

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан факультету технологій і дизайну



Тетяна ІВАНШЕНА

Підпис

29 серпня 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Дизайн персонажів

Назва дисципліни

Призначення Робочої програми

Для освітньої програми спеціальності 022

«Дизайн»

Рівень вищої освіти

Перший (бакалаврський)

Мова навчання

Українська

Обсяг дисципліни, кредитів ЄКТС

4

Статус дисципліни

Вибіркова

Факультет

Технологій і дизайну

Кафедра

Дизайну

Форма здобуття освіти	Обсяг дисципліни		Кількість годин					Самостійна робота	Форма семестрового контролю
	Кредити ЄКТС	Години	Аудиторні заняття						Залік
			Разом	Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття	Семінарські заняття		
Д	4	120	50	-	-	50		70	+

Робоча програма складена Юлія Байрак ст. викладач Юлія БАЙРАК

Підпис

Схвалена на засіданні кафедри дизайну Протокол №1 від 29.08.2025 р.

Зав. кафедри дизайну Ельвіра Базиліук Ельвіра БАЗИЛЮК

Підпис

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ

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

Результати навчання. Показниками успішного опанування дисципліни є: *вміння* працювати з референсами; *знання* теоретичних засад дизайну персонажів та основних етапів їх проєктування, принципів побудови форми, силуету, пропорцій, пластики та стилізації; *розуміння* закономірностей створення впізнаваного образу, ролі характеру, емоцій, міміки, поз та жестів у формуванні візуального наративу персонажа; *вміння* орієнтуватися в різноманітті художніх стилів, жанрів і напрямів; *знання* особливостей дизайну персонажів для різних середовищ та усвідомлення взаємозв'язку між функцією персонажа і його візуальним рішенням.

Зміст навчальної дисципліни. Різноракурсні замальовки тіла людини, або його частин. Розробка персонажа жіночої статі з акцентом на національність. Розробка персонажа чоловічої статі. Розробка фантастичного персонажа.

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

Форми (методи) здобуття освіти: *словесні* (пояснення теоретичних засад і шляхів їх подальшого застосування) із застосуванням презентацій та візуалізацій; *практичні* (виконання практичних завдань в графічних редакторах з використанням графічних планшетів); *самостійна робота* (опрацювання теоретичного матеріалу, підготовка до виконання практичних завдань, розробка і оформлення портфоліо).

Форми оцінювання результатів навчання: оцінювання результатів роботи на практичних заняттях; оцінювання портфоліо.

Вид семестрового контролю залік за рейтингом.

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.

Ст. викладач: БАЙРАК Ю.О.

2) 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 у здобувачів вищої освіти професійних компетентностей зі створення оригінальних, виразних та концептуально цілісних персонажів для різних сфер візуальної комунікації. Дисципліна спрямована на розвиток художньо-проектного та образного мислення, формування індивідуального авторського стилю, здатності поєднувати теоретичні знання з практичними навичками, а також уміння візуально передавати характер, емоції та ідею персонажа відповідно до заданого контексту або творчого задуму.

Предмет дисципліни. Принципи, методи та засоби художнього проектування персонажа як візуального образу, зокрема його форма, силует, пропорції, стилістика, колористичне рішення, характер, а також особливості його створення для різних середовищ.

Завдання дисципліни. Навчити розробляти персонажів відповідно до сучасних вимог індустрії розваг та візуальному дизайну; створенню композиційно і тонально гармонійних персонажів різних типів; підготувати спеціалістів відповідно до потреб галузі.

Результати навчання. Показниками успішного опанування дисципліни є: *вміння* працювати з референсами; *знання* теоретичних засад дизайну персонажів та основних етапів їх проектування, принципів побудови форми, силуету, пропорцій, пластики та стилізації; *розуміння* закономірностей створення впізнаваного образу, ролі характеру, емоцій, міміки, поз та жестів у формуванні візуального нарративу персонажа; *вміння* орієнтуватися в різноманітті художніх стилів, жанрів і напрямів; *знання* особливостей дизайну персонажів для різних середовищ та усвідомлення взаємозв'язку між функцією персонажа і його візуальним рішенням.

3) Структура залікових кредитів дисципліни

Назва розділу (теми)	Кількість годин, відведених на:	
	Денна форма	
	Практичної роботи	СРС
Тема 1. Різноракурсні замальовки тіла людини, або його частин.	12	16
Тема 2. Розробка персонажа жіночої статі з акцентом на національність.	12	16
Тема 3. Розробка персонажа чоловічої статі.	12	16
Тема 4. Розробка фантастичного персонажа.	14	22
Разом за семестр:	50	70

4) Програма навчальної дисципліни

4.1 Зміст практичних (лабораторних, семінарських) робіт

Перелік практичних робіт для студентів денної форми здобуття освіти

№ Практичної роботи	Тема практичної роботи	Кількість годин
1	Тема 1. Різноракурсні замальовки тіла людини, або його частин. Дослідження. Підбір референсів. Зарисовки тіла людини та його частин зі складними перспективними скороченнями. <i>Лім.: [1], 8 с.</i>	12
2	Тема 2. Розробка персонажа жіночої статі з акцентом на національність. 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.: [1], 66 с., [2], 10 с.</i>	12
3	Тема 3. Розробка персонажа чоловічої статі. 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.: [1], 234 с., [2], 54 с.</i>	12
4	Тема 4. Розробка фантастичного персонажа. 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 портфолію практичних робіт в електронному форматі. <i>Лім.: [1], 122 с., [2], 85 с.</i>	14
	Разом:	50

В процесі виконання практичних 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 персонажів людей та тварин, їх стилізації різної складності. Працюють з мімікою, позами, костюмом та реквізитом. Набувають навичок роботи з кольором. 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 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.

4.2 Зміст самостійної роботи

Самостійна робота здобувачів денної форми здобуття освіти полягає у систематичному опрацюванні теоретичного матеріалу з відповідних джерел інформації до кожного практичного заняття, роботою з референсами та доопрацювання практичних робіт за потреби.

Зміст самостійної роботи студентів денної форми здобуття освіти

Номер тижня	Вид самостійної роботи	Кількість годин
1-2	Підготовка до практичної роботи №1.	8
3-4	Підготовка до задачі практичної роботи №1.	8
5-6	Підготовка до практичної роботи №2.	8
7-8	Підготовка до задачі практичної роботи №2.	8
9-10	Підготовка до практичної роботи №3.	8
11-12	Підготовка до задачі практичної роботи №3.	8
13-14	Підготовка до практичної роботи №4.	8
15-16	Підготовка до задачі практичної роботи №4.	8
17	Підготовка портфоліо робіт.	6
	Разом:	70

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

5) Технології та методи навчання

Процес вивчення дисципліни ґрунтується на використанні традиційних навчальних технологій, зокрема: *словесні* (пояснення теоретичних засад і шляхів їх подальшого застосування) із застосуванням презентацій та візуалізацій; *практичні* (виконання практичних робіт в графічних редакторах з використанням графічних планшетів); *самостійна робота* (підготовка до виконання практичних робіт, доопрацювання їх за необхідності та формування портфоліо виконаних робіт).

Для набуття навичок з дизайну персонажів програма складається виключно з практичних робіт. Під час виконання практичних 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.

6) Методи контролю

Поточний контроль здійснюється під час практичних занять, а також у дні проведення контрольних заходів, встановлених робочою програмою і графіком освітнього процесу.

При цьому використовуються такі методи поточного контролю:

- оцінювання результатів практичних робіт;
- оцінювання портфоліо.

При виведенні підсумкової семестрової оцінки враховуються результати поточного контролю. Здобувач вищої освіти, який набрав з будь-якого виду навчальної роботи, суму балів нижчу за 60 відсотків від максимального балу, *не допускається* до семестрового контролю поки не виконає весь обсяг, передбачений робочою програмою для цього виду роботи, і вважається таким, який *має* академічну заборгованість. Ліквідація академічної заборгованості із семестрового контролю здійснюється у період екзаменаційної сесії або за графіком, встановленим деканатом відповідно до «Положення про контроль і оцінювання результатів

навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ».

7) Політика дисципліни.

Політика навчальної дисципліни загалом визначається системою вимог до здобувача вищої освіти, що передбачені чинними положеннями Університету про організацію і навчально-методичне забезпечення освітнього процесу. Зокрема, проходження інструктажу з техніки безпеки; відвідування занять з дисципліни є обов'язковим. Успішне опанування дисципліни і формування фахових компетентностей і програмних результатів навчання передбачає необхідність підготовки до практичних робіт (вивчати теоретичний матеріал з теми, активно працювати на занятті, виконувати практичні роботи, брати участь у дискусіях щодо використання художніх технік і прийомів).

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися термінів виконання усіх практичних робіт у встановлені терміни, передбачених робочою програмою навчальної дисципліни. Пропущене заняття здобувач зобов'язаний відпрацювати у встановлений викладачем термін, але не пізніше, ніж як за два тижні до кінця теоретичних занять у семестрі.

Здобувач вищої освіти, виконуючи самостійну роботу з дисципліни, має дотримуватися політики доброчесності (заборонені плагіат, використання штучного інтелекту). У разі порушення політики академічної доброчесності під час навчальної роботи здобувач вищої освіти отримує незадовільну оцінку і має повторно виконати завдання з відповідної теми (виду роботи), що передбачені робочою програмою. Будь-які форми порушення академічної доброчесності під час вивчення навчальної дисципліни не допускаються та не толеруються.

У межах вивчення навчальної дисципліни здобувачам вищої освіти передбачено визнання і зарахування результатів навчання, набутих шляхом неформальної освіти, що розміщені на доступних платформах (за наявності такого переліку, доцільно вказати рекомендовані курси), які сприяють формування компетентностей і поглибленню результатів навчання, визначених робочою програмою дисципліни, або забезпечують вивчення відповідної теми та/або виду робіт з програми навчальної дисципліни (детальніше у Положенні про порядок визнання та зарахування результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ).

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». При поточному оцінюванні виконаної здобувачем роботи з кожної структурної одиниці і отриманих ним результатів викладач виставляє йому певну кількість балів із призначених робочою програмою для цього виду роботи. При цьому кожна структурна одиниця (робота) може бути зарахована, якщо здобувач набрав не менше 60 відсотків (мінімальний рівень для позитивної оцінки) від максимально можливої суми балів, призначеної структурній одиниці.

Будь-які форми порушення академічної доброчесності не допускаються та не толеруються.

Отриманий здобувачем бал за зарахований вид навчальної роботи (структурну одиницю) після її оцінювання викладач виставляє в електронному журналі обліку успішності здобувачів вищої освіти. За умови виконання усіх видів навчальної роботи за результатами поточного контролю протягом вивчення навчальної дисципліни, встановлених її робочою програмою, здобувач денної форми здобуття освіти з навчальної дисципліни, може набрати до 60 балів. Позитивну підсумкову оцінку здобувач може отримати, якщо за результатами поточного контролю набере від 60 до 100 балів. Семестрова підсумкова оцінка розраховується в автоматизованому режимі в інформаційній підсистемі «Електронний журнал» (ІС «Електронний університет») і відповідно до накопиченої суми балів визначається оцінка за інституційною

шкалою та шкалою ЄКТС, яка заноситься в екзаменаційну відомість, а також до Індивідуального навчального плану здобувача вищої освіти.

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

Аудиторна робота				Самостійна робота	Семестровий контроль
Практичні роботи №: (мінімум – 4 контрольних точок)				Портфоліо	Залік
1	2	3	4		
Кількість балів за кожний вид навчальної роботи (мінімум-максимум)					
12-20	12-20	12-20	12-20	12-20	60-100
48-80				12-20	

Оцінювання практичних робіт

Оцінка з дисципліни «Дизайн персонажів» виставляється на підставі рівня сформованості у студента практичних і теоретичних компетентностей у сфері створення персонажів. Під час оцінювання враховується здатність студента застосовувати знання з основ образотворчої граматики, композиції, кольорознавства, анатомії, пластики форми, стилістики та візуального нарративу у процесі розробки авторського персонажа.

На заняттях оцінюється якість виконання навчальних і творчих робіт, зокрема: розробка концепції персонажа, створення ескізів і фінальних візуальних рішень, обґрунтованість художнього образу, відповідність стилістичному завданню, цілісність та виразність дизайну. Також, враховується рівень креативності, самостійність мислення, здатність до аналізу референсів, акуратність подачі робіт і своєчасність їх виконання.

Термін здачі практичної роботи вважається своєчасним, якщо студент здав його на наступному після виконання роботи занятті. Пропущене заняття студент зобов'язаний відпрацювати, але не пізніше, ніж за два тижні до кінця занять у семестрі.

При оцінюванні результатів навчання здобувачів вищої освіти на практичних заняттях викладач користується наведеними нижче критеріями:

Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти

Оцінка та рівень досягнення здобувачем запланованих ПРН та сформованих компетентностей	Узагальнений зміст критерія оцінювання
Відмінно (високий) 20 балів	Здобувач вищої освіти демонструє глибоке розуміння теоретичних основ дизайну персонажів (форма, силует, характер, стилістика, колір); створює оригінальні, концептуально цілісні персонажі з чітко вираженим характером та ідеєю; виявляє високий рівень креативності та авторського підходу. Впевнено застосовує художні засоби (пропорції, пластика, міміка, композиція). Аргументовано пояснює власні творчі рішення.
Відмінно (високий) 19 балів	Здобувач вищої освіти добре орієнтується у теорії та практиці дизайну персонажів, створює виразні образи з чіткою ідеєю, але з незначними композиційними або стилістичними неточностями. Демонструє креативність та індивідуальний підхід. Легко обґрунтовує творчі рішення.
Відмінно (високий)	Здобувач вищої освіти засвоїв основні принципи дизайну персонажів;

18 балів	створює цілісні, але менш оригінальні образи; демонструє достатній рівень художніх навичок, але пояснення творчих рішень частково поверхневі.
Добре (середній) 17 балів	Здобувач вищої освіти володіє основними теоретичними знаннями з дисципліни. Створює персонажів з логічною формою та характером. Креативність проявляється, але нестабільно. Допускає окремі неточності у пропорціях, стилі або деталях.
Добре (середній) 16 балів	Здобувач вищої освіти знає базові принципи дизайну персонажів; виконує завдання на достатньому рівні, однак без яскраво вираженого авторського стилю. Художні та концептуальні рішення здебільшого шаблонні, пояснення обмежені.
Добре (середній) 15 балів	Здобувач вищої освіти виконує завдання відповідно до вимог, але без творчої ініціативи; персонажі функціональні, проте маловиразні. Концепт персонажа містить наявні помилки у композиції або деталізації.
Задовільно (достатній) 14 балів	Здобувач вищої освіти має поверхневе уявлення про принципи дизайну персонажів; створює прості, мало виразні образи. Креативність персонажів мінімальна; допущені помилки у формі, пропорціях або стилі.
Задовільно (достатній) 13 балів	Здобувач вищої освіти засвоїв лише окремі елементи навчального матеріалу. Персонажі виконані схематично, ідея недостатньо розкрита. Відсутнє обґрунтування творчих рішень. Роботи виконані без належної акуратності.
Задовільно (достатній) 12 балів	Здобувач вищої освіти виконує завдання формально, не демонструє розуміння базових принципів дизайну персонажів. Роботи містять значні художні та композиційні помилки; відсутній творчий підхід.
Незадовільно (недостатній) від 0 -11 балів	Здобувач вищої освіти не опанував основний навчальний матеріал дисципліни; не здатний створити цілісний образ персонажа. Відсутнє розуміння теоретичних засад дизайну персонажів; завдання виконані частково або не виконані взагалі.

Критерії оцінювання портфоліо.

Оцінка та рівень досягнення здобувачем запланованих ПРН та сформованих компетентностей	Узагальнений зміст критерія оцінювання
Відмінно (високий) 20 балів	Яскраво виражена креативність оформлення портфоліо: оригінальні слайди, нестандартна композиція, продумана візуальна подача. Чітко дотримано авторський стиль як у дизайні персонажів, так і в оформленні портфоліо. Використано домальовані авторські деталі (рамки, декоративні елементи, фони, графічні вставки), що підсилюють образ персонажів. Присутні слайди з поясненнями, описом ідей, характеру персонажів або фрази, що концептуально доповнюють візуал. Продумана структура портфоліо: логічна послідовність, зрозумілий наратив. Акуратність, технічна якість та цілісність роботи без помилок.
Відмінно (високий) 19 балів	Креативне та стилістично цілісне портфоліо, але деякі елементи оформлення могли бути глибше інтегровані. Авторський стиль добре читається, хоча не у всіх слайдах однаково послідовний. Є

	пояснювальні слайди або фрази, але не всі вони однаково змістовні. Художній рівень високий, окремі дрібні неточності у деталях.
Відмінно (високий) 18 балів	Загалом креативне портфоліо з авторським підходом. Оформлення слайдів акуратне, але менш експериментальне. Домальовані деталі та пояснення присутні, проте виконують радше допоміжну функцію.
Добре (середній) 17 балів	Портфоліо охайне, з помітним прагненням до креативності. Авторський стиль присутній, але іноді втрачає цілісність. Оформлення слайдів здебільшого стандартне, домальовані елементи використовуються обмежено. Є пояснення або фрази, але вони поверхневі.
Добре (середній) 16 балів	Портфоліо виконане акуратно, але креативність оформлення мінімальна. Авторський стиль читається не завжди або недостатньо виразний. Домальовані деталі та пояснення присутні фрагментарно.
Добре (середній) 15 балів	Портфоліо відповідає вимогам, але виглядає шаблонно. Авторський стиль слабко виражений. Пояснювальні слайди або фрази відсутні або формальні.
Задовільно (достатній) 14 балів	Портфоліо має мінімальний рівень оформлення. Креативний підхід майже не простежується. Авторський стиль нестійкий або випадковий. Відсутні пояснення і концептуальні фрази.
Задовільно (достатній) 13 балів	Оформлення одноманітне, структура портфоліо не продумана. Авторський стиль не читається. Відсутні авторські деталі та пояснення. Персонажі виконані схематично, з помітними художніми помилками.
Задовільно (достатній) 12 балів	Портфоліо формально подане, без творчого підходу. Візуальна подача хаотична або неохайна. Відсутні слайди з поясненнями, відсутня продумана візуальна подача.
Незадовільно (недостатній) від 0 -11 балів	Портфоліо не відповідає вимогам дисципліни або відсутнє. В портфоліо подані роботи, що не відповідають темам прописаним в робочій програмі.

Для кожного окремого виду робіт підсумкового семестрового контролю застосовуються критерії оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти, наведені вище (**Таблиця – Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти**).

Таблиця – Співвідношення інституційної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС

Оцінка ЄКТС	Рейтингова шкала балів	Інституційна шкала (Опис рівня досягнення здобувачем вищої освіти запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни)	
		Залік	Підсумковий бал за виконання практичних робіт передбачених робочою програмою
A	90-100	Зараховано	Відмінно/Excellent – високий рівень досягнення запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни, що свідчить про безумовну готовність здобувача до подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
B	83-89		Добре/Good – середній (максимально достатній) рівень досягнення запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни та готовності до подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
C	73-82		
D	66-72		
E	60-65		Задовільно/Satisfactory – Наявні мінімально достатні для подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом результати навчання з навчальної дисципліни

FX	40-59	Незараховано	Незадовільно/Fail – Низка запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни відсутня. Рівень набутих результатів навчання є недостатнім для подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
F	0-39		Незадовільно/Fail – Результати навчання відсутні

Підсумкова семестрова оцінка за інституційною шкалою і шкалою ЄКТС визначається в автоматизованому режимі після внесення викладачем результатів оцінювання з усіх видів робіт до електронного журналу. Співвідношення інституційної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС у наведеній нижче таблиці.

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 «Покадрова анімація» забезпечений необхідним навчально-методичним матеріалом, що розміщений в Модульному середовищі для навчання MOODLE:

Методичні вказівки до практичних робіт для здобувачів вищої освіти денної форми навчання з дисципліни «Дизайн персонажів».

URL: <https://msn.khmnua.edu.ua/course/view.php?id=9306>

11) Матеріально-технічне та програмне забезпечення дисципліни

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

Інформаційна та комп'ютерна підтримка: ПК, планшет, смартфон або інший мобільний пристрій, проєктор. Програмне забезпечення: програма Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, доступ до мережі Інтернет, робота з презентаціями.

12) Рекомендована література

Основна

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.- 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 20th-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.

13) 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.
3. Репозитарій ХНУ. Режим доступу : <https://library.khmnu.edu.ua/#>.