

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

Олексій ЖИЛЬЦОВ

« 19 » « 09 » 2021 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

МЕДІА АРТ

дисципліна за вибором студента з Каталогу вибіркових дисциплін

освітній рівень перший (бакалаврський)

спеціальність 022 Дизайн



Київ – 2021

Розробники:

Марія КУКІЛЬ, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Викладач:

Марія КУКІЛЬ викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 17 від «30» серпня 2021 р.

Завідувач кафедри

дизайну  Наталія КРАВЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

« 14 » вересня 2021 р.

Гарант освітньо-професійної програми

022.00.01 «Графічний дизайн»  Віктор МИХАЛЕВИЧ

Робочу програму перевірено

« ___ » _____ 2021 р.

Заступник директора

з науково-методичної та навчальної роботи  Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 20 ___ /20___ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), « ___ » ___ 20___ р., протокол № ___

На 20 ___ /20___ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), « ___ » ___ 20___ р., протокол № ___

На 20 ___ /20___ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), « ___ » ___ 20___ р., протокол № ___

На 20 ___ /20___ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), « ___ » ___ 20___ р., протокол № ___

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

_____ Олексій ЖИЛЬЦОВ

« _____ » _____ 2021 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

МЕДІА АРТ

дисципліна за вибором студента з Каталогу вибіркових дисциплін
освітній рівень перший (бакалаврський)
спеціальність 022 «Дизайн»

Київ – 2021

Розробники:

Марія КУКІЛЬ, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Викладач:

Марія КУКІЛЬ викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 17 від «30» серпня 2021 р.

Завідувач кафедри
дизайну _____ Наталія КРАВЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

« ____ » _____ 2021 р.

Гарант освітньо-професійної програми
022.00.01 «Графічний дизайн» _____ Віктор МИХАЛЕВИЧ

Робочу програму перевірено
« ____ » _____ 2021 р.

Заступник директора
з науково-методичної та навчальної роботи _____ Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 20 __/20__ н.р. _____ (_____), « ____ » __ 20__ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

На 20 __/20__ н.р. _____ (_____), « ____ » __ 20__ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

На 20 __/20__ н.р. _____ (_____), « ____ » __ 20__ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

На 20 __/20__ н.р. _____ (_____), « ____ » __ 20__ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання		
	денна	заочна	
Вид дисципліни	<i>вибіркова</i>		
Мова викладання, навчання та оцінювання	<i>українська</i>		
Загальний обсяг кредитів / годин	<i>4 / 120</i>		
Курс	3		
Семестр	5	6	-
Кількість змістових модулів з розподілом:	1	1	-
Обсяг кредитів	2	2	-
Обсяг годин, в тому числі:	60	60	-
Аудиторні	28	28	-
Модульний контроль	4	4	-
Самостійна робота	28	28	-
Форма семестрового контролю	-	залік	-

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою дисципліни «Медіа арт» є забезпечення необхідного обсягу теоретичних знань і практичних навичок, який дозволить студентам отримати базові знання зі створення відео та анімаційних роликів в цифровому мистецтві.

Завдання: набуття базових знань із відео-зйомки та монтажу, етапів створення відео та відео-презентацій з використанням комп'ютерної графіки, створення та накладання анімації і різноманітних ефектів між відеокадрами, накладання текстового контенту (назв та титрів); вивчення комп'ютерних програм, що застосовуються для роботи з відео монтажу та створення відео-роликів, стилізації та використання цифрових матеріалів в графічному оформленні, ознайомлення з технічними вимогами, формування цілісного уявлення про новітні тенденції медійного мистецтва та реклами; розвиток художнього смаку та набуття практичних навичок в роботі.

Загальні компетентності (ЗК 1 – ЗК 7):

- Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
- Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.
- Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей/видів економічної діяльності).

- Здатність працювати в міжнародному контексті.
- Здатність розробляти та керувати проектами.
- Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.
- Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

Спеціальні (фахові) компетентності (СК 1, СК 3 – СК 5, СК 7, СК 8, СК 11):

- здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну;
- здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну;
- здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності;
- здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності;
- здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну;
- здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунку а живопису (за спеціальностями);
- здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, порт фоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

Знання:

- технологія екранної творчості;
- базова термінологія;
- види відео та анімації;
- особливості вибору ракурсу з'йомки матеріалу;
- можливості використання тексту при створенні відео ролика;
- принципи монтажу звуку;
- можливості використання анімації при проектуванні фірмового стилю компанії;

Практичні навички й вміння:

- написання підготовчих матеріалів: синопсис, сценарій;
- компоновка елементів в середині кадру;

- відео з'йомка матеріалу;
- режисура відео та анімаційного ролика;
- монтаж відео з відзнятих та наданих матеріалів;
- створення анімації на базі створених зображень;
- поєднання анімації з відео;
- титрування готового відео;
- експорт проекту у потрібному форматі.

Програмні результати навчання (ПРН 1- ПРН 4, ПРН 6- ПРН 10, ПРН 12, ПРН 16, ПРН 17, ПРН 19):

- застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери діяльності у практичних ситуаціях;
- вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення;
- збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень;
- визначити мету, завдання та етапи проєктування;
- усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні;
- аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень;
- оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію;
- створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання;
- визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі;
- дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності;
- враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності;

- застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціальностями);
- розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між				Самостійна
			Аудиторна:				
			Лекцій	Семінари	Практичні	МКР	
Змістовий модуль I. Відеоарт							
1	Тема 1. Медія мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажу.	14			8		6
2	Тема 2. Підготовка та режисура відео. Зйомка відеоматеріалу.	22			8		14
4	Тема 3. Монтаж відео. Композиція кадру.	20			12		8
6	Модульний контроль	4				4	
7	Разом	60			28	4	28
Змістовий модуль II. Анімація							
8	Тема 4. Види анімації. Інтерфейс програми Adobe After Effects. Створення футажу	6			6		4
9	Тема 5. Анімація тексту, логотипу.	12			8		4
11	Тема 6. Векторна моушн графіка	16			6		8
12	Тема 7. Анімація персонажу.	22			10		12
13	Модульний контроль	4				4	
14	Разом	60			28	4	28
15	Усього	120			56	8	56

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Відео

Тема 1. Медіа мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажу. Головні поняття. Ознайомлення з можливостями роботи у програмі Adobe Premiere Pro. Бібліотека візуальних та аудіо ефектів. Поєднання відео та графічного матеріалу. **Практична робота 1.** Орієнтування в інтерфейсі програми Adobe Premiere Pro. Напрацювання навичок роботи у програмі Adobe Premiere Pro.

Тема 2. Підготовка та режисура відео. Зйомка відеоматеріалу. Технологія екранної творчості, візуалізація художнього образу. Синопис, сюжет, розкадровка. Художньо-виразні засоби екрану. Основні аспекти зйомки відеоматеріалу. **Практична робота 2.** Аналіз аудіо матеріалу для визначення готовних особливостей твору. Написання синопису, сюжету, створення розкадровки.

Тема 3. Монтаж відео. Композиція кадру. Види монтажу. Закони композиції елементів у кадрі. Правила різки кадрів та накладання ефектів для переходу між кадрами. Правила поєднання кадрів. **Практична робота 3.** Напрацювання навичок монтажу для створення відео у програмі Adobe Premiere Pro для створення повноцінного медіа виробу.

Рекомендована література: до змістовного модуля 1.

Змістовий модуль 2. Анімація

Тема 4. Види анімації. Інтерфейс програми Adobe After Effects. Створення футажу. Анімація в цифровому середовищі. Види та використання анімації. **Практична робота 4.** Орієнтування в інтерфейсі програми Adobe After Effects. Ротоскопінг и композитинг шарів. Напрацювання навичок створення анімації, створення футажу для обраної компанії в контексті фірмового стилю.

Тема 5. Анімація тексту, логотипу. Можливості використання анімованого тексту в цифровому середовищі. Кінетична типографіка. **Практична робота 5.** Напрацювання навичок створення анімації для тексту та логотипу обраної компанії з використанням морфінгу в програмі Adobe After Effects.

Тема 6. Векторна моушн графіка. Приклади та можливості використання векторної 2д моушн графіки в цифровому середовищі. **Практична робота 6.** Напрацювання навичок створення векторної моушн графіки в програмі Adobe After Effects під час створення анімованого рекламного банеру в контексті фірмового стилю обраної компанії.

Тема 7. Анімація персонажу. Поняття «скелету» у створенні руху для персонажу. Інструмент «Маріонетка». Можливості використання анімованого персонажу в медіа просторі. Розробка персонажу з подвійною стилістикою на базі обраного модуля та готового фірмового стилю обраної компанії. Роль маскоту в рекламній політиці компанії. **Практична робота 7.** Розробка персонажу для компанії, напрацювання навичок у створення анімованого персонажу маскоту в програмі Adobe After Effects в контексті фірмового стилю обраної компанії.

Рекомендована література: зо змістовного модуля 2.

КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Змістовний модуль 1		Змістовний модуль 2	
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	Не передбачено навчальним планом				
Відвідування практичних занять	1	14	14	14	14
Відвідування семінарських занять	Не передбачено навчальним планом				
Робота на практичному занятті	10	3	30	4	40
Робота на семінарському занятті	Не передбачено навчальним планом				
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)	Не передбачено навчальним планом				
Виконання завдань для самостійної роботи	5	3	15	4	20

Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом		-	84	-	99
Максимальна кількість балів		84		99	
Розрахунок коефіцієнта		183 : 100 = 1,83			
Залік		100			

6.2. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА КРИТЕРІЇ ЇЇ ОЦІНЮВАННЯ

Змістовий модуль та теми курсу	Години на виконання, передбачені ТП	Академічний контроль	Бали
Змістовний модуль 1. Відеоарт.			
Підготовка матеріалу для виконання практичного завдання 1: збір ілюстративного ряду та готових футажей. Презет	6	збір матеріалу, презентація	5
Закінчення написання сценарію та створення розкадровки для відеоролику. Зйомка відеоматеріалу дальніх планів для виконання практичного завдання.	14	практичне заняття	5
Завершення практичної роботи із монтажем відео.	8	практичне заняття	5
Змістовний модуль 2. Анімація.			
Аналіз фірмового стилю обраної компанії для виявлення характерних візуальних акцентів.	4	збір матеріалу, презентація	5
Завершення практичної роботи по створенню анімації для тексту та логотипу.	4	практичне заняття	5
Завершення практичної роботи по створенню анімованого рекламного банеру в контексті фірмового стилю обраної компанії.	8	практичне заняття	5
Розробка рекламного ролика з використанням анімованого маскота ля обраної компанії	12	практичне заняття	5
Усього годин	56		35

Критерії оцінювання рівня виконання завдань для самостійної роботи:

5	виявлення творчого підходу та ініціативності; висока якість виконання; повнота обсягу та своєчасність виконання
4	виявлення творчого підходу ; виконання завдання з деякими помилками; повнота обсягу та своєчасність виконання;
3	недостатньо виявлено самостійність, ініціативу у процесі вирішення навчальних задач; недостатня кількість виконаних завдань; своєчасна здача виконаних завдань;

2	мала кількість виконаних завдань з великою кількістю помилок; несвоєчасне та несамотійне виконання завдань; ставлення студента до виконання завдань недостатньо відповідальне.
1	виконано лише одне завдання з великою кількістю помилок; несвоєчасне та несамотійне виконання завдань; ставлення студента до виконання завдань недостатньо відповідальне.
0	завдання не виконані. ставлення студента до виконання завдань вирізняється безвідповідальністю.

6.3. ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Поточний контроль здійснюється в процесі навчальної діяльності студента за навчальними елементами змістового модулю.

Модульний контроль здійснюється окремо у вигляді окремого завдання за змістовним модулем, яке включає усь пройдений матеріал.

Модульний контроль проводиться у формі модульної контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень студентів.

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці.

Критерії оцінювання	К-ть балів
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень.	21 – 25
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньо високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки на основі проведених спостережень.	17 – 20
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи, з допущенням певних помилок; продемонстрував недостатні уміння обґрунтовано і самотійно робити висновки на основі проведених спостережень.	13 – 16
студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи;	9 – 12

продемонстрував посередні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень	
студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував неготовність грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.	5 – 8
студент виявив незадовільний рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував невміння послідовно, грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень..	1 - 4

6.4. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34	Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «3 D графіка»

Разом 120 год, 5 семестр практичні заняття – 28 год., самостійна робота – 28 год., МКР – 4год;
6 семестр практичні заняття – 28 год., самостійна робота – 28 год., МКР – 4год., залік.

Модулі	МОДУЛЬ 1.						
Змістові модулі	Змістовий модуль 1. Відеоарт.			Змістовий модуль 2. Анімація			
бали	84			99			
Теми практичних занять	Т. 1. Медія мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажу. - 8 год. (10 б. за виконане завдання + 4 б. за відвідування)	Т. 2. Підготовка та режисура відео. Зйомка відеоматеріалу. – 8 год. (10 б. за виконане завдання + 4 б. за відвідування)	Т.3. Монтаж відео. Композиція кадру. – 12 год. (10 б. за виконання завдання + 6 б. за відвідування)	Т. 4. Види анімації. Інтерфейс програми Adobe After Effects. Створення футажу. – 6 год. (10 б. за виконання завдання + 2 б. за відвідування)	Т. 5. Анімація тексту, логотипу. – 8 год. (10 б. за виконання завдання + 3 б. за відвідування)	Т. 6. Векторна моушн графіка. – 6 год. (10 б. виконання завдання + 3 б. за відвідування)	Т. 7. Анімація персонажу. – 10 год. (10 б. виконання завдання + 5 б. за відвідування)
98 б.	14 б.	14 б.	16 б.	13 б.	14 б.	13 б.	15 б.
Самостійні роботи (бали)	Т. 1. Медія мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажу – 6 год.	Т. 2. Підготовка та режисура відео. Зйомка відеоматеріалу. - 14 год.	Т.3. Монтаж відео. Композиція кадру. - 8 год.	Т. 4. Види анімації. Інтерфейс програми Adobe After Effects. Створення футажу.- 4 год.	Т. 5. Анімація тексту, логотипу.- 4 год.	Т. 6. Векторна моушн графіка. – 8 год.	Т. 7. Анімація персонажу. – 12 год.
35 б.	5	5	5	5	5	5	5
50 б.	МКР – 25 б.			МКР – 25 б.			
Разом– 183 балів (коефіцієнт визначення успішності – 1,83)							
Залік – 100 б.							

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Друковані та інтернет джерела для Змістовного модуля 1

1. Безклубенко С. Д. Відеологія. Основи теорії екранних мистецтв. – К.: «Альтерпрес», 2004.
2. Годен Ж. Колориметрия при видеообработке. / Пер. А. Лаут // Изд.: Техносфера, 2008.
3. Горюнова Н.Л. Художественно-выразительные средства экрана / Н. Л. Горюнова. – М. : 2004. – 203 с.
4. Дворко Н. И. Профессия – режиссер мультимедиа. – Санкт-Петербург.: СПбГУП, 2004. – 160 с.
5. Эйзенштейн С. М. Неравнодушная природа. Том I. Чувство кино. М.: Эйзенштейн-центр, 2004.
6. Мёрч У. Искусство монтажа. Путь фильма от первого кадра до кинотеатра / У. Мёрч — «Эксмо», 2020
7. Муратов С.А Телевидение в поисках телевидения. – М.: Изд-во МГУ. 2001.
8. Соколов А. Г. Монтаж. Телевидение, кино, видео. Ч. 1. / А. Г. Соколов. – М.: «625». 2005. – 243 с.
9. Першеева А. Д. Видеоарт. Монтаж зрителя / А. Д. Першеева — «РИПОЛ Классик», 2020
10. Питер У. Композиция кадра в кино и на телевидении: Пер. с англ. А. М. Аемуровой, Ю. В. Волковой под ред. С. И. Ждановой — М.: ГИТР, 2005. — 196 с, илл. — (Серия «Телемания»).
11. Adobe Premiere Pro CC. Официальный учебный курс; [пер. с англ. М. А. Райтмана— М. : Эксмо, 2014.

Інтернет джерела:

12. <https://videoinfographica.com/>
13. <https://video-sam.ru/montaz.html>
14. <https://www.youtube.com/watch?v=2GGHEZg8S5o&t=4s>
15. <https://www.youtube.com/watch?v=Vgk-8W61CV8&t=1s>
16. <https://www.formula-advert.ru/stati/vidyi-reklamnyix-rolikov-na-televidenii>
17. <http://vide0.org.ua/sergej-ejzenshtejn-uroki-montazha/>
18. https://3ddd.ru/blog/post/kompozitsiia_kadra
19. https://pikabu.ru/story/videomontazh_ot_a_do_ya_chast_2_5173065
20. <http://padaread.com/?book=103989&pg=3>

Друковані та інтернет джерела для Змістовного модуля 2

1. Андерсон К., Кэди-Ли Д., Карре С., Менгерт Х. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации. М.: Бомбора. 2020
2. Кэттиш А., Смирнов И., Че Т. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. СПб: Питер, 2021.
3. Кирьянов, Кирьянова: Самоучитель Adobe After Effects 6.0 Санкт-Петербург.- БХВ-Петербург, 2004.
4. Миленина О. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney. М.: Бомбора, 2021.
5. Пташинский В. С. Видеосамоучитель. Видеоэффекты и анимация в Adobe After Effects CS3. СПб.: Питер, 2008
6. Hamm, J. Cartooning. The head&figure. New Yourk: Perige book. 1983.

Інтернет джерела:

7. <https://www.youtube.com/watch?v=uLRNp9s07Og>
8. <https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/using/animating-text.html>
9. <https://videoinfographica.com/>
10. https://www.youtube.com/watch?v=yTOEM8bKx_Y
11. <https://www.youtube.com/watch?v=DtKbRfh5eDQ>
12. <https://www.youtube.com/watch?v=UyxfT6O8708>
13. https://www.youtube.com/watch?v=wQIIK_Sdnec
14. <https://www.youtube.com/watch?v=LDSp9Fyg-Vo>
15. <https://infogra.ru/lessons/29-urokov-po-animatsii-teksta-v-after-effects>
16. <https://www.youtube.com/watch?v=DudSnJldblo>