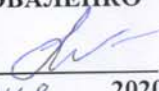


МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ І
МУЗЕЙНО-ТУРИСТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ЗАТВЕРДЖУЮ:
Гарант освітньої програми
Ірина КОВАЛЕНКО


28 серпня 2020 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ:
Проректор з
навчальної роботи
Інна СТАШЕВСЬКА



28 серпня 2020 р.

Силабус
навчальної дисципліни

«МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»

Освітня програма — Телерепортерство

Спеціальність — 021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво

Галузь знань — 02 Культура і мистецтво

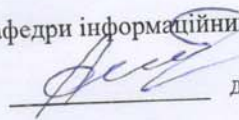
Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Харків - 2020

Силабус склала
к.т.н, доцент, доцент кафедри інформаційних технологій
Побіженко І.О.

Силабус затверджено на засіданні кафедри інформаційних технологій,
протокол № 2 від «25» серпня 2020 р.

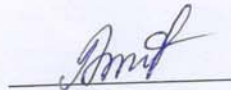
Завідувач кафедри інформаційних технологій



д.т.н, професор Георгій АСЄЄВ

Силабус затверджено на засіданні ради факультету аудіовізуального мистецтва, протокол №
1 від «25» серпня 2020 р.

Голова ради ф-ту



Редукта Н.О.

1. Загальна інформація про дисципліну

1	Назва дисципліни	МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН
2	Викладач	Побіженко Ірина Олександрівна
3	Контактні дані викладача (роб.тел., емейл)	iryna_pobizhenko@xdak.ukr.education
4	Статус дисципліни (обов'язкова чи вибіркова)	нормативна
5	Рік підготовки	3
6	Семестр	5,6
7	Лекції (год.)	10+10
8	Практичні (семінарські, лабораторні) заняття (год.)	20+20
9	Самостійна робота (год.)	180
10	Індивідуальна робота (год.)	—
11	Кількість кредитів	8
12	Загальна кількість годин	240
13	Види поточного контролю	поточне опитування, контрольні тестування, реферати
14	Вид підсумкового контролю	залік

2. Анотація дисципліни

2.1. Місце дисципліни в програмі навчання

Навчальна дисципліна «мультимедійний дизайн» покликана допомогти студенту досягнути розуміння мультимедійного дизайну, володіти методами ефективної організації освітньо-виховного процесу у закладі вищої освіти. У процесі вивчення дисципліни студенти мають усвідомити аспекти мультимедійного дизайну у вищій освіти. Окрім цього мультимедійна анімація як навчальна дисципліна покликана сприяти формуванню у студентів здібностей до розвитку в мультимедійних технологій, забезпечити відпрацювання навичків в мультимедійних технологій, досягти розуміння логіки мультимедійних технологій, а також умінь і готовності формувати команду і працювати в ній.

2.2. Пререквізити та постреквізити дисципліни

Мультимедійний дизайн функціонує і розвивається у нерозривному зв'язку як із багатьма суспільними науками (математика, комп'ютерні мережі, інформаційні технології). Своєю чергою, здобутий студентами у ході вивчення навчальної дисципліни «Мультимедійний дизайн» фрагмент досвіду у вигляді системи знань, умінь, норм і цінностей стане теоретичним підґрунтям подальшого вивчення на II (магістерському) освітньому рівні таких навчальних дисциплін як «Сучасні тенденції екранного менеджменту», а також при проходженні виробничої практики (стажування) і підготовці освітньо-кваліфікаційних робіт (написання міждисциплінарних курсових, дипломної роботи тощо).

2.3. Мета вивчення дисципліни надання студентам знань і навичок володіння сучасними інформаційними технологіями; можливості оволодіння як самими технологіями, так і їх використанням у сучасному аудіо візуальному мистецтві.

2.4. Завдання вивчення дисципліни.

надати студентам необхідні знання та закріпити фахові навички проектування в галузі мультимедіа та анімації, навички володіння графічною мовою у практичній діяльності.

Вміти:

- актуалізувати та обґрунтувати соціально-економічні та культурологічні потреби щодо розробки об'єкту дизайн-проектування;
- виявити та обґрунтувати основні групи споживачів об'єкта дизайн-проектування;
- здійснювати класифікацію об'єкта за ознаками, які є суттєві з точки зору постановки проектної задачі;
- відповідно до поставленої задачі здійснювати композиційний, структурний (морфологічний), формально-пластичний, сценарний, технологічний, кольорово-графічний та кольорово-фактурний аналіз аналогів об'єкту проектування;
- формувати головні робочі проблеми, які необхідно вирішити в зв'язку з дизайн-проектуванням об'єкту;
- формувати проектну дизайн-концепцію;
- на основі визначення головних напрямів дизайн-концепції створювати сюжетний, вербальний та графічний сценарій;
- розробляти дизайн-пропозиції щодо композиційного, структурного, формально-пластичного, технологічного, кольорово-графічного та кольорово-фактурного рішення об'єкту проектування згідно сценарних вимог, виконувати ескізи як у графічний спосіб, так і за допомогою програмно-технічних засобів;
- здійснювати вибір варіантів окремих елементів об'єкту проектування, які найбільш відповідають сценарно-сюжетним вимогам;
- на основі узгодженого варіанту сценарію та ескізів, використовуючи засоби композиційного формоутворення, графічного та комп'ютерного моделювання, проробити основні риси композиційно-пластичного та кольорово-фактурного рішення об'єкта та його складових;
- використовуючи відповідне до задачі програмно-технічне забезпечення, візуалізувати ескізне рішення об'єкту проектування;
- на основі уточненої технологічної моделі виконувати монтаж аудіо- та відеоматеріалу за допомогою спеціалізованих прикладних програм;
- грамотно застосовувати графічні та шрифтові елементи при створенні титрів відповідно до єдності стилю загального рішення об'єкту проектування.

2.5. Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни.**Загальні та професійні компетентності:**

ФК 11. Знання історії, теорії мистецтва (культури), специфіки його видів як творчого відображення дійсності та специфічної форми суспільної свідомості, людської діяльності.

ФК 12. Знання, необхідні для створення художнього образу засобами аудіовізуального мистецтва, використовуючи асоціативно-образне мислення та чуттєве сприйняття оточуючої дійсності.

ФК 13. Знання компонентів видовищних та мистецько-видовищних творів, їх

базових основ та специфіки системи виражальних та зображальних засобів.

ФК14. Знання композиційних, світло-тіньових та інших зображальних особливостей побудування кадру, формування зображальної архітекτονіки аудіовізуального твору.

ФК15. Знання сучасних тенденцій історії, теорії мистецтва (культури), специфіки його видів, жанрових та стилістичних особливостей як специфічних форм творчого відображення дійсності, спроможних активно впливати на суспільну свідомість.

ФК 17. Використовувати професійну термінологію, знання про основні закономірності й сучасні досягнення у теорії, історії та методології аудіовізуального мистецтва у творчій діяльності;

ФК 18. Здійснювати виконавську діяльність на базі програмних знань та навичок аудіовізуального виробництва;

ФК 19. Створювати та реалізовувати інтерпретаційні версії в аудіовізуальному мистецтві та виробництві, аргументовані знанням історії аудіовізуального мистецтва та володінням технологіями аудіовізуального виробництва, прийомами та методиками роботи з виробничим колективом;

ФК 20. Здатність формувати оригінальний задум твору, розвивати і збагачувати його разом з іншими учасниками творчого процесу.

ФК 21. Вміння здійснювати аналіз екранної продукції щодо її художніх та медійних особливостей, технологічних знахідок та труднощів на всіх стадіях виробництва, визначати специфіку твору.

ФК 22. використовувати широкий спектр міждисциплінарних зв'язків, інтегрувати знання провідних концепцій в теорії та практиці аудіовізуального мистецтва, історичних та культурологічних процесів розвитку аудіовізуальної культури.

ФК 23. Демонструвати базові навички ділових комунікацій, вміння організувати діяльність у професійній сфері;

ФК 24. Вміння використовувати в практичній діяльності новітні технологічні можливості творчого процесу, узгоджувати їх використання з характером предметної змістовності теми.

ФК 25. Здатність корегувати екранний продукт відповідно до політики каналу, студії, творчого об'єднання тощо.

ФК 26. Спроможність ініціювати ідеї, домагатися їх реалізації творчо-технологічною групою.

ФК 27. Здійснювати та підтримувати зв'язок із засобами масової інформації з метою просвітництва, популяризації та пропаганди досягнень аудіовізуального мистецтва, у тому числі з використанням можливостей радіо, телебачення, Інтернету;

ФК 28. Здатність визначати особливості цільової аудиторії в процесі виробництва і споживання масової інформації, врахування специфіки аудиторії сучасних українських ЗМІ та основних методів її вивчення.

ФК 29. Сприймати новітні концепції в сфері аудіовізуального мистецтва та свідомо поєднувати інновації з усталеними вітчизняними та світовими традиціями в своїй виконавській діяльності.

ФК 30. Здатність ведення нормативної документації іншими мовами, володіння іноземними мовами та основами ділового етикету для налагоджування плідної

взаємодії з іншими творчими та навчальними установами як в Україні так і за її межами;

ФК 31 Здатність працювати у складі міжнародного виробничого колективу, оперувати професійною термінологією у межах іншомовного професійного тезаурусу;

ФК 32. Здатність відстежувати перспективні зміни в сфері аудіовізуального мистецтва, використовуючи оригінальні іншомовні джерела.

ФК 34. Креативно мислити відповідно до нових викликів, генерувати ідеї, бути рішучим у провадженні передового досвіду в діяльності;

ФК 35. Розробляти інноваційні технології, застосовувати їх на практиці, безперервно підвищуючи у цьому власну кваліфікацію;

ФК 36. Відповідати за налагодження гармонійних відносин у колективі; провадити діяльність закладів культури або аудіовізуальної освіти відповідно до вимог концепції сталого розвитку аудіовізуальної культури, реалізуючи соціально-виховний, емоційний, миротворчий потенціал аудіовізуального мистецтва.

ФК 37. Керувати власною кар'єрою та безперервно продовжувати освіту;

ФК 38. Знаходити відповідні засоби подальшого підвищення виконавської, педагогічної кваліфікації у сфері аудіовізуального мистецтва.

2.6. Результати навчання.

- Володіти знаннями з теорії і практики інформаційної діяльності щодо впровадження та використання комунікаційних технологій у соціальних системах, мультимедійного забезпечення інформаційної діяльності;

- Застосовувати знання і розуміння для формулювання і вирішення завдань для удосконалення інформаційно-документних систем;

- Володіти знаннями з теорії і практики інформаційної діяльності щодо впровадження та використання технологій документних комунікацій в мережі Інтернет та в соціальних мережах;

- Здійснювати пошук інформації в різних джерелах для розв'язання завдань спеціальності;

Володіти інформаційною культурою, вміти узагальнювати, аналізувати і синтезувати інформацію в діяльності, пов'язаній із її пошуком, накопиченням, зберіганням і використанням

3. Політика дисципліни

3.1. Політика виставлення оцінок (пропущені заняття, відпрацювання пропусків): кожна оцінка виставляється відповідно до розроблених викладачем та заздалегідь оголошених студентам критеріїв, а також мотивується в індивідуальному порядку на вимогу студента; у випадку не відпрацювання студентом усіх передбачених предметом занять до заліку він не допускається; пропущені заняття обов'язково мають бути відпрацьовані. Форму і час відпрацювання студент та викладач взаємопогоджують.

3.2. Політика академічної поведінки та доброчесності (плагіат, поведінка в аудиторії): конфліктні ситуації мають відкрито обговорюватись в академічних групах з викладачем, необхідно бути взаємно толерантним, поважати думку іншого. Плагіат та інші форми нечесної роботи неприпустимі. Недопустимі підказки і списування у ході семінарських занять, контрольних роботах, на іспиті.

Норми академічної етики: дисциплінованість; дотримання субординації; чесність; відповідальність; робота в аудиторії з відключеними мобільними телефонами.

Тематика курсу							
Тема, план лекції	Форма заняття	Література	Завдання, год			Вага оцінки	Термін виконання
			Л	ПР	Сем		
Тема 1. Введення в дисципліну. Етапи створення мультимедійного ролика. Приклади.	Лекція практичне заняття	1 - 6	1	1	2	5 балів	
Тема 2. Дизайн: Основи кольору і його значення.	Лекція, практичне заняття	1 - 6	1	1	2	7 балів	
Тема 3. Дизайн: Основи композиції.	Лекція, практичне заняття	1 - 6	1	2	2	5 балів	
Тема 4. Дизайн: Шрифт, його історія та правила верстки.	Лекція, практичне заняття	1 - 6	1	2		6 балів	
Тема 5. Дизайн: Іконографіка та символи, їх типи та семантичне значення.	Лекція, практичне заняття	1 - 6	1	2		5 балів	
Тема 6. Дизайн: Таймінг в анімації, розкадровка. Анімація: засоби керування часом.	Лекція, практичне заняття	1 - 6	1	2		5 балів	
Тема 7. Дизайн: Дотримання стилю.	Лекція, практичне заняття	7 - 13	2	2		5 балів	
Тема 8. Дизайн: Персонаж та пропорції, перспектива.	Лекція, практичне заняття	7 - 13	2	2		7 балів	
Тема 9. Типи рекламних мультимедійних роликів.	Лекція, практичне заняття	7 - 13	1	1		6 балів	
Тема 10. Маркетингова комунікація у контексті побудови дизайн-продуктів.			1	1	2	5 балів	
Тема 11. Бренд та його складові.			1	2	2	5 балів	
Тема 12. Вплив маркетингового аналізу на дизайн			1	2	2	7 балів	

мультимедійного твору.							
Тема 13. Логотипи та їх анімація			1	2		5 балів	
Тема 14. Ефекти, їх програмування та дотичне використання в мультимедійному проєкті.			1	2		5 балів	
Тема 15. Складові оформлення телеефіру. Прийоми анімації дизайну телебачення			2	2		6 балів	
Тема 16. Створення оформлення відповідного телеканалу за обраною тематикою			2	2		5 балів	
Разом			20	40	36		

5. Тематика семінарських (або практичних) занять

№	тема	кількість годин
1	Введення в дисципліну. Етапи створення мультимедійного ролика. Приклади	2
2	: Основи кольору і його значення. Анімація: Введення в програмний пакет (інтерфейс, імпорт файлів, проєкт, композиція, шари, вирівнювання, прості трансформації)	2
3	Дизайн: Основи композиції. Анімація: Введення в програмний пакет (маски, тривимірні шари, камера)	2
10	Маркетингова комунікація у контексті побудови дизайн-продуктів.	2
11	Бренд та його складові	2
12	Вплив маркетингового аналізу на дизайн мультимедійного твору.	2

	12
--	----

5. Теми практичних занять

№	тема	кількість годин
1	Введення в дисципліну. Етапи створення мультимедійного ролика. Приклади.	1
2	Дизайн: Основи кольору і його значення.	1
3	Дизайн: Основи композиції.	2
4	Дизайн: Шрифт, його історія та правила верстки	2
5	Дизайн: Іконографіка та символи, їх типи та семантичне значення.	2
6	Дизайн: Таймінг в анімації, розкадровка.	2
7	Дизайн: Дотримання стилю	2
8	Дизайн: Персонаж та пропорції, перспектива.	2
9	Типи рекламних мультимедійних роликів	1
10	Маркетингова комунікація у контексті побудови дизайн-продуктів	1
11	Бренд та його складові	2
12	Вплив маркетингового аналізу на дизайн мультимедійного твору.	2
13	Логотипи та їх анімація	2
14	Ефекти, їх програмування та дотичне використання в мультимедійному проекті.	2
15	Складові оформлення телеефіру. Прийоми анімації дизайну телебачення	2
16	Створення оформлення відповідного телеканалу за обраною тематикою.	2
		28

6. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	ознайомлення з основними теоретичними положеннями та творами мультимедійного дизайну	10
2	ознайомлення з основними теоретичними положення щодо кольорознавства	10
3	ознайомлення з основними теоретичними положення щодо композиції в дизайні	10
4	ознайомлення з основними теоретичними положення щодо типографіки	10
5	аналіз основних складових та способів візуалізації статистичних даних	10

6	основні принципи анімації	10
7	аналіз основних візуальних складових дизайну ролику	10
8	аналіз основних технічних особливостей у розробці персонажу: його стильові особливості: художню виразність образу та значення для анімаційного ролику	20
9	аналіз основних креативних технік та складові рекламних роликів.	10
10	поглиблення теоретичних знань студентів щодо маркетингу в рекламі.	10
11	аналіз основних складових маркетингових стратегій та креативної стратегії	10
12	аналіз основних складових айдентики бренду.	10
13	аналіз основних складових айдентики бренду.	10
14	основні типи візуальних та аудіальних комп'ютерних ефектів, історію їх виникнення	10
15	Аналіз основних складових телеканалів	10
16	аналіз основних технічних та художніх особливостей дизайну телеканалів за тематиками	20
		180

7. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

Рівень досягнення запланованих результатів навчання перевірятиметься за допомогою таких форм контролю:

Іспит

Поточне тестування, оцінка за реферат, співбесіда, перевірка конспектів, перевірка виконання завдань практичних занять, підсумковий письмовий тест.

8. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з 1 залікового модулю дисципліни “Мультимедійний дизайн” визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з 2 залікового модулю з дисципліни “Інформаційні технології” визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Для заліку

Теми 1-8	Підсумковий контроль (залік)
80%	20%
16 тиждень	Залікова сесія

Для екзамєну

Теми 8-16	Підсумковий контроль (екзамен)
60%	40%
16 тиждень	Екзаменаційна сесія

Шкала оцінювання:

За шкалою ТНЕУ	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90–100	відмінно	A (відмінно)
85–89	добре	B (дуже добре)
75–84		C (добре)
65–74	задовільно	D (задовільно)
60–64		E (достатньо)
35–59	незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1–34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)

11. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

№	Найменування	Номер теми
1.	Опорні конспекти лекцій;	1-10
2.	Навчальні посібники; Кейси	1-10
3.	Силабус;	1-10
4.	Збірка тестових і контрольних завдань для поточного оцінювання навчальних досягнень студентів;	1-10
5.	Засоби підсумкового контролю (комплект тестових завдань для підсумкового контролю)	1-10

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Базова

Рекомендована література

Базова

1. Анашкина Е. Режиссура телевизионной рекламы / Е. Анашкина. — М. : Юнити-Дана, 2008. — 208 с.
2. Вайсфельд И. В. Композиция в киноискусстве, [Учеб. пособие]. Ч. 1 – М., 1974. – 83 с.
3. Бойчук А. Пространство дизайна / А. Бойчук. — Харьков : Новое слово, 2013. — 368 с.
4. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике : пер. с англ. / Р. Брингхерст. — М. : Изд. Д. Аронов, 2006. — 434 с.
5. Голубева О. Л. Основы композиции : учеб. пособие / О. Голубева. — 2-е изд. — М. : Искусство, 2004. — 120 с.
6. Гончаров А. О композиции / А. Гончаров // Художник. — 1981. — № 6. — С. 34–37.

7. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник / В. Даниленко. — Харків : Вид-во ХДАДМ, 2003. — 320 с.
8. Дворко Н. И. Режиссура мультимедиа (генезис, специфика, эстетические принципы) : автореф. дис. ... д-ра искусствоведения : спец. 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства» / Н. Дворко. — М., 2004. — С. 42–47.
9. Железняков В. Н. Цвет и контраст: технология и творческий выбор / В. Н. Железняков. — М.: ВГИК, 2001. — 236 с.
10. Иконников А. В. Основы архитектурной композиции / А. В. Иконников, Г. П. Степанов. — М. : Искусство, 1971. — 221 с.
11. Иттен Й. Искусство цвета / Йоханнес Иттен. — М. : Изд. Д. Аронов, 2004. — 95 с.
12. Иттен Й. Искусство формы / Йоханнес Иттен. — М. : Изд. Д. Аронов, 2004. — 136 с.
13. Калберг А. Компьютерная графика и анимация / А. Калберг. — М. : АСТ : Астрель, 2004. — 72 с.
14. Кандинский В. Точка и линия на плоскости / В. Кандинский. — СПб. : Азбука-классика, 2004. — 240 с.
15. Королькова А. Живая типографика / А. Королькова. — М. : Index Market, 2008. — 224 с.
16. Котлер Ф. Основы маркетинга / Ф. Котлер ; пер. с англ. В. Б. Боброва ; общ. ред. и вступ. ст. Е. М. Пеньковой. — М. : Прогресс, 1990. — 733 с.
17. Михайленко В. Є. Основи композиції / В. Є. Михайленко, М. І. Яковлев. — Київ : Каравела, 2008. — 304 с
18. Мурашко М. В. Визуальные средства инфографики в видео-рекламе / М. В. Мурашко // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : зб. наук. пр. / Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. — Харків, 2015. — Вип. 2. — С. 88–95.
19. Новосельцев С. Мультимедиа – синтез трех стихий / С. Новосельцев // Компьютер-Пресс. — 1991. — № 7. — С. 3–14
20. Krasner J. Motion graphic design & fine art animation: principles and practice / Jon S. Krasner. — Elsevier/Focal Press, 2004. — 386 p.
21. Krasner J. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics / Jon S. Krasner. — Taylor & Francis, 2008. — 407 p.
22. Williams R. The Animators Survival Kit / Richard Williams. — London : Faber & Faber, 2007. — 352 p.

Допоміжна

23. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм ; пер. с англ. В. Н. Самохина. — М. : Прогресс, 1974. — 392 с.
24. Бернбах Б. Библия Билла Бернбаха: история рекламы, которая изменила рекламный бизнес / Б. Бернбах, Б. Левенсон. — М. : Эксмо, 2011. — 288 с.

25. Боумен У. Графическое представление информации : пер. с англ. / У. Боумен. — М. : Мир, 1971. — 228 с.
26. Бхаскаран Л. Дизайн и время: стили и направления в современном искусстве и архитектуре / Л. Бхаскаран. — М. : Арт-Родник, 2006. — 256 с.
27. Вернер И. Все о мультимедиа / И. Вернер. — Киев : ВНУ, 1996. — 352 с.
28. Дворко Н. И. Аудиовизуальные искусства в эпоху новых технологий / Н. И. Дворко // Техника кино и телевидения. — 2004. — № 4. — С. 44–45.
29. Кук П. Креатив приносит деньги / Питер Кук. — Минск : Гревцов Паблишер, 2007. — 384 с.
30. Лебедев-Любимов А. Психология рекламы / А. Лебедев-Любимов. — СПб. : Питер, 2002. — 368 с.
31. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения / Э. Луптон ; пер. с англ. В. Иванов. — СПб. : Питер, 2013. — 184 с.
32. Мартин Б. Универсальные методы дизайна / Б. Мартин, Б. Ханнингтон. — СПб. : Питер, 2014. — 208 с.
33. Макарова А. Л. Проектный образ в графическом дизайне: структура и взаимосвязи / А. Л. Макарова // Культура народов Причерноморья. — 2012. — № 220. — С. 165–169.
34. Мокшанцев Р. И. Психология рекламы / Р. И. Мокшанцев. — М. : ИНФРА-М, 2002. — 230 с.
35. Пэрент Р. Компьютерная анимация / Р. Пэрент. — М. : КУДИЦ-Образ, 2004. — 560 с.
36. Райс Л. Визуальный молоток: как образы побеждают тысячи слов / Лаура Райс. — М. : Манн, Иванов и Фербер, [2014. — 310 с.](#)
37. Самара Т. Эволюция дизайна : от теории к практике / Т. Самара. — Москва : РИП-холдинг, 2009. — 272 с.
38. Сбітнєва Н. Історія графічного дизайну: [навч. посіб.] / Н. Сбітнєва. — Харків : ХДАДМ, 2014. — 221 с.
39. Серов С. И. Типографика виртуальной среды / С. И. Серов. — М. : Линия График, 2004. — 32 с.
40. Сидоренко В. Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества : автореф. дис. ... д-ра искусствоведения : спец. 17.00.06 / В. Ф. Сидоренко. — М., 1990. — 32 с.
41. Сухорукова Л. А. Види і класифікація технологічних засобів створення мультимедійного продукту / Л. А. Сухорукова // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : зб. наук. пр. / Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. — Харків, 2012. — Вип. 3. — С. 142–146.
42. Уиллер А. Индивидуальность бренда : руководство по созданию, продвижению и поддержке сильных брендов : пер. с англ. / А. Уиллер. — М. : Альпина Бизнес Букс, 2004. — 235 с.

43. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении / П. Уорд. — М. : Изд-во ГИТР, 2005. — 196 с.
44. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна / С. Уэйншенк. — СПб. : Питер, 2012. — 272 с.
45. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках / Кристофер Харт ; пер. с англ. Е. А. Мартинкевич. — М. : Попурри, 2001. — 141 с.
46. Хитрук Ф. Профессия режиссер-аниматор : в 2 т. / Федор Хитрук. — М. : Гаятри, 2007. — 608 с.
47. Чепмен Н. Цифровые технологии мультимедиа / Н. Чепмен, Д. Чепмен ; пер. с англ. И. Ю. Дорошенко, А. В. Назаренко. — 2-е изд. — М. ; СПб. ; Киев : Вильямс, 2006. — 623 с.
48. Чихольд Я. Облик книги : избранные статьи о книжном оформлении / Ян Чихольд. — М. : Книга, 1980. — С. 11–16.
49. Чулюскина Т. Дизайн-анимация: кино или дизайн? / Т. Чулюскина // Ракурсы : науч. сб. / Гос. ин-т искусствознания. — М., 2012 — Вып. 9. — С. 191–197.
50. Шлыкова О. В. Феномен мультимедиа. Технологии эпохи электронной культуры : монография / О. Шлыкова. — М. : МГУКИ, 2003. — 268 с.
51. Blair P. Cartoon Animation / Preston Blair. — Irvine : Walter Foster, 1994. — 202 p.
52. Lidwell W. Universal Principles of Design / William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler. — Beverly, Mass. : Rockport Publishers, 2010. — 272 p.

Електронні ресурси

53. Зоткин А. Ю. Создание рекламных концепций и образов как часть стратегического управления маркетингом предприятия [Электронный ресурс] / А. Ю. Зоткин. — Режим доступа: http://polbu.ru/zotkin_createadvert/ch02_i.html.
54. Курс уроков по Adobe After Effects для новичков [Электронный ресурс] / Youtube — Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=_WiHwGQfZGs&list=PLm7IdlcWuRYxjFtXEWVpU5JhKkRX5U43
55. Лучшие бесплатные стоковые фото и видео от талантливых авторов. [Электронный ресурс] / Pexel. — Режим доступа: <https://www.pexels.com/ru-ru/>
56. Мини-курс «Adobe Illustrator для новичков». [Электронный ресурс] / Youtube — Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=bKZboDrmib4&list=PLrsq-o51mMFGfuB4hiO0QBbQ3c07LbxL4>
57. Профессиональный портал для работников телевидения, кино и радиовещания [Электронный ресурс] / ТВкинорадио. — Режим доступа: <https://tvkinoradio.ru/>
58. Сетевая платформа, на которой люди творческих профессий могут демонстрировать свои работы и просматривать результаты творчества

- других. [Электронный ресурс] / Behance. — Режим доступа: <https://www.behance.net/>
59. Фотошоп с нуля [Электронный ресурс] / Youtube — Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=j-k2xBmXEKI&list=PLWOT_kf44zD7ve4dwdhYd2VfgCSeYUcgS
60. AEPlug - Уроки After Effects. [Электронный ресурс] / Youtube — Режим доступа: <https://www.youtube.com/user/AEPlug>
61. All your video needs [Электронный ресурс] / Vimeo. — Режим доступа: <https://vimeo.com/>
62. Graphic resources for everyone [Электронный ресурс] / Freepik. — Режим доступа: <https://www.freepik.com/>
63. Making the web more beautiful, fast, and open through great typography [Электронный ресурс] / Google Fonts. — Режим доступа: <https://fonts.google.com/>
64. Marketing Media Review [Электронный ресурс] / MMR. — Режим доступа: <https://mmr.ua/>