

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет технологій і дизайну

Кафедра дизайну



ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан факультету технологій і дизайну Тетяна ІВАНШЕНА

29 серпня 2024 р.

СІЛАБУС

Навчальна дисципліна «**Покадрова анімація**»

Освітньо-професійної програми «**Дизайн**»

Рівень вищої освіти **перший (бакалаврський)**

Форма здобуття освіти **денна**

Позиція	Зміст інформації
Викладач	Байрак Юлія Олександрівна
Профайл викладача	https://dz.khmn.edu.ua/yuliya-bajrak/
E-mail викладача	bairak.loveart@gmail.com
Контактний телефон	+380931245822
Сторінка дисципліни в ІСУ	https://msn.khmn.edu.ua/course/view.php?id=9615
Навчальний рік	2024-2025
Консультації	Онлайн: чат в Телеграм для всіх студентів, що вивчають дисципліну.

Характеристика дисципліни

Статус дисципліни	Форма здобуття освіти	Курс	Семестр	Загальний обсяг		Кількість годин						Курсовий проект	Курсова робота	Форма контролю	
				Кредити ЄКТС	Години	Аудиторні заняття					Самостійна робота			Залік	Іспит
						Разом	Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття	Семінарські заняття					
В	Д			4,0	120	51	-	51	-	-	69	-	-	+	-

Анотація дисципліни

Дисципліна «Покадрова анімація» є вибірковою дисципліною з фахової практичної підготовки і займає важливе місце у освітній діяльності бакалаврів зі спеціальності «дизайн».

Дисципліна викладається для студентів денної форми здобуття освіти. Процес вивчення дисципліни ґрунтується на використанні традиційних навчальних технологій, а саме: *словесні* (пояснення теоретичних засад і шляхів їх подальшого застосування) із застосуванням презентацій та візуалізацій; *практичні* (виконання лабораторних завдань в графічних редакторах з використанням графічних планшетів); *самостійна робота* (підготовка до виконання лабораторних завдань і до захисту їх результатів).

Для набуття практичних навичок з покадрової анімації 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.

Необхідні інструменти, обладнання: комп'ютерне обладнання з встановленою програмою Adobe Animate, графічний планшет, або папір акварельний - формату А3, пензлі, фарби акварельні, палітра, стаканчик для води.

Мета і завдання дисципліни

Мета дисципліни. Формування і розвиток професійних здібностей, набуття практичних навичок покадрового промальовування персонажів, створення серій послідовних малюнків для їх подальшого анімування.

Завдання дисципліни. Навчити художнім технікам та способам зображення персонажа по кадрах із застосуванням ключових принципів анімації; підготувати спеціалістів відповідно до потреб галузі.

Очікувані результати навчання

Студент, який успішно завершив вивчення дисципліни, має: **розуміти** як працює таймінг та спейсінг, як об'єкти виглядають у тривимірному світі й вміти правильно переносити їх у двовимірний; **відчувати** простір та об'єм; **демонструвати** вміння відмальовувати персонажа по кадрах і створювати відчуття, що намальований об'єкт рухається; виконувати завдання через призму авторського бачення, але відповідно до поставлених задач.

Тематичний і календарний план вивчення дисципліни

№ ти ж.	Тема лабораторного заняття*	Самостійна робота студентів		
		Зміст	Год	Література
1-2	Анімація руки. Анімація обличчя персонажа. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Покадрове малювання руху руки. Покадрове малювання міміки.	Підготовка до виконання лабораторної роботи 1.	8	<i>Лім.:</i> [1], с. 11
3-4	Анімація руки. Анімація обличчя персонажа. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Покадрове малювання руху руки. Покадрове малювання міміки.	Підготовка до захисту лабораторної роботи 1.	8	
5-6	Анімація ходи персонажа/вигляд збоку. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Покадрове малювання ходи персонажа (вигляд збоку).	Підготовка до виконання лабораторної роботи 2.	8	<i>Лім.:</i> [3], с. 69, [2], с. 124.
7-8	Анімація ходи персонажа/вигляд збоку. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Покадрове малювання ходи персонажа (вигляд збоку).	Підготовка до захисту лабораторної роботи 2.	8	
9-10	Анімація ходи персонажа/вигляд спереду. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Покадрове малювання ходи персонажа (вигляд спереду).	Підготовка до виконання лабораторної роботи 3.	8	<i>Лім.:</i> [1], с. 234, [2], с. 54, [3] с. 58.
11-12	Анімація ходи персонажа/вигляд спереду. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Покадрове малювання ходи персонажа (вигляд спереду).	Підготовка до захисту лабораторної роботи 3.	8	
13-14	Поворот персонажа на 360 градусів. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Розробка ключових кадрів (малювання персонажа вигляд спереду/ззаду/збоку). Розробка проміжних кадрів.	Підготовка до виконання лабораторної роботи 4.	8	<i>Лім.:</i> [1], с. 24 с., [2], с. 185.
15-16	Поворот персонажа на 360 градусів. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Розробка ключових кадрів (малювання персонажа вигляд спереду/ззаду/збоку). Розробка проміжних кадрів.	Підготовка до виконання лабораторної роботи 4.	8	

17	Поворот персонажа на 360 градусів. Дослідження. Підбір референсів та створення мудборду. Планування таймінгу та спейсінгу. Розробка ключових кадрів (малювання персонажа вигляд спереду/ззаду/збоку). Розробка проміжних кадрів.	Підготовка до захисту лабораторної роботи 4.	5	
----	---	--	---	--

Примітка. * Лабораторні заняття проводяться по три пари один раз у два тижні (чисельник чи знаменник відповідно до розкладу занять).

Для виконання завдань лабораторних робіт студентам необхідно мати комп'ютерне обладнання з встановленою програмою Adobe Animate (ноутбук, або комп'ютер), графічний планшет, або папір акварельний формату А3, пензлі, фарби акварельні, палітра, стаканчик для води. А також, самостійно підготувати можливі зразки референсів відповідно до завдання прописаного в методичних вказівках. Результатами виконання завдань лабораторних робіт є створення серій послідовних малюнків (кадрів) для їх подальшого анімування. .

Політика дисципліни

Організація освітнього процесу з дисципліни відповідає вимогам положень про організаційне і навчально-методичне забезпечення освітнього процесу, освітній програмі та навчальному плану. Студент зобов'язаний відвідувати лабораторні заняття згідно з розкладом, не запізнюватися на заняття, самостійні завдання виконувати відповідно графіку. Пропущене лабораторне заняття студент зобов'язаний опрацювати самостійно у повному обсязі та відзвітувати перед викладачем не пізніше, ніж за тиждень до чергової атестації.

Набуті особою знання з дисципліни або її окремих розділів у неформальній освіті зараховуються відповідно до Положення про порядок перезарахування результатів навчання у ХНУ (вебсайт Університету (<https://khmnu.edu.ua/>): розділ «Нормативні документи», рубрика – «[Положення](#)», сторінка – «Положення про організацію освітньої діяльності»).

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». Кожен 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, 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 анімації; уміє створювати унікальні реалістичні чи стилізовані образи залежно від поставлених задач; при розробці послідовних малюнків легко демонструє навички роботи з масами в композиції, перспективою та кольорами; може якісно оформляти роботи та володіє спеціальними інструментами. Студент не вагається при видозміні запитання, уміє робити детальні та узагальнені висновки. Допускаються несуттєві дві – три похибки 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 несуттєві помилки .
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 суттєві помилки при проектуванні персонажів по кадрах. Зокрема, робить значні помилки в анатомії та перспективі. Не може прорахувати таймінг та спейсінг. Поверхнево володіє прийомами зображення персонажів. А створені образи, 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 №:					За рейтингом						
Якість виконання				Захист							
1	2	3	4	1					2	3	4
ВК*:	0,3				0,7			-			

Питання для самоконтролю результатів навчання

1. Хто такий аніматор і які його обов'язки?
2. Що таке таймінг в анімації?
3. Що таке спейсінг?
4. Для чого потрібен підбір референсів?
5. З чого складається мудборд?
6. Для чого потрібно малювати скетчі?
7. Дати визначення кадру?
8. Які існують кадри?
9. Які ключові принципи анімації ви знаєте?
10. За якою траєкторією зазвичай рухається анімований персонаж?
11. Для чого в анімації використовують стиснення та розтягнення об'єкта?
12. Чи потрібно дотримуватися законів перспективи в покадровій анімації?
13. Дати визначення анімації?
14. Підтипи анімації?
15. Яка різниця між 2D та 3D анімацією?
16. Для чого в анімації застосовують другорядний рух?
17. Що таке сцена в анімації?
18. Для чого в анімації застосовують попередній рух?
19. Для чого в анімації застосовують перебільшення?
20. Як стиль впливає на дизайн?
21. Що таке тон?
22. Вплив тону на сприйняття анімації?
23. Де використовують анімацію?
24. Етапи роботи над 2D анімацією?
25. Для чого потрібна підготовка до дії в анімації?

Навчально-методичне забезпечення

Освітній процес з дисципліни «Покадрова анімація» повністю і в достатній кількості забезпечений навчально-методичним матеріалом, а саме: Байрак Ю.О. Покадрова анімація: методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт для студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Ю.О. Байрак – Хмельницький: ХНУ, 2024-40с.

Рекомендована література

Основна

1. Блер П. Cartoon Animation with Preston Blair: Навч. посібник/ Престон Блер; Пер з англ. Олексій Пелипенко. - Київ: ArtHuss, 2021, - с. 128.
2. Вільямс Р.Е. The Animator's Survival Kit: Expanded Edition: Підручник/Річард Едмунд Вільямс; Пер. з англ. Дзюба Р., Миргородська І., Тимчук Я. - Київ: ArtHuss, 2019, - 392
3. Селбі Е. Animation: Підручник/Ендрю Селбі; Переклад з англ. Заєць В. - Київ : ArtHuss, 2019. – с. 224

Додаткова

1. Куленко, Михайло Якович. Основи графічного дизайну: підручник / М. Я. Куленко; Київ. нац. ун-т буд-ва і архітектури. - Київ : Кондор, 2019. – с. 492.
2. 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.- с. 166.
3. Шагала, Володимир Іванович. Українська мальована історія: зб. малюнків і коміксів/ В. І. Шагала ; упоряд. А. Ю. Курков ; В. Кондратюк. - Львів : Меморіал, 2021. – с. 800.
4. Мсебіус. Світ Едени: комікси. Кн. 1 / Мсебіус ; пер. з фр. О. Макарової ; худож. Мсебіус. - Київ : Видавництво, 2022. – с. 216.
5. Прищенко, Світлана Валеріївна. Кольорознавство: навч. посіб. для студ. ВНЗ / С. В. Прищенко; ред. Є. А. Антонович. - Київ : Альтерпрес, 2010. – с. 352.
6. Михайленко В. Є. Основи композиції: навчальний посібник. / В. Є. Михайленко, В. І. Яковлєв. – К.: Каравела, 2018. – с. 304.
7. Heller, S Iron Fists: Branding the 20th-Century Totalitarian State Phaidon Press Inc, 2008
8. Hollis, R. Concise History of graphic Design. Thames &Hudson, 2001
9. Meggs, P.and Purvis, A. A History of Graphic Design. John Wiley& Sons, 2006
10. Zeegen, L. The Fundamentals of illustration. AVA Publishing, 2005
11. Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво-, і тримірний простір: навч. посіб.; за ред. Е. А. Антоновича. Тернопіль: Матвей, 2011. с. 240.
12. Сотська Г., Шмельова Е. Словник мистецьких термінів. Херсон: Видавництво «Старт», 2016. 52 с.
13. Шевченко В. Я. Композиція плаката. Харків: Колорит. 2004.- с. 123.