

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної та
навчальної роботи

Олексій ЖИЛЬЦОВ
2023 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

МЕДІА АРТ

для студентів спеціальність 022 «Дизайн»
освітнього рівня першого (бакалаврського)
освітньої програми 022.00.02 «Графічний дизайн»

Київ – 2023

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти

Прод. № 2283/23
Жильцов
(підпис) (прізвище, ініціали)

«23»

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
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної та
навчальної роботи

_____ Олексій ЖИЛЬЦОВ

«_____» _____ 2023 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

МЕДІА АРТ

для студентів спеціальність 022 «Дизайн»
освітнього рівня першого (бакалаврського)
освітньої програми 022.00.02 «Графічний дизайн»

Розробники:

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

Викладач:

Валентина КУЗЬМІЧОВА, старший викладач кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 6 від «24» серпня 2023 р.

Завідувач кафедри

дизайну _____ **Юлія РОМАНЕНKOBA**

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.02 «Графічний дизайн»

« ____ » _____ 2023 р.

Гарант освітньо-професійної програми

022.00.01 «Графічний дизайн» _____ **Олег КАРДАШ**

Робочу програму перевірено

« ____ » _____ 2023 р.

Заступник директора

з науково-методичної та навчальної роботи _____ **Алла ТАРАННИК**

Пролонговано:

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

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

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

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	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 відеороликів, 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 проєктування одиничних, комплексних, багатфункціональних 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 фолію 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 проєктуванні 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 проєкту 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				
			Аудиторна:				Самостійна
			Лекцій	Семінари	Практичні	МКР	
Змістовий модуль І. Відеоарт							
1	Тема 1. Медія мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажа.	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	<i>Усього</i>	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 несамостійне виконання завдань; ставлення студента до виконання завдань недостатньо відповідальне.
1	виконано лише одне завдання з великою кількістю помилок; несвоєчасне та несамостійне 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 усе 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 самостійно 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., залік; **6 семестр** практичні заняття – 28 год., самостійна робота – 28 год., МКР – 4год., залік.

Модулі							
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 фугажу. – 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 фугажу.- 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

Основні:

1. Безклубенко С. Д. Відеологія. Основи теорії екранних мистецтв. – К.: «Альтерпрес», 2004.
2. Вільямс Р. Анімація. Київ: ArtHuss, 2019. 384 с.
3. Шеховцов А.В., Полетаєва Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів: Навчальний посібник. Київ, 2009 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 4609).
4. Hamm, J. Cartooning. The head&figure. New Yourk: Perige book. 1983.

Додаткові:

1. Бендаці Дж. Книга Світова історія анімації. Книга перша. Від початку до Золотої доби. Київ: ArtHuss, 2020. 416 с.
2. Блер П. Мальована анімація з Престоном Блером. Київ: ArtHuss, 2021. 128 с.
3. Кравцов М. Історія анімації. Як народжується мистецтво. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Куероз А., Коельо С., Загурі Л., Мегалаес М. Animation Now! Київ: Taschen, 2007. 353 с.
5. Селбі Е., Вільямс Р. Книга Креативна кар'єра. Анімація. Київ: ArtHuss, 2019. 608 с.

Інтернет джерела:

2. <https://videoinfographica.com/>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=2GGHEZg8S5o&t=4s>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=Vgk-8W61CV8&t=1s>
1. <https://www.youtube.com/watch?v=uLRNp9s07Og>
2. <https://videoinfographica.com/>
3. https://www.youtube.com/watch?v=yTOEM8bKx_Y
4. <https://www.youtube.com/watch?v=DtKbRfh5eDQ>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=Uyxft6O8708>

6. https://www.youtube.com/watch?v=wQIIK_Sdnec
7. <https://www.youtube.com/watch?v=LDSp9Fyg-Vo>
8. <https://infogra.ru/lessons/29-urokov-po-animatsii-teksta-v-after-effects>
9. <https://www.youtube.com/watch?v=DudSnJldblo>