

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан факультету технологій і дизайну

Тетяна ІВАНШЕНА

Підпис

29 серпня 2024 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Дизайн персонажів

Назва дисципліни

**Призначення Робочої програми**

Для освітніх програм різних спеціальностей

**Рівень вищої освіти**

Перший бакалаврський

**Мова навчання**

Українська

**Обсяг дисципліни, кредитів ЄКТС**

4

**Статус дисципліни**

Вибіркова

**Факультет**

Технологій і дизайну

**Кафедра**

Дизайну

Статус дисципліни	Форма здобуття освіти	Обсяг дисципліни		Кількість годин						Форма семестрового контролю	
		Кредити ЄКТС	Години	Аудиторні заняття					Самостійна робота	Залік	Іспит
				Разом	Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття	Семінарські заняття			
В	Д	4	120	51	-	51	-	-	69	+	-

Робоча програма складена Юлія Байрак ст. викладач Юлія БАЙРАК

Схвалена на засіданні кафедри дизайну

Протокол №1 від 29.08.2024 р. Зав. кафедри Ельвіра Базиліук Ельвіра БАЗИЛЮК

Робоча програма розглянута та схвалена вченою радою факультету технологій і дизайну

Голова вченої ради факультету Тетяна Іваншєна Тетяна ІВАНШЕНА

Хмельницький 2024

### 3) Пояснювальна записка

Дисципліна “Дизайн персонажів” є вибірковою дисципліною з фахової практичної підготовки і займає важливе місце у освітній діяльності бакалаврів зі спеціальностей пов'язаних з дизайном та мистецтвом.

**Мета дисципліни.** Формування і розвиток професійних здібностей, набуття практичних навичок з розробки персонажів різних типів для галузі креативних індустрій.

**Предмет дисципліни.** Вивчення персонажів різних типів для галузі креативних індустрій та техніки їх створення.

**Завдання дисципліни.** Навчити розробляти персонажів відповідно до сучасних вимог креативних індустрій; створенню композиційно і тонально гармонійних персонажів різних типів; підготувати спеціалістів відповідно до потреб галузі.

**Результати навчання.** Показниками успішного опанування дисципліни є: розуміння особливостей роботи концепт-художника, самоідентифікація в дизайні персонажу; самостійний підбір та аналіз аналогів та прототипів; усвідомлення власної творчої унікальності та потенціалу, реалізація новаторських ідей через запропоновані викладачем прийоми та техніки; виконання завдань через призму авторського бачення, але відповідно до брифу; володіння термінологією та вміння застосовувати отримані теоретичні знання під час розробки персонажів для індустрії розваг з чітко окресленим характером, в різних позах та під різними ракурсами; працювати з 6 основними видами міміки без втрати схожості; створювати якісний продукт для конкретної цільової аудиторії.

### 4) Структура залікових кредитів дисципліни

Назва теми	Кількість годин, відведених на:	
	Денна форма	
	Лабор. роботи	СРС
Розділ 1. Неймовірні особистості.	36	50
Розділ 2. Фантастичні істоти.	15	19
<b>Разом за семестр:</b>	<b>51</b>	<b>69</b>

### 5) Програма навчальної дисципліни

#### 5.1 Зміст лабораторних (практичних, семінарських) занять

#### Перелік лабораторних занять для студентів денної форми здобуття освіти

№ теми	Теми лабораторних робіт	Кількість годин
1	<b>Різноракурсні замальовки тіла людини, або його частин.</b> Дослідження. Підбір референсів. Зарисовки тіла людини та його частин зі складними перспективними скороченнями. <i>Лит.:</i> [1], 8 с.	12
2	<b>Розробка персонажа жіночої статі з акцентом на національність.</b> Робота з брифом. Дослідження. Створення асоціативної мапи. Розробка ескізів-мініатюр, пошук образу, варіації костюма та реквізита. Розробка міміки персонажа. Розробка персонажа в динаміці (різноракурсне проектування персонажа), робота з кольором. Круговий огляд персонажа.	12

	<i>Лім.:</i> [1], 66 с., [2], 10 с.	
3	<b>Розробка персонажа чоловічої статі.</b> Робота з брифом. Дослідження. Створення асоціативної мапи. Розробка ескізів-мініатюр, пошук образу, варіації костюма та реквізита. Розробка міміки персонажа. Розробка персонажа в динаміці (різноракурсне проектування персонажа), робота з кольором. Круговий огляд персонажа. <i>Лім.:</i> [1], 234 с., [2], 54 с.	12
4	<b>Розробка фантастичного персонажа.</b> Дослідження. Створення асоціативної мапи відповідно до брифу. Розробка ескізів-мініатюр, пошук образу, варіації костюма та реквізита. Розробка міміки персонажа. Розробка персонажа в динаміці (різно ракурсне проектування персонажа), робота з кольором. Круговий огляд персонажа. Розробка портфоліо лабораторних робіт в електронному форматі. <i>Лім.:</i> [1], 122 с., [2], 85 с.	15
	<b>Разом:</b>	<b>51</b>

В процесі виконання лабораторних робіт з дисципліни студенти денної форми здобуття освіти навчаються аналізувати ринок креативних індустрій та розробляти продукт для певної цільової аудиторії. Займаються дослідницькою роботою, набувають навичок роботи з брифом та референсами. Вивчають нові техніки та способи розробки персонажів. Практикуються в написанні різноракурсних фігур людей та тварин, їх стилізації різної складності. Працюють з мімікою, позами, костюмом та реквізитом. Набувають навичок роботи з кольором та насиченістю тону. Вчать аналізувати власні розробки. Але основний акцент в дисципліні зроблений на проектування персонажів засобами комп'ютерної графіки, як на один із сучасних інструментів реалізації дизайнерських ідей.

Для виконання завдань лабораторних робіт студентам необхідно мати графічний планшет або альбомом для малювання формату А3, пензлі та фарби. А також, самостійно підготувати можливі зразки референсів відповідно до завдання прописаного в брифі. Результатами виконання завдань лабораторних робіт є написані кольорові персонажі в різних ракурсах, позах та мімікою.

Для покращення результатів засвоєння навчального матеріалу, рекомендується застосовувати короткі вправи на 10-15 хв, або художнє письмо двома руками одночасно (на початку пари), щоб активізувати роботу двох півкуль і сприяти розвитку образного мислення та розкриттю творчого потенціалу здобувачів вищої освіти.

## 5.2 Зміст самостійної роботи

Самостійна робота студентів денної форми здобуття освіти полягає у систематичному опрацюванні теоретичного матеріалу з відповідних джерел інформації до кожного лабораторного заняття, роботою з референсами, підготовці до виконання та захисту лабораторних робіт.

### Зміст самостійної роботи студентів денної форми здобуття освіти

Номер тижня	Вид самостійної роботи	К-сть годин
1	Опрацювання теоретичного матеріалу лабораторної роботи 1. Дослідницька робота, підбір референсів.	4
2	Продовження роботи над різноракурсними замальовками тіла людини, або його частин розпочатої в аудиторії.	4
3	Доопрацювання різноракурсних замальовок тіла людини в лінії.	4
4	Підготовка до захисту результатів виконання лабораторної роботи 1.	4

5	Опрацювання теоретичного матеріалу лабораторної роботи 2. Дослідницька робота, підбір референсів.	4
6	Доопрацювання персонажа жіночої статі в лінії.	4
7	Доопрацювання персонажа жіночої статі в кольорі.	4
8	Підготовка до захисту результатів виконання лабораторної роботи 2.	4
9	Опрацювання теоретичного матеріалу лабораторної роботи 3. Дослідницька робота, підбір референсів.	4
10	Доопрацювання персонажа чоловічої статі в лінії.	4
11	Доопрацювання персонажа чоловічої статі в кольорі.	4
12	Підготовка до захисту результатів виконання лабораторної роботи 3.	4
13	Опрацювання теоретичного матеріалу лабораторної роботи 4. Дослідницька робота, підбір референсів.	4
14	Доопрацювання фантастичного персонажа в лінії.	4
15	Доопрацювання костюма та реквізиту фантастичного персонажа в лінії.	4
16	Доопрацювання фантастичного персонажа в кольорі.	4
17	Підготовка до захисту результатів виконання лабораторної роботи 4. Підготовка до презентації лабораторних робіт 1-4 у вигляді портфоліо в електронному форматі.	5
	<b>Разом:</b>	<b>69</b>

Керівництво самостійною роботою кожної підгрупи здійснює її викладач згідно з розкладом консультацій у позаурочний час.

## 6) Технології та методи навчання

Для набуття практичних навичок з проектування персонажів програма складається виключно з лабораторних занять. Під час виконання лабораторних робіт студенти через проблемні методи навчання залучаються до дослідницького процесу і мають можливість проявити свій творчий потенціал на практиці, розв'язуючи фахові завдання з теми. Самостійна робота дозволяє глибше зануритися в процес дослідження, ознайомитися з рекомендованою літературою, розробити додаткові ескізи, відпрацювати техніки розкриті викладачем на заняттях, у разі потреби дописати роботу.

Необхідні інструменти, обладнання: записник, графічний планшет, або папір акварельний формату А3, пензлі, фарби акварельні, палітра, стаканчик для води.

## 7) Методи контролю

Поточний контроль здійснюється під час лабораторних занять, а також у дні проведення контрольних заходів, встановлених робочою програмою і графіком освітнього процесу. При цьому використовуються такі методи поточного контролю:

- захист лабораторних робіт;
- якість виконання лабораторних робіт.

При виведенні підсумкової семестрової оцінки враховуються результати поточного контролю. Студент, який не набрав позитивний середньозважений бал за поточну роботу вважається невстигаючим.

## 8) Оцінювання результатів навчання студентів у семестрі

Оцінювання академічних досягнень здобувача вищої освіти здійснюється відповідно до

«Положення про контроль і оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ». Кожний вид роботи з дисципліни оцінюється за інституційною **чотирибальною** шкалою («відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно») і виставляється в електронному журналі обліку успішності. Семестрова підсумкова оцінка визначається як середньозважена з усіх видів навчальної роботи, виконаних і зданих студентом **позитивно**, з урахуванням коефіцієнта вагомості й розраховується в автоматизованому режимі за відповідною програмою.

Оцінка, яка виставляється за лабораторне заняття, складається з таких елементів: ідея та якість виконання графічної частини; вільне володіння студентом спеціальною термінологією й уміння професійно обґрунтувати прийняті конструктивні рішення; своєчасний захист лабораторної роботи.

Термін захисту лабораторної роботи вважається своєчасним, якщо студент захистив її на наступному після виконання роботи занятті. Пропущене лабораторне заняття студент зобов'язаний відпрацювати в лабораторіях кафедри у встановлений викладачем термін з реєстрацією у відповідному журналі кафедри, але не пізніше, ніж за два тижні до кінця теоретичних занять у семестрі.

Засвоєння студентом навчального матеріалу з дисципліни оцінюється за результатами захисту ідеї та якості виконання лабораторних робіт 1 - 4.

Оцінювання знань студентів здійснюється за такими критеріями:

Оцінка за інституційною шкалою	Узагальнений критерій
Відмінно	Студент глибоко та у повному обсязі опанував зміст навчального матеріалу, легко в ньому орієнтується і вміло використовує понятійний апарат; вирішує практичні завдання з проектування персонажів різної статі для вікової аудиторії вказаної у брифі; уміє створювати унікальні реалістичні чи стилізовані образи залежно від поставлених задач; при розробці статичних та динамічних поз, легко демонструє навички роботи з масами в композиції, перспективою та кольором; створений образ може доповнити одягом та реквізитом, що підкреслює характер персонажа; може якісно оформляти роботи та володіє спеціальними інструментами. Студент не вагається при видозміні запитання, уміє робити детальні та узагальнені висновки. Допускаються несуттєві дві – три <b>похибки</b> в анатомії при проектуванні складних перспективних скорочень.
Добре	Студент виявив повне засвоєння навчального матеріалу, володіє понятійним апаратом і фаховою термінологією; практичні завдання виконує акуратно і в повному обсязі, але часто образу не вистачає унікальності, також можуть мати місце деякі неточності: незначний дисбаланс в масах, кольорах, або декілька похибок в анатомії чи перспективі. Але силует персонажа чіткий та виразний і добре запам'ятовується. Відповідь студента будується на основі самостійного мислення. Студент у відповіді допустив дві–три <b>несуттєві помилки</b> .
Задовільно	Студент виявив знання основного програмного матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання та практичної діяльності за професією, справляється з виконанням практичних завдань, передбачених програмою. Але як правило, допускає неточності у відповідях й <b>суттєві помилки</b> при проектуванні персонажів. Зокрема, робить значні помилки в анатомії та перспективі. Поверхнево володіє прийомами зображення чоловічої, жіночої та дитячої фігури. А створені персонажі, часто мають не чіткий силует, що погано запам'ятовується. Разом з тим, здобувач вищої освіти набув навичок, необхідних для виконання нескладних практичних завдань, які відповідають мінімальним критеріям оцінювання.

Незадовільно	Студент виявив розрізнені, безсистемні знання та не справляється з вирішенням практичних завдань. Лабораторні роботи виконує не в повному обсязі й допускає суттєві помилки в композиції, анатомії та перспективі. Застосовує кольори, які суперечать один одному. Не володіє базовими знаннями компонування. Оцінка «незадовільно» виставляється, коли здобувач вищої освіти не може продовжити навчання без додаткової роботи з вивчення дисципліни.
--------------	---

**Структурування дисципліни за видами робіт і оцінювання результатів навчання студентів денної форми здобуття освіти у семестрі за ваговими коефіцієнтами**

Аудиторна робота					Семестровий контроль, залік			
Лабораторні роботи №:					Підсумковий контрольний захід			
Якість виконання				Захист виконання				За рейтингом
1	2	3	4	1	2	3	4	
ВК*: 0,3				0,7				-

**9) Питання для самоконтролю результатів навчання**

1. Хто такий концепт-художник і які його обов'язки?
2. Етапи роботи над персонажем?
3. Дати визначення брифу?
4. Для чого потрібен підбір референсів?
5. Перелічити складники асоціативної мапи?
6. Що таке ескізи-мініатюри? На якому етапі роботи їх потрібно писати?
7. Види міміки?
8. Як правильно дібрати костюм та реквізит для персонажа? І що потрібно враховувати на даному етапі роботи?
9. На якому етапі роботи відбувається презентація фінального ескізу? Що таке круговий огляд?
10. Що таке стилізація?
11. Дати визначення ілюстрації?
12. Підтипи ілюстрації?
13. Дати визначення анімації?
14. Підтипи анімації?
15. Дати визначення відеогри?
16. Підтипи відеоігор?
17. Як цільова аудиторія впливає на зовнішній вигляд персонажу?
18. За якою схемою зазвичай розвивається сюжет?
19. Як символізм проявляється в дизайні персонажу?
20. Як стиль впливає на дизайн?
21. Що таке тон?
22. Вплив тону на сприйняття персонажу?
23. Опишіть пропорції тіла дорослої людини, дитини молодшого шкільного віку і немовляти? Як змінюються пропорції тіла людини залежно від її віку?
24. Особливості зображення чоловічої та жіночої фігури?
25. Як постава і риси обличчя впливають на типаж персонажу? Симетричність при

письмі красивого обличчя й асиметричність при письмі некрасивого обличчя?

## 10) Навчально-методичне забезпечення

Освітній процес з дисципліни «Дизайн персонажів» повністю і в достатній кількості забезпечений навчально-методичним матеріалом, а саме:

Байрак Ю.О. Дизайн персонажів: методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт для студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Ю.О. Байрак – Хмельницький: ХНУ, 2024-40с.

## 11) Рекомендована література

### Основна

1. Кеннет А., Девон К.-Лі, Сесіль К., Голлі М. Створення персонажів для індустрії розваг: дизайн персонажів для анімації, ілюстрування та відеоігор/ Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт. Пер. з англ. Пелипенко О., Коцюк Л. Київ: ArtHuss, 2023.- 304 с.
2. Вільямс Р. Анімація: Посібник з виживання/ Річард Вільямс Київ: ArtHuss, 2019.- 384 с.
3. Емброуз, Гевін. Основи. Графічний дизайн 01: підхід і мова / Г. Емброуз, Н. Оно-Білсон; пер. з англ. Л. Базь, Р. Дзюба, Т. Кривов'яз. - Київ : ArtHuss, 2019. - 192 с.

### Додаткова

1. Підгурний, Іван Станіславович. Графічний дизайн. Типографіка: навч. посіб. / І. С. Підгурний; Кам'янець-Поділ. нац. ун-т ім. Івана Огієнка. - Кам'янець-Подільський : Аксіома, 2015. - 86 с.
2. Куленко, Михайло Якович. Основи графічного дизайну: підручник / М. Я. Куленко ; Київ. нац. ун-т буд-ва і архітектури. - Київ : Кондор, 2019. - 492 с.
3. Урсу Н. О., Гуцул І. А. Теоретичні основи композиції: навчально-методичний посібник/ Урсу Н. О., Гуцул І. А. – Вид. 2. Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2018.-166 с.
4. Шагала, Володимир Іванович. Українська мальована історія: зб. малюнків і коміксів/ В. І. Шагала ; упоряд. А. Ю. Курков ; В. Кондратюк. - Львів : Меморіал, 2021. - 800 с.
5. Мсебіус. Світ Едени: комікси. Кн. 1 / Мсебіус ; пер. з фр. О. Макарової ; худож. Мсебіус. - Київ : Видавництво, 2022. - 216 с.
6. Туманов, Ігор Миколайович. Рисунок. Живопис. Скульптура: Теоретико-методологічні основи комплексного навчання: навч. посіб. для студ. ВНЗ / І. М. Туманов. - Львів : Аверс, 2010. - 496 с.
7. Прищенко, Світлана Валеріївна. Кольорознавство: навч. посіб. для студ. ВНЗ / С. В. Прищенко; ред. Є. А. Антонович. - Київ : Альтерпрес, 2010. - 352 с.
8. Михайленко В. Є. Основи композиції: навчальний посібник. / В. Є. Михайленко, В. І. Яковлев. – К.: Каравела, 2018. – 304 с.
9. Трегубов В.О., Негай Г. А. Теоретичні основи архітектурної композиції: навч.-метод. Посіб./ В.О. Трегубов, Г.А. Негай: ФОП Цюпак, 2022.
10. Heller, S Iron Fists: Branding the 20<sup>th</sup>-Century Totalitarian State Phaidon Press Inc, 2008
11. Hollis, R. Concise History of graphic Design. Thames &Hudson, 2001
12. Meggs, P.and Purvis, A. A History of Graphic Design. John Wiley& Sons, 2006
13. Zeegen, L. The Fundamentals of illustration. AVA Publishing, 2005

14. Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво-, і тримірний простір: навч. посіб.; за ред. Е. А. Антоновича. Тернопіль: Матвей, 2011. 240 с.
15. Іванов С. Основи композиції видання. Навчальний посібник. Львів.: Світ, 2013. 232 с.
16. Сотська Г., Шмельова Е. Словник мистецьких термінів. Херсон: Видавництво «Старт», 2016. 52 с.
17. Шевченко В. Я. Композиція плаката. Харків: Колорит. 2004. 123 с.
18. Яремків М. Композиція: творчі основи зображення. Навчальний посібник. Тернопіль: Підручники й посібники, 2005. 112 с.

## **11) Інформаційні ресурси**

1. Модульне середовище. Режим доступу:  
<https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=9306>
2. Електронна бібліотека університету. Режим доступу:  
[http://lib.khmnu.edu.ua/asp/php\\_f/page\\_lib.php](http://lib.khmnu.edu.ua/asp/php_f/page_lib.php).
3. Репозитарій ХНУ. Режим доступу : <https://library.khmnu.edu.ua/#>.



## ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ

<b>Тип (статус) дисципліни</b>	Вибіркова фахової підготовки
<b>Освітній рівень</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Семестр</b>	-
<b>Кількість встановлених кредитів ЄКТС</b>	4,0
<b>Форми навчання, для яких викладається дисципліна</b>	Денна

**Результати навчання.** Студент, який успішно завершив вивчення дисципліни, має: *знати* відмінності та особливості проєктування персонажів для відеоігор, анімації, ілюстрації, реклами; *вміти* виконувати процес дослідження для пошуку ідей; *виконувати* ескізи персонажів різних типів (тварин, антропоморфних істот, людей тощо) в різних ракурсах та позах; *розробляти* персонажів з різним ступенем стилізації та реалізму, від руки або за допомогою графічного планшета; *вміти* художніми засобами передавати емоції та характер персонажів; *відображати* морфологічні, стильові та фактурні властивості кольорів персонажів; *розробляти* персонажів відповідно до вимог брифу.

**Зміст навчальної дисципліни.** Види персонажів. Робота з брифом. Методи дослідження в дизайні персонажів. Розробка пошукових ескізів персонажу. Послідовність Фібоначчі в дизайні персонажів. Поза, міміка. Костюм та реквізит. Персонаж в статичній й динамічній, різні пози та ракурси (вигляд спереду, збоку, в три чверті, зі спини). Насиченість і колір. Круговий огляд персонажа.

**Запланована аудиторна робота** не менше 1/3 від загального обсягу дисципліни.

**Форми (методи) навчання:** *словесні* (пояснення теоретичних засад і шляхів їх подальшого застосування) із застосуванням презентацій та візуалізацій; *практичні* (виконання лабораторних завдань; майстер-класи зі стилізації персонажів); *самостійна робота* (опрацювання теоретичного матеріалу, підготовка до виконання лабораторних завдань і до захисту їх результатів, розробка й оформлення портфоліо).

**Форми оцінювання результатів навчання:** поточний контроль – захист лабораторних робіт, портфоліо лабораторних робіт, підсумковий контроль – залік.

**Вид семестрового контролю** – залік.

### **Навчальні ресурси:**

1. Кеннет А., Девон К.-Л., Сесіль К., Голлі М. Створення персонажів для індустрії розваг: дизайн персонажів для анімації, ілюстрування та відеоігор/ Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт. Пер. з англ. Пелипенко О., Коцюк Л. Київ: ArtHuss, 2023.- 304 с.
2. Вільямс Р. Анімація: Посібник з виживання/ Річард Вільямс Київ: ArtHuss, 2019.- 384с.
3. Емброуз, Гевін. Основи. Графічний дизайн 01: підхід і мова / Г. Емброуз, Н. Оно-Біллсон; пер. з англ. Л. Базь, Р. Дзюба, Т. Кривов'яз. - Київ : ArtHuss, 2019. - 192 с.
4. Модульне середовище для навчання MOODLE. Доступ до ресурсу: <https://msn.khmnu.edu.ua/>

**Ст. викладач:** БАЙРАК Ю.О.