



Косівський інститут прикладного декоративного мистецтва
Львівської національної академії мистецтв
Кафедра «Дизайн»

Силабус навчальної дисципліни
Анімаційні технології
курс IV

<i>Галузь знань</i>	02 <i>Культура і мистецтво</i>
Напрямок підготовки	бакалавр
Спеціальність	022 <i>Дизайн</i>
Спеціалізація	022.01. <i>Графічний дизайн</i>

2020 – 2021 навчальний рік

Силабус навчальної дисципліни Анімаційні технології для студентів III курсу ГД за напрямом підготовки бакалавр, денної форми навчання за спеціальністю 022 Дизайн. Косів. – Косівський інститут ПДМ ЛНАМ, 2021. – 19 с.

Силабус – навчальна програма дисципліни, що включає в себе опис навчальної дисципліни, мету та завдання, модулі, змістові модулі, теми занять, кількість годин лекційних, практичних та самостійної роботи, вимоги викладача, критерії оцінки, список основної та додаткової літератури.

Силабус – це персоніфікована програма викладача для навчання студентів з дисципліни, що оновлюється на початок кожного навчального року. Розробляється силабус на засадах освітньої програми підготовки фахівця рівня бакалавра відповідно до навчальної програми з врахуванням логічної моделі викладання дисципліни.

Розробник: Нісевич В. З. старший викладач кафедри «Дизайн»

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників		Галузь знань, ступінь вищої освіти, спеціальність, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
			денна форма навчання
Курс	IV		
Кількість кредитів	5	Галузь знань 02 Культура і мистецтво	Нормативна
Кількість модулів	1		Рік підготовки
Кількість змістових модулів	4	Ступінь вищої освіти бакалавр	IV- й
Загальна кількість годин	150	Спеціальність 022.01 Дизайн (Графічний дизайн)	Семестр VII

2. Загальна інформація

Назва дисципліни	Анімаційні технології
Викладач	Нісевич Володимир Зіновійович
Контактний телефон викладача	0989528636
Консультації	Згідно розкладу у визначений день
Е-mail викладача	nisevychvz@ukr.net
Facebook	Nisevych Volodymyr
Адреса	ауд. 53а, поверх 1, вул. Міцкевича, 2

3. Анотація до курсу

Програма вивчення навчальної дисципліни “Анімаційні технології” складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки освітнього ступеня “бакалавр” спеціальності “Дизайн”, спеціалізації “Графічний дизайн”.

Анімація (animation) – похідне від латинського «anima» - душа і похідного від фр. animation – оживлення, отже анімація означає штучне уявлення руху в кінематографі, на телебаченні, в комп’ютерній графіці завдяки відображенню послідовності малюнків, кадрів з певною частотою, при якій забезпечується цілісне зорове сприйняття образів.

Комп’ютерна анімація – мистецтво створювання рухомих зображень за допомогою комп’ютерів. Є одним із видів анімації, що відноситься до рухомого зображення. Отримала широке застосування у рекламній, ігровій, науковій та діловій сферах.

Необхідне обладнання для вивчення дисципліни:

Альбом для ескізів, олівці, кольорові маркери. Комп’ютерна техніка (ноутбук, планшет, цифрова фотокамера тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет. Комп’ютерні програми (інструменти) необхідні для виконання завдань.

4. Мета та завдання курсу

1.1. Метою викладання навчальної дисципліни “Анімаційні технології” є оволодіння теоретичними засадами та практичними навичками для досягнення цілей на професійному рівні.

1.2. Основними завданнями вивчення дисципліни “Анімаційні технології” є ознайомлення з технологічними процесами створення анімації в сучасному дизайні.

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні **знати** певні правила:

- Визначальні принципи анімації.

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

вміти:

- Аналізувати сценарій
- Розробляти концептуальну основу
- Застосовувати основні аспекти композиції
- Створювати вдалий характер персонажів
- Використовувати покадрову анімацію
- Розуміти колір
- Застосовувати звукові ефекти
- Знаходити та пропонувати найбільш прості точки взаємодії користувача з системою

Курс передбачає теоретичне, практичне та самостійне вивчення матеріалу. Виконання різнотипових практичних завдань із чітко визначеним завданням. Моніторинг та удосконалення теоретичних знань.

Знання набуті на уроках анімаційні технології стануть у пригоді при вивченні таких навчальних дисциплін як: комунікаційний дизайн, дизайн візуальних комунікацій, дизайн інформаційних систем, дизайн інтерфейсів, проектно-конструкторська практика, виконання кваліфікаційної роботи, що є невід'ємною часткою на шляху до успіху майбутніх графічних дизайнерів.

5. Компетентності та результати навчання

5.1. Загальні компетентності:

- Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- Здатність вчитися та оволодівати сучасними знаннями.
- Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної

діяльності.

- Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- Здатність працювати в команді.
- Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
- Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

5.2. Фахові компетентності:

- Здатність застосовувати сучасні методики та технології виготовлення об'єктів дизайну.
- Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.
- Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
- Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.
- Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.
- Здатність застосовувати навички проектної графіки та типографіки у професійній діяльності.
- Здатність застосовувати знання історії української та зарубіжної анімації в художньо-проектній діяльності.
- Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення (інструменти) для створення об'єктів дизайну.
- Здатність використовувати у практичній діяльності досвід світової та вітчизняної шкіл дизайну, методів та авторських прийомів провідних дизайнерів.
- Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

5.3. Результати навчання

- Фахово використовувати інформаційні та комунікаційні

технології.

- Застосовувати практичні навички з проектування та технології виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.
- Використовувати власну образно-асоціативну, стилістичну та пластичну мову.
- Мати базові уявлення про веб-дизайн та інформаційний дизайн. Володіти принципами візуалізації інформації, розуміти принципи ієрархії у повідомленні. Володіти сучасними знаннями про матеріали й техніки виготовлення поліграфічної продукції, друкарські та післядрукарські процеси,

а продукція).

- Створювати об'єкти веб-дизайну та інформаційного дизайну.

6. Академічна доброчесність

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватись правил академічної доброчесності, що передбачає:

- самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання;
- посилання на джерела інформації у разі використання почерпнутих з них ідей, розробок, тверджень, відомостей;
- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;
- надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використанні методики дослідження і джерела інформації.

До порушень принципів та правил академічної доброчесності відносять:

- академічний плагіат
- фабрикація
- фальсифікація
- списування

- обман
- хабарництво
- необов'язкове оцінювання
- конфлікт інтересів
- приватний інтерес
- службова недбалість
- зловживання впливом

Положенням про академічну доброчесність науково-педагогічних, наукових працівників та здобувачів вищої освіти розміщено на офіційному сайті Косівського інституту ПДМ ЛНАМ.

7. Календарно-тематичний план дисципліни

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Методи викладу матеріалу
Модуль 1. Анімація						
Змістовий модуль 1. Основи анімації.						
	1	лекція	Основні поняття. Історія Анімації. Жанри анімації. Визначальні принципи анімації. Основи комп'ютерної анімації. Процес виробництва анімації.	4		Словесний, метод ілюстрацій. Конспектування.
	2	лекція	Комп'ютерна анімація. Процес створення 2D і 3D – анімації. Технології створення анімації. Види технологій анімацій.	4	Вступний контроль	Словесний, метод демонстрацій. Конспектування.

	3	лекція	Сучасні тренди в анімації. Сучасні тренди в анімаційній графіці.	4		Демонстрація таблиць
Змістовий модуль 2. Планування і створення сценарію						
	4	лекція	Планування виробництва. Написання сценарію. Підходи до створення сценарію. Етапи розробки сценарію.	4	Усне опитування.	Осмислення одержуваної інформації.
	5	практичні	Аналіз сценарію. Завершення.	4	Поточний контроль	
Змістовий модуль 3. Підготовка до виробництва: концепція, ідея та дослідження						
	6	лекція	Огляд та аналіз відмінностей інструментів для створення анімації. Інструменти для малювання й візуалізації. Інструменти аніматора.	4	Практичні вправи	Розповідь. Демонстрація відео
	7	практичні	Аналіз зразків. Концепція та ідея. Студійне середовище. Збір матеріалу.	4	Практичні вправи	Робота проводиться олівцями, кольоровими маркерами, графічними планшетами тощо
	8	практичні	Розробка ідеї. Ескізування графічних ілюстрацій. Оцінювання ідеї. Презентація	4	Практичні вправи	Робота проводиться

			концепції.			олівцями , кольоровими маркерами, графічними планшетами тощо.
	9	практичні	Дослідження. Робота з кольором. Робота з текстом. Розроблення сюжетних тем анімаційних творів.	4	Поточний контроль Практичні вправи Затвердження ідеї	Демонстрація Робота ведеться на ПК
Змістовий модуль 4. Розробка. Звук. Виробництво						
	10	практичні	Методи створення анімації. Розкадрування. Мистецтво розкадрування. Візуальна оповідь в анімації.	4	Практичні вправи	Робота ведеться на ПК
	11	практичні	Створення комп'ютерної анімації за сценарієм. Дизайн персонажів. Розробка характеру персонажів. Шари.	4	Практичні вправи	Робота ведеться на ПК
	12	практичні	Звук. Значення й застосування звуку. Формування. Методи створення файлу.	4	Поточний контроль Практичні вправи	Робота ведеться на ПК
	13	практичні	Збирання пакетів з усіх готових графічних файлів.	4	Практичні вправи	Робота ведеться на ПК

	14	практичні	Зберігання. Графічні та спеціалізовані файли для зберігання. Попередній перегляд з можливою корекцією.	4	Практичні вправи	Робота ведеться на ПК
	15	практичні	Створення презентації фінального проекту. Аргументувація дизайнерського рішення.	4	Підсумковий модульний контроль	Робота ведеться на ПК
					Залік	

Теми практичних робіт на вибір

1. Створення комп'ютерної анімаційної ілюстрації.

- 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

8. Політика курсу

Вимоги викладача та правила поведінки студентів на заняттях.

1. Комунікація та спільна співпраця є важливими компонентами засвоєння знань і професійних компетентностей під час вивчення курсу (модуля). Студент і викладач несуть спільну відповідальність за створення безпечного і сприятливого навчального середовища.
2. Студент зобов'язаний відвідувати усі аудиторні заняття та брати активну участь у навчальному процесі кафедри.
3. Недопустимі пропуски та запізнення студентами аудиторних занять. У разі пропуску заняття без поважних причин, які задокументовані, оцінка за проміжний контроль автоматично знижується на 10 %. Якщо пропуски

становлять більше 50 % аудиторних занять то вважається, що такий студент не засвоїв програмовий матеріал курсу в повному обсязі, тому кількість балів на модульному контролі може становити не більше 60 балів.

4. Усі практичні завдання, які передбачені навчальною програмою дисципліни, повинні бути виконанні вчасно та в повному обсязі, а також належним чином оформлені та представлені на екзаменаційну сесію (екзамен-перегляд). У разі незадовільної оцінки студент має право перездати курс у 7-денний термін. Несвоєчасне виконання поставленого завдання є неможливим.
5. В межах самостійної роботи студенти опрацьовують задані завдання, вивчають додатковий матеріал за темою, виконують практичні роботи для самоконтролю та з метою перевірки засвоєння ними знань та набутих навичок.
6. Студенти зобов'язані дотримуватися принципів академічної доброчесності при виконанні практичних, самостійних, індивідуальних та контрольних завдань. У випадку списування і плагіату при виконанні завдання, студент отримує незадовільну оцінку. У разі повторного списування чи виявлення плагіату студент не допускається до семестрового заліку чи екзамену.
7. Студент має право звертатися до викладача за додатковим поясненням матеріалу курсу (модуля) чи змісту практичних завдань протягом робочого часу усно, по електронній пошті або засобами повідомлень. За потребою студентів викладач призначає консультацію для аналізу практичної чи самостійної чи роботи студента. Відвідування таких консультацій за бажанням студента.
8. Викладач ознайомлює студентів з методичними рекомендаціями щодо виконання практичних, самостійних та контрольних робіт, наводить перелік питань та завдань для проведення підсумкової оцінки знань, надає питання до заліку чи екзамену. Все це гарантує високу ефективність навчального процесу і є обов'язковим для студентів.

9. Студенти мають право користуватися методичним забезпеченням та власними навчальними посібниками викладачів кафедри, а також унаочненим матеріалом і літературою за фахом.
10. Кожен викладач ставить перед студентами систему вимог та правила їх поведінки на аудиторних заняттях.
11. В аудиторіях заборонено вживати їжу та напої (за винятком води та у разі медичної необхідності).
12. Під час аудиторних занять заборонено користуватися мобільними телефонами та іншими цифровими електронними пристроями, які мають бути вимкнені або переведені у беззвучний режим. Ноутбуки чи планшети можуть використовуватися лише для виконання навчальних завдань за вимогою.

9. Політика виставлення балів

При оцінюванні враховуються бали набрані на поточному контролі (здача змістових модулів), підсумковому контролі (екзамен-перегляд) та за самостійну роботу.

На результат оцінювання також впливає присутність студента на заняттях та його активність під час практичної роботи. У разі пропуску заняття (занять) без поважних причин, які задокументовані, оцінка за проміжний контроль автоматично знижується на 10 %. Якщо пропуски становлять більше 50 % аудиторних занять то вважається, що такий студент не засвоїв програмовий матеріал курсу в повному обсязі, тому загальна кількість балів на підсумковому модульному контролі може становити не більше 60 балів.

Розподіл балів, що отримують студенти з навчальної дисципліни «Анімаційні технології», є сумою балів за виконання змістових модулів та отриманих під час заліку. Максимальна кількість балів за вивчення курсу становить 100 балів.

Поточний контроль знань															Підсумковий контроль		Сума
Модуль 1															залік	екзамен	
Змістовий модуль 1			Змістовий модуль 2		Змістовий модуль 3				Змістовий модуль 4						20		100
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15			
2	4	4	5	6	4	4	4	6	5	5	6	5	5	15			
10			11		18				38								

Розподіл балів, що отримують студенти з навчальної дисципліни

Лекції – 19 балів

Практичні – 46 бали

Модульний контроль – 15 балів

Залік – 20 балів

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Екзамен, курсовий проект (робота), практика	залік
90-100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	

60-63	Е		
35-59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання	Не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	Не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

90–100 балів («відмінно» за національною шкалою, **A** — за шкалою ECTS) може отримати студент, який в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, творчо підійшов до виконання завдань, логічно побудував і професійно виконав усі завдання, надав додаткові варіанти за відповідними темами, крім того, брав участь та переміг (посів 1–3 місце) у міжнародних або усеукраїнських конкурсах та акціях, студентських олімпіадах чи наукових конференціях з мистецтва або дизайну.

82–89 балів («добре» за національною шкалою, **B** — за шкалою ECTS) отримує студент, який добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з усіма поставленими завданнями, творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому зробив декілька незначних помилок.

75–81 балів («добре» за національною шкалою, **C** — за шкалою ECTS) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з більшістю поставлених завдань, достатньо творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому виконана робота мала значні недоліки.

64–74 балів («задовільно» за національною шкалою, **D** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з переважною більшістю поставлених завдань

або виконав усі завдання на недостатньо професійному рівні, при цьому виконана робота мала значні недоліки (неохайність виконання, відсутність творчого підходу тощо).

60–63 балів («задовільно» за національною шкалою, **E** — за шкалою ECTS) отримує студент, який в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з основними з поставлених завдань, але при цьому виконана робота має багато значних недоліків (неохайність виконання, відсутність творчого підходу, невчасна подача виконаної роботи тощо).

35–59 балів («незадовільно» за національною шкалою, **FX** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не впорався із головними задачами дисципліни, тобто не опанував більшість тем практичного та теоретичного курсу, пропускав заняття без поважних причин, допустив значну кількість суттєвих помилок при виконанні завдань. Про відсутність належних знань свідчать незадовільні підсумки поточного перегляду. У цьому випадку для одержання оцінки потрібна значна додаткова робота для виконання усіх завдань дисципліни відповідно програми курсу і повторна перездача.

1–34 балів («незадовільно» за національною шкалою, **F**— за шкалою ECTS) отримує студент, який не володіє знаннями з усіх модулів дисципліни, не виконав програми курсу і, відповідно, не впорався з поточними перевітками та не склав екзаменаційного перегляду. В цьому випадку передбачений обов'язковий повторний курс навчання.

Система бонусів

Передбачено додаткові бали за мистецьку активність студента під час навчання: участь у всеукраїнських художніх виставках, конкурсах та олімпіадах. Максимальна кількість балів: 10.

На результат оцінювання також впливає присутність студента на заняттях та його активність під час практичної роботи. Участь у практичних заняттях оцінюється за нижче наведеними критеріями.

Відмінно ставиться, якщо студент:

- виконує всі завдання практичних занять і домашньої самостійної роботи;
- завжди виражає бажання і зацікавленість у дисципліні;
- на практичних заняттях відповідальний, пунктуальний, акуратний, зосереджений;
- активний, часто виступає і часто задає питання;
- активно, дуже добре працює в парі/групі/команді.

Добре – якщо студент:

- виконує більшість завдань практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- зазвичай виражає бажання і зацікавленість у вивченні дисципліни;
- зазвичай на практичних заняттях відповідальний, зосереджений;
- іноді виступає і задає питання;
- добре працює в парі/групі/команді.

Задовільно – коли студент:

- іноді виконує завдання практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- не дуже зацікавлений у вивченні дисципліни;
- іноді на практичних заняттях запізнюється, не завжди зосереджений, роботи не акуратні;
- іноколи виступає і задає питання;
- не дуже добре працює в парі/групі/команді.

Незадовільно ставиться в тому випадку, коли студент:

- зовсім не виконує завдання практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- незацікавлений у вивченні дисципліни;
- практично не розуміє дисципліни на практичних заняттях пасивний, роботи дуже не акуратні;
- ніколи не виступає і не задає питання;
- не працює в парі/групі/команді.

10. Підсумковий контроль знань

Формою підсумкового контролю є залік. Для отримання семестрової оцінки необхідно пройти рубіжні етапи контролю у формі модульних переглядів результатів виконання практичних завдань студентів.

11. Література для вивчення дисципліни

Базова

1. Близнюк М.М. Комп'ютерна графіка і дизайн. Програма спецкурсу для вищих навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва I-III рівнів акредитації. - Косів: КДПДМ, 2001.-20с.
2. Близнюк М.М. Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект. - К.: Каравела, 2006. - 272с.
3. Вільямс, Р. Анімація: Посібник з виживання. Київ: Art Huss, 2019. 392 с. (Серія «Креативна кар'єра»)
4. Селбі Е. Анімація / Ендрю Селбі; пер. з англ. Заєць В. Київ: ArtHuss, 2019. 224 с. (Серія «Креативна кар'єра»)
5. Основи анімації. Анімація. Її види, принципи, технології.
<https://naurok.com.ua/osnovi-animaci-animaciya-vidi-principi-tehnologi-114659.html>
6. Розенсон И. Основы теории дизайна. — Питер, 2006. — 224 с.

Допоміжна

7. Михайленко В.Є., Яковлєв М.І. Основи композиції (геометричний аспект художнього формотворення): Навч. посіб. 2-е вид. — К.: Каравела, 2008. — 304с.

Корисні інтернет посилання

<https://vc.ru/design/178662-dtvyat-анимация>

<https://createwitnflow.com>

www.svgator.com

<https://getloaf.io>

<https://locomotive.ca/en/play>

www.behance.net/search/users