



## ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	3-й (освітньо-науковий)
Кафедра	Дизайну	Рік навчання	2, 3
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Нормативна, з циклу спеціальної підготовки
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	3–4, 5

**ОСНОВИ АНІМАЦІЇ**

Семестр 3 (09 вересня -14 грудня 2020/21 н.р.)

Семестр 4 (12 січня-25 травня 2020/21 н.р.)

<b>Викладач</b>	Радомська Алла Михайлівна, старший викладач кафедри «Мультимедійний дизайн» член НСХУ
<b>E-mail</b>	radomska1881@gmail.com.
<b>Заняття</b>	Вівторок 9.00–16.20, аудиторія 102 (3-й корпус) Середа 9.00–16.20 аудиторія 116 (3-й корпус) Четвер 9.00–16.20, аудиторія 102 (3-й корпус) П'ятниця 9.00–16.20 аудиторія 116 (3-й корпус)
<b>Консультації</b>	середа 12.00–13.00 (ауд. 407, 2й корпус)
<b>Адреса</b>	61002, Харків, вул. Мистецтв, 8, корпус 3, поверх 1, ауд. 102, 116)
<b>Телефон</b>	050 7877619 викладач кафедри Мультимедійного дизайну

**КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ**

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування:

- 1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни;
- 2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються);

Окрім роздруківок для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути вчасно надіслані на Гугл Диск, що дозволить викладачу переглянути і оцінити роботи. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультації з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.

**ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ**

Передумовою для вивчення дисципліни «Основи Анімації» (Osanim) є певний обсяг знань з таких дисциплін як АПЗКТ, яка надає знайомство з інтерфейсами програм для анімації, уміння створювати і зберігати файли на комп'ютері, РАМ – дисципліни, яка знайомить з матеріалами для анімації, знання з дисциплін «Малюнок» і «Живопис», які дозволяють отримати початкові навички зображення на площині форм і об'єктів. Обов'язковим є достатній рівень знань і компетенції з композиції і формотворення, що дозволить користуватись базовими принципами створення гармонійних зображень і розуміти принципи побудови екранної композиції для рухомих зображень.

## НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Методичні рекомендації з дисципліни «Основи анімації»: «Створення коміксу». Загальні методичні рекомендації: для студентів 2 курсу спеціальності 022 «Дизайн» за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво», СВО «Бакалавр») денної та заочної форм навчання. —Харків: ХДАДМ, 2019. — 28 с.: іл.

Також студентам надається перелік рекомендованої для опрацювання основної та додаткової літератури (книги, навчальні посібники, періодичні видання) і джерел Інтернету (див. Список рекомендованої літератури). Дисципліна викладається українською мовою із застосування інших мов (російської, англійської,) передбачено задля більш природнього тлумачення певних дефініцій, спеціальних термінів та першоджерел.

Базою навчального тезаурусу дисципліни «Основи Анімації» (Osanim) є складений за авторською методикою курс лекцій (укладач А.М.Радомська), який читається у 5 семестрі навчання. Лекційний курс охоплює історичні та сучасні дані (події, приклади, анімаційні розробки) зі світового цифрового мистецтва, медійної культури, а також розкриває сутність процесів, що відбуваються в просторі сучасної анімації як складової мультимедійного дизайну. Лекційний матеріал ілюструється відповідними зразками на екрані у цифровому форматі.

## ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні розробки з сфери анімації, дані про авторів, дизайнерські школи, творчі групи і т.ін. можна переглянути у мережі Інтернет. Відповідні посилання на потрібний сайт (Link – код в HTML) надаються викладачем під час занять, або за проханням студента, а також в процесі електронного листування.

## НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Обов'язковою умовою для студента є виконання практичних завдань, ведення конспекту лекцій (у зошиті чи в електронному вигляді). Комп'ютерна техніка (ноутбук, графічний планшет тощо). Головною програмою, необхідною для опанування навчального матеріалу та виконання завдань є пакет програм Adobe Photoshop, Adobe Aftereffects, Krita, інші наявні програми для анімації та цифрового монтажу за вибором студента.

## МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

**Метою** курсу є підготовка студентів до здійснення професійної і особистої творчої діяльності, формування у студента практичних навичок володіння цифровими техніками малюнку, програмними засобами для створення цифрових зображень і анімації, використання їх для створення анімаційних фільмів; формування компетентності поєднувати комплекс знань з технології монтажу цифрових зображень і умінь створювати рухомі цифрові зображення з образним рішенням анімаційного фільму з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань.

### **Основні завдання курсу «Основи Анімації»:**

- Навчити засобам і прийомам побудови гармонійної форми у русі;
- Надати розуміння зміни характерних рис міміки персонажу: спокійний стан, замислення, переполох, сумування, страх, крик, плач, сміх, регіт;
- Навчити відрізняти властивості рухів об'єктів або персонажів;

- Навчити прийомам виявлення рис характеру персонажу або об'єкту засобами лінійного малюнку та векторної графіки;
- Навчити розуміти і професійно використовувати особливості графічних редакторів для створення рухомих зображень;
- Навчити користуватись термінологію кіно-анімаційного мистецтва;
- Стимулювати вивчати історію та розуміти основні напрями розвитку анімаційного мистецтва;
- Надати розуміння доцільного використання сучасних комп'ютерних технологічних процесів з метою створення анімованої продукції та дизайну об'єктів, що рухаються;
- Навчити розрізняти особливості та технічно-художні прийоми різних видів анімації;

<b>Загально-професійні компетенції:</b>	<b>КЗП</b>
– здатність володіти методами професійного використання засобів комп'ютерної графіки	КЗП.05
<b>Спеціалізовано-професійні компетенції:</b>	<b>КСП</b>
– здатність професійно використовувати знання принципів анімації	КСП.09

У результаті опанування матеріалами навчальної дисципліни «Основи анімації» студент повинен **знати**:

- історію анімаційного мистецтва
- термінологію дизайну і кіно-анімаційного мистецтва
- закони побудови екранної композиції
- закономірності побудови рухомих зображень
- основні етапи і технологічні процеси виробництва анімації
- закономірності побудови інноваційних концепцій для анімації, спрямованих на формування гармонійного, екологічно збалансованого предметного середовища;
- основні правила переміщення об'єктів в кадрі
- основні поняття, стосовні роботи в анімаційних програмах і графічних редакторах
- закони і прийоми створення рухомого персонажу
- закони побудови локацій і різних за призначенням фонів в анімації
- закономірності фізичних процесів руху предметів і об'єктів, закони передачі кінематики руху мальованих об'єктів

#### **уміти**

- свободо володіти понятійно-термінологічним апаратом сучасного мультимедійного дизайну і анімації
- формулювати зміст та визначати головні складові концепцій анімацій
- Самостійно цілеспрямованими діями створювати образи
- Вирішувати і відповідати поставленій задачі в сценарно-графічній розробці рухомих зображень;
- формувати, розвивати, виражати авторський задум засобами цифрового мистецтва;
- Підходити творчо до рішення будь-якого завдання,
- Розробляти оригінальні за художнім задумом і виконанням екранні композиції із задалегідь заданими властивостями,
- Самостійно знаходити і відпрацьовувати оптимальний варіант для вирішення поставленої задачі;
- Володіти методикою та навичками розробки графічного покадрового сценарію анімації одушевленого персонажу у зміні настрою або русі;
- Сприймати і аналізувати закономірності її побудови, пластику, пропорції, взаємне розташування та взаємозв'язок частин і елементів форми у русі;
- Уміти користуватись прийоми авторського перебільшення (гротеск, метафора, гіперболізація)
- створюючи образ;

- Професійно організувати робочий процес, користуватися графічними матеріалами і телевізійним устаткуванням, комп'ютерними і технічними засобами;
- Використовувати в власній практичній діяльності знання з історії становлення та розвитку анімації, розпізнавати та орієнтуватися у видах класичної анімації;
- Виконувати самостійні наукові розвідки та вести власне дослідження певних історичних та сучасних принципів створення анімації, кліпів та реклами;

## ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни передбачає надання студентам необхідних навичок у створенні анімаційних фільмів. У процесі вивчення курсу студенти опановують програмні засоби побудови художнього образу у вигляді персонажу і різноманітних локацій та вдосконалюють фахову майстерність шляхом виконання практичних завдань в техніках по кадрової та інших видів анімації.

Згідно з навчальним планом професійного спрямування «МД» дисципліну «Основи анімації» студенти вивчають на 2 курсі у обсязі 120 годин і на 3 курсі в обсязі 180 годин. Контент дисципліни вміщує основи теоретичних напрацювань, що є достатніми для продукування нових ідей, розв'язання комплексних проблем у галузі творчої діяльності, розгляд важливих питань: методологію поетапного виконання необхідних учбових завдань; творче мислення в розробці концепції для анімації і створенні сторіборду, виборі відповідної графічної техніки, монтажу зображувального ряду і звукового супроводження і виготовлення завершеного короткого анімаційного фільму.

Дисципліна вивчається протягом трьох семестрів 2-го і 3-го курсу (Кількість кредитів — 10, Загальна кількість годин — 390.). Всього курс містить 2 модулі, які включають 3 змістовні модулі та 7 тем.

Перша частина дисципліни «Основи анімації» вивчається студентами протягом 3-4 семестру. 4 кредити ECTS, 120 навчальних годин, в тому числі 60 годин — аудиторні практичні заняття та 60 годин — самостійні.

Друга частина дисципліни вивчається студентами протягом 5 семестру. 6 кредитів ECTS, 180 навчальних годин, в тому числі 60 годин — лекційні заняття, 30 годин аудиторні практичні заняття та 90 годин — самостійні).

Програмна задача кожного модулю полягає у наданні викладачем та опануванні студентами практичних знань щодо актуальних напрямів і тенденцій класичної і сучасної анімації, включаючи аналіз стилів, проектних концепцій, авторських методів, професійних прийомів тощо. Рубіжна перевірка рівня і якості отриманих знань здійснюється у процесі модульних переглядів виконаних практичних робіт. Теоретичні знання студентів перевіряються під час семінарських занять та виконання письмових контрольних робіт, підсумкова оцінка – під час заліку у 5 семестрі. Дисципліна структурується з практичних та теоретичних розділів які містять необхідну кількість практичних завдань і тематичних лекцій.

**IV семестр містить 2 модулі, 2 змістовних модулі: 4 завдання.**

### МОДУЛЬ 1.

**Тема 1** Створення анімаційного персонажу-портрету. **Завдання № 1** (одушевлені об'єкти: людина, тварина) у зміні характеру, міміки, настрою та ракурсу голови в короткому анімаційному фільмі.

**Тема 2** Анімаційний сюжет статичного нерухомого тла засобами фільтрів. Анімація спортивних (складних) рухів людини. **Завдання № 2** спрямоване на створення анімаційного сюжету мальованого статичного нерухомого тла (пейзаж) засобами фільтрів.

**МОДУЛЬ 2**

**Тема 1** Анімаційний сюжет руху предмету на рухомому тлі (горизонтальному або вертикальному).

**Тема 4** Пластика руху складних за будовою об'єктів анімації і живих істот.

**IV семестр містить 2 модулі, 2 змістовних модулі: 4 завдання.**

**1 МОДУЛЬ**

**Тема 5.** Взаємодія двох персонажів. **Завдання № 1** спрямоване на створення анімаційного сюжету взаємодії двох одушевлених персонажів (танок/танець) з елементами рухів кінцівками у змінах характеру з різними екранними планами (від крупного до загального).

**Тема 6:** Ліпсінк. Емоційний діалог персонажів анімації

**2 МОДУЛЬ**

**Тема 7.** Власний стріп-комікс або комікс за фрагментом літературного твору.

**Тема 8.** Оцифрування власного коміксу за заданими умовами

**V семестр містить 2 модуля: 4 завдання 15 лекційних тем.**

**1 МОДУЛЬ**

**7 лекційних тем**, присвячених вивченню історії розвитку мистецтва мультиплікації та її видам: предметна, мальована, лялькова, пластилінова та ін.; особливостям та технічно-художнім прийомам різних видів анімації

**Тема 9.** Синемаграфія

**Тема 10.** Вибір та обґрунтування теми реферату.

**2 МОДУЛЬ**

**8 лекційних тем**, присвячених вивченню видів і жанрів кіно, телевізійної заставки, освітлення в кіно, різноманітному обладнанню для створення ефектів у рекламі, кліпах.

**Тема 11.** Написання реферату на тему взаємозв'язків анімації і сучасного дизайну.

**Тема 12.** Авторська анімація.

**ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ**

Теми і зміст матеріалу дисципліни «Основи Анімації» спрямовують творче мислення студентів на розробку авторських концепцій для анімації, надають знання щодо створення сторіборду анімаційного фільму, вдосконалюють уміння вибору і застосування відповідної графічної техніки, монтажу зображувального ряду і виготовлення завершеного короткого анімаційного фільму. У процесі проведення лекційних занять студентам пропонуються знання сучасного стану процесів в анімації, надається алгоритм розуміння прийомів і засобів, використаних мультимедійними дизайнерами в анімаційних проектах. Практичні заняття здійснюються у вигляді створення коротких анімаційних роликів на задану тематику, письмових контрольних робіт у формі реферату та семінарів

(у форматі 2 години - семінар у 5 семестрі). Самостійна робота студентів спрямована на вивчення аналогів анімацій, закріплення лекційних тем та підготовку до семінарів. Зміст самостійної роботи включає пошук і аналіз додаткової інформації, підготовку усних і письмових відповідей під час рубіжного контролю і заліків, а також (за бажанням) участь у фестивалях, конкурсах за фахом, створення анімацій за запропонованими темами дисципліни в контексті вивченого матеріалу. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

## РОЗКЛАД ПРАКТИЧНОЇ ЧАСТИНИ ДИСЦИПЛІНИ

### Денне відділення

Модуль	№ з/п тема	Назва теми	Кількість Практичних годин
1	1	Прийоми створення персонажу. нескладний рух об'єктів в кадрі.	
	2	Створення локації. Основні закономірності побудови середовища анімації	
Разом за змістовим модулем 1			<b>26</b>
2	3	Створення рухомого тла в анімації. Трансформації під час руху.	
	4	Пластика руху складних за будовою об'єктів анімації і живих істот.	
Разом за змістовим модулем 2			<b>30</b>
3	5	Взаємодія двох персонажів, пластика рухів танцю.	
	6	Ліпсінк. Емоційний діалог персонажів анімації	
Разом за змістовим модулем 3			<b>40</b>
4	7	Комікс	
	8	Створення цифрових зображень коміксів	
Разом за змістовим модулем 4			<b>50</b>
	9	Синемаграфія	
	10	Збір матеріалу на тему взаємозв'язків анімації і сучасного дизайну.	
Разом за змістовим модулем 5			<b>8</b>
	11	Авторська концептуальна анімація.	
	12	Написання реферату на тему взаємозв'язків анімації і сучасного дизайну.	
Разом за змістовим модулем 6			<b>12</b>
<b>УСЬОГО</b>			<b>166</b>

## ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми 3 та 4 семестрів розкриваються шляхом практичних та самостійних занять. Лабораторні заняття не передбачені. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення тем практичних занять. Зміст самостійної роботи складається з виконання практичних завдань, які є елементами модулів, тобто прийоми створення персонажу, нескладний рух об'єктів у кадрі; основні закономірності побудови середовища анімації; Створення рухомого тла в анімації;

пластика руху живих істот. Монтаж і завершення робіт, переведення їх у відповідний відео формат, підготовка до експонування.

Програмою передбачається, що запропоноване практичне завдання – створення короткого анімаційного фільму за запропонованою тематикою у кожного студента повинне мати оригінальне концептуальне і графічне рішення. Крім того, можливе виконання додаткових власних анімацій.

Теми і зміст матеріалу у 5 семестрі розкриваються у процесі проведення практичних та лекційних занять. Практичні заняття здійснюються у вигляді створення концептуальних анімаційних роликів на задану тематику. Наукова робота студентів ведеться у формі збору та систематизації матеріалу та написання реферату на задану тему. Самостійна робота студентів спрямована на вивчення аналогів анімацій, закріплення лекційних тем та підготовку до семінарів. Зміст самостійної роботи включає пошук і аналіз додаткової інформації, підготовку усних і письмових відповідей під час рубіжного контролю і заліків, а також (за бажанням) участь у фестивалях, конкурсах за фахом, створення анімацій за запропонованими темами дисципліни в контексті вивченого матеріалу. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

## РОЗПОДІЛ ТА ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНОГО МАТЕРІАЛУ КУРСУ

№ п/п	Назва розділів, тем	Кільк. годин	Анонс лекційного матеріалу
----------	---------------------	-----------------	----------------------------

1.	<p><b><u>Семестр 3 модуль 1.</u></b></p> <p><u>Тема 1:</u> Прийоми створення персонажу. нескладний рух об'єктів в кадрі.</p> <p><u>Тема 2 :</u> Створення локації. Основні закономірності побудови середовища анімації</p>	2	<p>Окреслюються задачі курсу, структура і форма викладення навчального матеріалу.</p> <p>Розкриваються прийоми створення персонажу. Вивчаються особливості руху об'єктів анімації. На прикладах відомих анімаційних творів аналізуються характерні нескладні види руху персонажів.</p>
2.	<p><b><u>Семестр 3 Модуль 2.</u></b></p>	2	<p>Вивчаються основні закономірності побудови середовища анімації</p> <p>Практичне завдання спрямоване на створення анімаційного сюжету мальованого статичного нерухомого тла (пейзаж) засобами фільтрів.</p>
3.	<p><u>Тема 3:</u> Створення рухомого тла в анімації. Трансформації під час руху.</p>	2	<p>Розглядаються види фонів. Вивчається технологія створення і зміни планів в анімації. Вивчаються закономірності створення рухомого тла в анімації.</p>
4.	<p><u>Тема 4:</u> Пластика руху складних за будовою об'єктів анімації і живих істот.</p>	2	<p>Розкриваються особливості руху складних за будовою об'єктів анімації і живих істот. На прикладах відомих анімаційних творів аналізуються характерні рухи ходи людини і тварин.</p>
5.	<p><b><u>Семестр 4 Модуль 1.</u></b></p> <p><u>Тема 5:</u> Взаємодія двох персонажів, пластика рухів танцю.</p>	2	<p>На прикладі відомих анімаційних творів розглядається пластика руху в тому числі у різних середовищах-вода, повітря, пісок, крига</p>
6.	<p><u>Тема 6:</u> Ліпсінк. Емоційний діалог персонажів анімації</p>	2	<p>Розглядаються засоби передачі мовлення в анімації. Акцентується відповідність емоційності мовлення характеру персонажу.</p>
7.	<p><b><u>Семестр 4 Модуль 2.</u></b></p> <p><u>Тема 7:</u> Комікс</p>	2	<p>У форматі огляду надаються головні знання щодо особливостей становлення і розвитку анімації і коміксу в США, Європі, країнах Азії. На прикладах дизайну коміксів відомих майстрів вказаних країн аналізуються графічні особливості, техніки і окремі прийоми створення сучасного коміксу.</p>
8.	<p><u>Тема 8:</u> Створення цифрових зображень коміксів</p>		
9.	<p><b><u>Семестр 5 Модуль 1.</u></b></p> <p><u>Тема 9:</u> Синемаграфія</p>	2	<p>У форматі огляду надаються головні знання щодо нової течії в рекламі - Синемаграфії.</p>
10.	<p><u>Тема 10:</u> Збір матеріалу на тему взаємозв'язків анімації і сучасного дизайну.</p>	14	<p>7 лекційних тем, присвячених вивченню історії розвитку анімації, її видам та прийомам створення рухомого контенту: предметна, мальована, лялькова, пластилінова та ін.; особливостям та технічно-художнім прийомам створення різних видів анімації в тому числі для потреб реклами і</p>
11.	<p><b><u>Семестр 5 Модуль 2.</u></b></p> <p><u>Тема 11:</u> Авторська концептуальна анімація.</p>		



12	<p><u>Тема 12:</u> Написання реферату на тему взаємозв'язків анімації і сучасного дизайну.</p>	16	<p>гейм-дизайну.</p> <p>Викладаються теоретичні та практичні аспекти сучасного анімаційного мистецтва, як потужної складової і цілого напрямку рекламно-проектної діяльності. Наводяться приклади анімаційних розробок сучасних українських авторів тощо.</p> <p>В лекціях надається огляд найбільш цікавих шкіл, творчих груп і особистостей, які окреслюють концептуальні напрями анімації XXI століття, Розглядаються стильові тренди і тенденції розвитку сучасної анімації в Україні.</p> <p>8 лекційних тем, присвячених технологічним особливостям передачі простору, руху, освітлення в анімаційних фільмах, різноманітному обладнанню для створення ефектів у рекламі, кліпах.</p> <p>Крізь призму сучасних вимог і проявів рекламної, проектної, навчальної діяльності трактується складові поняття «трендів сучасної анімації». На прикладах відомих розробок аналізуються концептуальні підходи, техніки та професійні прийоми, якими оперує цей новітній дизайнерський напрям.</p> <p>Надаються приклади проектних пропозицій останніх років у виконанні студентів, викладачів та випускників кафедри мультимедійного дизайну ХДАДМ.</p>
----	--	----	---

*\* Матеріали лекцій, що стосуються питань останніх тенденцій і напрямків анімації, підлягають перманентному оновлюванню і доповненню з відповідним корегуванням відеоряду у цифровому форматі.*

## **ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ**

Контроль знань у 5 семестрі здійснюється шляхом проведення контрольної письмової роботи у формі реферату і семінарських занять. Семінари проходять у форматі інтерактивного спілкування між викладачем і студентами на предмет поглибленого обговорення актуальних проектно-художніх напрямів, тенденцій і проблем сучасної анімації та відповідей на поставлені запитання. Вітається написання студентами реферату за власноруч обраною темою, яка відповідає змісту дисципліни і може бути корисною для вивчення. Підсумковою формою контролю опанування і закріплення знань з дисципліни є залік, що проводиться по закінченню семестру. Загальна оцінка виставляється за результатами заліку, а також з урахуванням рівня участі студента в семінарах, оцінки контрольної роботи у формі реферату та регулярності відвідування занять. На оцінку може позитивно вплинути написання статті, в якій віддзеркалюється науковий підхід

студента до аналізу і трактування певних положень, що витікають з матеріалів даної навчальної дисципліни – «Основи анімації». Підготовка статті оцінюється додатковими балами (в межах 1-5).

### ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A++ 98–100	задовільно	64–74	D
			A+ 95–97		60–63	E
			A 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

### ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

На проведення занять з дисципліни «Основи анімації» розповсюджуються загальноприйняті норми і правила поведінки Вищої школи. Під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, будь то занадто гучне спілкування, вільне пересування аудиторією чи користування мобільним телефоном. З боку викладача вітається активна участь студента і його власна думка в обговоренні актуальних питань сучасної проектної культури, наукових версій і творчих концепцій, дизайнерських трендів тощо. У разі відрядження, хвороби або іншої важливої причини, викладач має право перенести заняття на інший день за умови узгодженості з адміністрацією аспірантури та існуючим розкладом занять. Про дату, час та місце проведення занять викладач інформує аспірантів через старосту групи.

### ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Пропуски занять аспірантами без поважних причин, рівно як і запізнення не вітаються. Після початку викладання лекційного матеріалу вхід в аудиторію зачинається. Причини пропуску занять мають бути підтверджені адміністрацією аспірантури. У разі пропуску аспірантом занять, він має самостійно опрацювати матеріали тем і підтвердити їх опанування відповідними записами у конспекті, а також відповідями на ключові запитання з боку викладача. Довгострокова відсутність аспіранта на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни і його можливого подальшого відрахування. Додаткові заняття з такими аспірантами не передбачені. Відсутність аспіранта на контрольних роботах безпосередньо впливає на зниження підсумкової оцінки (мінус 3 бали за кожний пропуск).

### АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Під час навчання студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності. Це стосується усіх форм навчально-проектної діяльності. Кожен випадок порушення академічної доброчесності розглядається як подія, що негативно впливає на оцінку роботи студента. У разі прояву плагіату – тобто суттєвого запозичення або копіювання в роботі чужих матеріалів без посилання на справжнього автора чи оригінал виробу (твору), студент не тільки не отримує додаткових балів, але й стає суб'єктом обговорення та

покарання на підставі порушення принципів академічної доброчесності. **Корисні посилання:** <https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>  
<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

### РОЗПОДІЛ БАЛІВ у 3-му семестрі

Розділи, теми	Форма звітності	Бали
Розділ 1, теми 1-3	Поточний контроль	0–20
Розділ 2, теми 4-7	Поточний контроль	0–30
	Перегляд	0-50
	Всього балів	100

### РОЗПОДІЛ БАЛІВ у 4-му семестрі

Розділи, теми	Форма звітності	Бали
Розділ 4, теми 8-10	Поточний контроль	0–20
Розділ 4, теми 11-14	Поточний контроль	0–30
	Перегляд	0–50
	Всього балів	100

### КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали			Критерії оцінювання
	0-20	0-30	0–50	
A++ 98-100	20	29-30	49-50	Аспірант в повному обсязі опанував матеріал теми, опрацював додаткові матеріали, що знайшло відображення в якісному конспекті, підготовці статті, реферату, тез доповіді для наукової конференції. Відмінно виконав контрольні роботи відповів на усі питання під час заліків. Науково аргументовано формулює власну думку і можливі шляхи вирішення проектних проблем. Не мав жодних пропусків занять без поважних причин.
A+ 95-97	18-19	28-29	49	Аспірант в повному обсязі опанував матеріал теми, опрацював додаткові матеріали, підготував тези статті за темою дисципліни або реферат. Показав відмінні результати під час поточного контролю знань і проведення заліків. Аргументовано відповідав на питання тем дисципліни, вів якісний конспект лекцій. Не мав пропусків занять без поважних причин.
A				Аспірант в повному обсязі опанував матеріал теми, продемонстрував якісний рівень знань під час контрольних робіт і заліків, обговорень актуальних питань проектної культури на семінарах.

90-94	17-18	27-28	46-48	Продемонстрував вміння ефективно опрацювати надану і додаткову інформацію, дисциплінованість.
B 82-89	14-16	24-27	44-46	Аспірант в достатньому обсязі опанував головні матеріали теми, продемонстрував хороший обсяг знань і вміння правильно формулювати відповіді на питання під час проведення контрольних робіт та заліків. Не мав дисциплінарних зауважень.
C 75-81	13-14	22-24	40-43	Аспірант не в повному обсязі опанував матеріали дисципліни, про що свідчить середня якість ведення конспекту, наявність деяких помилок при написанні контрольних робіт і під час проведення заліків.
D 64-74	10-12	18-22	36-40	Аспірант не в повному обсязі опанував матеріали дисципліни, про що свідчить неякісний рівень ведення конспекту, помилки при написанні контрольних робіт, невпевнені відповіді під час проведення заліків. Мали місце пропуски занять.
E 60-63	9	16-18	35-36	Аспірант в недостатньому обсязі опанував матеріал дисципліни, проявив неповажне відношення до занять зі значною кількістю пропусків, що негативно сказалося на загальному результаті.
FX 35-59	5-10	10-18	20-31	Аспірант не опанував значну кількість тем і матеріалів дисципліни, не проявляв належного відношення до занять, про що свідчить низка пропусків і погані результати поточного і підсумкового контролю знань. Лише окремі поверхові відповіді на запитання дають підставу для отримання цієї низької оцінки.
F 0-34	0-7	0-12	0-15	Дана оцінка є слідством вкрай поганого відношення аспіранта до занять і майже повної відсутності знань з даної дисципліни.
	0	0	0	Пропуск рубіжного контролю

## СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за активність аспіранта під час лекцій при обговоренні проблемних питань сучасної проектної культури (1-3), виступу на конференції або за публікацію статті за темою дослідження, виконані в межах дисципліни (5–7).

Максимальна кількість балів: 10.

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Основна література.

1. Євсєєв О. С. Комп'ютерна анімація: навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" // О. С. Євсєєв. Х.: Вид. ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2014. 152 с. (Укр. мов.)
2. Сухорукова Л. А. Синтез візуально-звукового ряду анімаційвмх музичних роликів. Вип. 9: Матеріали всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції «Економічні, правові та соціально-гуманітарні процеси в Україні: теорія, методологія і практика»: міжвідомчий тауж,-техм., зб..« 23-24 березня 2012 р. Полтава, 2012. С. 48-52.
3. Antropov Vladimir. Wladislaw Aleksandrowicz Starewicz. — Testimoni silenziosi, BFI-Biblioteca dell'Immagine, — 1989, — p. 589.

4. Borger Lenny. Ladislav Starewitch: le magicien de Kovno. — Le cinéma russe avant la révolution, Paris; Ed. de la Réunion des musées nationaux, 1989, p. 80.
5. Introduction // Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas. —ABC-CLIO, 2014. —P. xxv–xxxvii.
6. Cates, Isaac. Comic and the Grammar of Diagrams // The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking. —University Press of Mississippi, 2010. —P. 90–105.
7. Chute, Hillary. Comic books and graphic novels // The Cambridge Companion to Popular Fiction / Hillary Chute, Marianne DeKoven. —Cambridge University Press, 2012. —P. 175–195.
8. Collins, Rachel. Drawing Comics into Canadian Libraries // Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives. —McFarland & Company, 2010. —P. 226–241.
9. Forceville, Charles. Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics // The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form / Charles Forceville, Tony Veale, Kurt Feyaerts. —McFarland & Company, 2010. —P. 54.
10. Groensteen, Thierry. The Impossible Definition // A Comics Studies Reader. —University Press of Mississippi, 2012. —P. 124–131.
11. Harvey, R.C. Comedy at the Juncture of Word and Image // The Language of Comics: Word and Image. —University Press of Mississippi, 2001. —P. 75–96.
12. Ken A Pribe The Art of Stop-Motion Animation//Course Technology PTR, — 2006, — 360 с.
13. Lasseter, John (1987- 07). «Principles of Traditional Animation applied to 3D Computer Animation». ACM Computer Graphics 21 (4): pp. 35-44. DOI:10.1145/37402.37407.
14. Osipa Jason Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done RightStephanie Joalland. (7 правил написання сценарію короткометражного фільму) <http://snimifilm.com/post/7-pravil-napisaniva-stsenariva-korotkometrazhnoqo-filma> . 2nd. John Wiley & Sons, 2005. pp 219.
15. Susanna Show Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Focal Press, — 2008, — 264 с.
16. Whitaker Harold Timing for Animation. Focal Press, 2002. pp 341.
17. White Tony The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation. Watson-Guptill, 1998. pp 165.

#### Додаткова література.

1. Асенин С. Н. Фантастический киномир Карела Земана. М.: Искусство, 1979. 125 с.
2. Близнюк М.М. Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект. //М. М. Близнюк К.: Каравела, 2006. 272 с.
3. Михайленко В. Є. Інженерна та комп'ютерна графіка : підруч. для студ. ВНЗ // В. Є. Михайленко, В. В. Ванін, С. М. Ковальов. 5-те вид. К.: Каравела, 2010. 360 с. (Українська книга).
4. Николай Изволов. Владислав Старевич // Наши мультфильмы / Арсений Мещеряков, Ирина Остаркова. — М: Интеррос, — 2006, — 225 с.

5. Птушко А. «Творчество и техника». [в книге-сборнике: Асенин С. Мудрость вымысла.] Мастера мультипликации о себе и своём искусстве. М. Искусство, 1983, с. 74-128.
6. Сергей Капков. Энциклопедия отечественной мультипликации. М.: Алгоритм, 2006. 816 с.
7. Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео: учебник. Часть первая. М: А. Дворников, 2000. 242 с.
8. Соколов А, Г. Монтаж: телевидение, кино, видео: учебник. Часть вторая. М: «625» 2001 . 207 с.
9. Ханжонков А. Первый мультипликатор. [В кн.: Из истории кино] М.: «Искусство», 1968, Вып. 7. с. 200.