?
23. Расскажите о тайминге и спэйсинге.
24. Расскажите о принципе привлекательности персонажа.
25. Что такое «эффект темной долины»?

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)	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.
удовлет ворител ьно (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.
неудовл етворите льно (2)	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" ставится студентам, 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 человек 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.](#)
29. [Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.](#)
30. [Энциклопедия отечественной мультипликации / Составление С. В. Капкова. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.](#)
31. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. — М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. — 78 с.](#)
32. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт ; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)

Дополнительная литература

1. Анимация и спецэффекты во FlashMX 2004 / Д. ДиХаан. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 512 с.
2. [Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1979. — 188 с.](#)
3. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации / Н. Д. Бабиченко. — М. : Искусство, 1964.
4. 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.
5. Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. — 2014. — № 3. — С. 190-194.
6. Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. — 2013. — № 23. — С. 261-264.
7. Лалетина А. Ф. Культурообразующее значение мультипликации / А. Ф. Лалетина // Лингвокультурология. — 2009. — № 3. — С. 142-147.
8. Мастера советской мультипликации : сб. статей / сост. Д. Н. Бабиченко. — М. : Искусство, 1972. — 189 с.
9. [Эффективная работа: Flash MX / Э. Уотролл, Н. Гербер. — СПб. : Питер, 2003. — 720 с.](#)
10. AdobeFlash CS3 - это просто! : создаем Web - анимацию / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. — СПб : БХВ - Пертербург, 2007. — 235 с.
11. [Flash . Трюки : 100 советов и рекомендаций профессионала / Ш. Бхангал. — СПб. : Питер, 2005. — 460 с.](#)
12. [MacromediaFlash MX 2004 / Э. Андерсон, Марк Дел Лима, Стив Джонсон. — М.: ИТ Пресс, 2005. — 543 с.](#)
13. MacromediaFlash MX 2004 ActionScript: Библия пользователя / Роберт Рейнхардт, Джой Лотт. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 960 с.
14. [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.cgtarian.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>
15. Мульт-уроки. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCGzznSU7DyEBW3j82iFi71Q>
16. Одесская студия мультипликации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation>
17. 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
18. Уроки рисованной анимации в TVPaint. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCZWaR8Fm40ilKhzJw35FxTw/videos>
19. Уроки рисованной анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UC4Qvpti1dS1KKC7PLyLl_g
20. Уроки флеш анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://flash-animated.com>
21. Хочу быть аниматором. Цикл уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj_fCOkBLH61w/playlists
22. 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 III Анимация в Adobe After Effects	Adobe After Effects CC; Sony Vegas 10; Freemake Video Converter; Adobe Photoshop; Sai