

**Експлікація навчальної програми вибіркової дисципліни
для «Каталогу вибірових 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. Аргументувація 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.