

**Експлікація навчальної програми вибіркової дисципліни  
для «Каталогу вибіркових дисциплін»**

Назва дисципліни	«Анімаційні технології».
Цикл дисциплін (гуманітарна/іншої спеціалізації)	Вибіркова
Вид дисципліни (теоретична/практична)	Практична
Освітній рівень (бакалавр/магістр)	Бакалавр
Кафедра (на якій читається дисципліна)	Дизайн, графічний дизайн
Термін вивчення (семестр весняний/осінній)	VII семестри

**Ключові результати навчання (уміння та навички).**

***За результатами вивчення курсу студент повинен знати:***

- Визначальні принципи анімації.
- Підходи до створення сценарію.
- Категорії анімаційних жанрів.
- Сучасні тренди у дизайні анімацій.
- Етапи планування виробництва
- Процес виробництва анімації.

***За результатами вивчення курсу студент повинен вміти:***

- Аналізувати сценарій
- Розробляти концептуальну основу
- Застосовувати основні аспекти композиції
- Створювати вдалий характер персонажей
- Використовувати покадрову анімацію
- Розуміти колір
- Застосовувати звукові ефекти
- Створювати комп'ютерну анімацію

## **Короткий зміст дисципліни (перелік тем та практичних завдань).**

### **Модуль 1. Анімація**

#### **Змістовий модуль 1. Основи анімації.**

**Тема 1.** Основні поняття. Історія Анімації. Жанри анімації. Визначальні принципи анімації. Основи комп'ютерної анімації. Процес виробництва анімації.

**Тема 2.** Ком'ютерна анімація. Процес створення 2D і 3D – анімації. Технології створення анімації. Види технологій анімацій.

**Тема 3.** Сучасні тренди в анімації. Сучасні тренди в анімаційній графіці.

#### **Змістовий модуль 2. Планування і створення сценарію**

**Тема 1.** Планування виробництва. Написання сценарію. Підходи до створення сценарію. Етапи розробки сценарію.

**Тема 2.** Аналіз сценарію. Завершення.

#### **Змістовий модуль 3. Підготовка до виробництва: концепція, ідея та дослідження**

**Тема 1.** Огляд та аналіз відмінностей інструментів для створення анімації. Інструменти для малювання й візуалізації. Інструменти аніматора.

**Тема 2.** Аналіз зразків. Концепція та ідея. Студійне середовище. Збір матеріалу.

**Тема 3.** Розробка ідеї. Ескізування графічних ілюстрацій. Оцінювання ідеї. Презентація концепції.

**Тема 4.** Дослідження. Робота з кольором. Робота з текстом. Розроблення сюжетних тем анімаційних творів.

#### **Змістовий модуль 4. Розробка. Звук. Виробництво**

**Тема 1.** Методи створення анімації. Розкадрування. Мистецтво розкадрування. Візуальна оповідь в анімації.

**Тема 2.** Створення комп'ютерної анімації за сценарієм. Дизайн персонажів. Розробка характеру персонажів. Шари.

**Тема 3.** Звук. Значення й застосування звуку. Формування. Методи створення файлу.

**Тема 4.** Збирання пакетів з усіх готових графічних файлів.

**Тема 5.** Зберігання. Графічні та спеціалізовані файли для зберігання. Попередній перегляд з можливою корекцією.

**Тема 6.** Створення презентації фінального проекту. Аргументування дизайнерського рішення.

**Теми практичних завдань на вибір:**

- Створення анімаційного плаката
- Створення анімованих логотипів
- Створення художньої ілюстрації в анімації
- Створення кінетичної типографіки
- Створення фонові анімації
- Створення стоп-моушн анімації
- Створення анімаційних механізмів
- Створення тривимірної комп'ютерної анімації

**Результати оцінювання (форми, критерії):** вид контролю – залік. Один модуль, 4 змістових модулі. Всього 60 аудиторних годин.

**Автор програми (викладач, що читає дисципліну):** старший викладач Нісевич В. З.