



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	бакалавр
Кафедра	Мультимедійний дизайн	Рік навчання	4
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Вибіркова, з циклу професійної і практичної підготовки
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	7–8

ПРОЄКТУВАННЯ

Семестр 7 (01 вересня-31 грудня 2020/21 н. р.)

Семестр 8 (18 січня-26 червня 2020/21 н. р.)

Викладачі	ПЕГАХІНА Ганна Іллівна, викладач кафедри «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ МАЛИНІНА Ірина Олегівна, доцент, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ
E-mail	<i>multimedia@ksada.org</i>
Заняття	2 години на тиждень
Консультації	1 година на тиждень
Адреса	61002, Харків, вул. Мистецтв, 8, корпус 3, поверх 1, ауд. 107
Телефон	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Проектування» зосереджує всі знання й уміння професії дизайнера мультимедіа. Програма побудована в системі методологічного підходу до розробки дизайн-програми та послідовного освоєння технологій створення об'єктів мультимедіа згідно переходу завдань за програмою від простіших до складніших. По мірі вивчення матеріалу програми, студенти освоюють специфіку та основні методи дизайнерської проектно-художньої діяльності. Практичні завдання, передбачені програмою, розроблені з урахуванням вимог культури проектування що сприяють розвитку у студента навички проектного мислення. Зміст дисципліни може бути інтегровано з дисциплінами «Анімаційні технології», «Шрифти», «3Д моделювання».

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Базою навчального тезаурусу дисципліни «Проектування» є складений за авторською методикою курс практичних занять (укладач викладач Пєгахіна А.І.), який охоплює, вивчення принципів та засобів мультимедійного дизайну, аналіз різноманітних мультимедійних об'єктів, постановку проектною задачі, послідовність розробки етапів

проектного процесу, засоби проектного моделювання, створення вербально-графічного сценарію, візуалізацію і монтаж мультимедійної продукції.

Характер і склад дисципліни передбачає як методичні рекомендації традиційного типу, так і перелік матеріалів для самостійного аналізу і засвоєння, а саме перелік рекомендованої для опрацювання основної та додаткової літератури (монографії, книги, навчальні посібники, періодичні видання), джерел з інтернету (див. Список рекомендованої літератури), в тому числі набір відео-уроків і відео-лекцій. Дисципліна викладається українською мовою із застосування інших мов задля більш природнього тлумачення певних дефініцій, спеціальних термінів та першоджерел.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проектні розробки з дизайну мультимедійної продукції, дані про авторів та дизайнерські школи, творчі групи і т. ін. можна переглянути у мережі інтернет. Відповідні посилання на потрібні веб-сайти надаються викладачем під час занять, або за проханням студентів після закінчення практичного заняття, а також в процесі електронного листування.

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Обов'язковою умовою для студента є виконання практичних завдань, передбачених курсом «Анімаційне проектування» на персональному комп'ютері. Передбачається володіння студентами пакетом Adobe (Adobe Creative Suite), а також іншими необхідними мультимедійними програмами. Обов'язковим є також доступ студента до мережі інтернет для роботи з навчальними матеріалами.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

— **Метою освоєння дисципліни "Проектування"**

- - отримання студентами знань по сучасним концепціям проектування анімаційного і мультимедійного контенту, а також за основними художнім напрямками розвитку мультимедійного дизайну;
- - творче осмислення структур, компонування і архітектоніки роликів, художньої гармонії і взаємозв'язків;
- - розвиток уяви, фантазії, асоціативного, просторового і образного мислення; - вміння застосовувати отримані знання в сучасному концептуально-дизайнерському проектуванні. А так само вивчення існуючих тенденцій і ознайомлення з новими ідеями в області.

— **Завдання дисципліни «Проектування» студент: повинен вміти:**

- - застосовувати знання, отримані в результаті вивчення курсу, при розробці дизайн-концепції і проектуванні
- - збирати інформацію, застосовувати методи аналізу та синтезу, проводити критичну оцінку і виявляти позитивний досвід у вітчизняному і світовому проектуванні;
- - синтезувати мистецтва в візуальних рішеннях

ВИМОГИ ДО ЗНАНЬ, УМІНЬ ТА НАВИЧОК

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:

Створювати анімаційний ролик включаючи в себе кілька етапів. Спочатку продумуються ідея і персонажі, створюються ескізи. Вимоги до ролика: - Мастерстраница, строріборд, АНІМАТІКА, чистової ролик з титрами і озвученням. Художник-мультипликатор – это тот, кто знает теорию мультипликации и законы творчества, разбирается в искусстве и психологии, освоил актерскую технику и знаком с особенностями разных видов искусства.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість курсу «Анімаційне проектування» IV курсу (7-8 семестри) визначається оволодінням студентами професійних навичок в обґрунтуванні і формулюванні дизайн-концепції окремого мультимедійного об'єкта, створенні графічного сценарію, візуалізації, монтажі мультимедійної продукції.

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Анімаційне проектування» на IV курсі становить 7 кредитів ECTS (210 годин, у тому числі аудиторних — 105 годин практичних занять, самостійних занять — 105 години). Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Анімаційне проектування» на IV курсі заочного відділення становить 7 кредитів ECTS (210 годин, у тому числі аудиторних — 24 години практичних занять, самостійних занять — 105 години). Формою контролю є екзаменаційні перегляди.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми і зміст практичних занять здійснюються у вигляді виконання творчих проєктів в електронному вигляді. Програмою передбачається, що всі запропоновані практичні завдання у кожного студента повинні мати оригінальне візуальне рішення. Самостійна робота студентів спрямована на завершення практичних завдань за зазначеною вище тематикою. Додаткових практичних завдань для самостійної роботи навчальна програма не передбачає.

ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Програмою передбачається, що всі запропоновані практичні завдання у кожного студента повинні мати оригінальне графічне рішення. К тому же допускаються варіації и отклонения как в графическом так и смысловом контексте.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Метод повідомлення нових знань — практична робота в процесі виконання серії завдань.

Основна форма вивчення курсу — практичні завдання.

Мета запропонованих завдань — закрепление знаний полученных на втором курсе, усложнение заданий и внедрение новых умений.

Основними дидактичними принципами, покладеними в основу викладання дисципліни є:

Навчання на основі зміни завдань:

- креативне-технічне;
- Розкриття внутрішнього світу і фантазії студента;
- Ознокомленіє з принципами захоплення уваги глядача;
- Робота з кадром і ракурсом, як зі способом збагатити конструкцію.

Вправи підібрані таким чином, що охоплений максимально можливий спектр навчальних завдань кожне з яких розкриває новий аспект проектного процесу, але при цьому не ув'язнює студента в жорсткі рамки. Поєднуючи креативні безструктурні (або слабо) завдання з чітко прописаними технічними, і, поступово підвищуючи рівень складності, до дипломного проекту студент отримує уявлення про більшість технік, графічних рішень і методології проектування. Так само в процесі спілкування студенти переймають особистий досвід викладача, а так само знаходять аналоги і розглядають роботи метрів цеху.

КОМПЕТЕНЦІ БАКАЛАВРА, ЩО ЗАБЕЗПЕЧУЄ ДИСЦИПЛІНА

Загально-професійні компетенції:	КЗП
Навчальна програма дозволяє працюючи з базою даних, маніпулювати інформацією, деформувати представлену інформацію за різними параметрами, вибирати необхідну лінію розвитку даного сюжету (текст, відеосюжет, графіка, анімація, управління роботою різних пристроїв, лабораторних стендів і т.д.). Навчальна програма забезпечує можливість аналізувати дії користувача, використовувати комунікації між учнем і викладачем, реалізувати широкий спектр навчальних впливів.	КЗП-08
Спеціалізовано-професійні компетенції:	КСП
— Здатність професійного використання прийомів та засобів створення виразних візуальних об'єктів, владення прийомами захвата уваги глядача і інструментарія мультимедійного дизайнера. (Переходи, способи привлечення уваги, візуальні прийоми)	КСП-01

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ п/п	Назва розділів, тем лекцій	Кільк. годин	Анонс лекційного матеріалу
V семестр			
МОДУЛЬ 1			
1	1. Опис завдання Відео-листівка «Літній фреш» (Summer fresh), тривалістю не менше 30, але не більше 60 секунд, включаючи субтитри. Створення анімаційного ролика, для передачі настрою і емоцій, за мотивами літніх вражень, за допомогою обраних		Завдання № 1. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер-страниці. Створення розкадровок. Створення анімації. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу,

	<p>графічних засобів. Поставлена задача: відновлення навичок після літніх канікул, навчання вираження емоцій і вражень, в анімації невеликого формату. Засоби: скетчінга, коллажирование, векторна графіка, растрова графіка, 3Д. Будь-який зручний для виконавця.</p>		<p>редагування відеофрагментів згідно розкадруванню. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат.</p>
2	<p>2. Опис завдання Буктрейлер це короткий відеоролик, що розповідає в довільній художній формі про будь-яку книгу. Мета таких роликів - реклама свіжих книг і пропаганда читання, привернення уваги до книг за допомогою візуальних засобів, характерних для трейлерів до кінофільмів. Такі ролики знімають як до сучасних книг, так і до книг, які стали літературною класикою. Більшість буктрейлер викладається на популярні відеохостінги, що сприяє їх активному поширенню в мережі Інтернет. Тривалістю не менше 30, але не більше 60 секунд, виключаючи субтитри. Створення анімаційного ролика, для поширення інформації серед старших школярів і молоді, освіти і популяризації книг і культури в сучасному суспільстві. Поставлена задача: створення ролика рекламує літературний твір, по засобом донесення до глядача короткої інформації про зміст, біографії або культурних традицій. Засоби: скетчінга, коллажування, векторна графіка, растрова графіка, 3Д. Будь-який зручний для виконавця.</p>		<p>Завдання № 2. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер страниці. Створення розкадровок. Створення анімаціку. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу, редагування відеофрагментів згідно розкадруванню. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат.</p>
МОДУЛЬ 2			
3	<p>3. Опис завдання інфографіка - це графічне представлення складної</p>		<p>Завдання № 3. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та</p>

	<p>інформації. Вона необхідна, коли складні дані потрібно доступно викласти широкої аудиторії. Завдання - навчитися створювати анімовану інфографіку. Сгенерувати лаконічний і доступний для цільової аудиторією контент, за допомогою засобів художественного вираження обраних вами засобів. Інфографіка на вільну тему, обрану студентом. Ролик не менше 30 секунд. Головні цілі створення рекламного ролика: Розкрити обрану тему, найбільш доступно споживачеві, знайти власну стилістику, зробити роботу якісно і акуратно. Скласти правильний алгоритм, і тимчасову лінію, щоб полегшити сприйняття продукту. Робити грамотний вступ і фінал. Потрібно що б те що відбувається на екрані максимально пояснювало взятую тему, даючи максимально виразний і просвітній характер, при мінімальній кількості текстів і візуальних ефектів.</p>	<p>сценарію. Створення мастер страниці. Створення розкадровок. Створення анімаціку. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу, редагування відеофрагментів згідно розкадруванню. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат.</p>
4	<p>4. Опис завдання Відео реферат на тему «Молодіжні субкультури». Реферат (нім. Referat від лат. Referre «доповідати, повідомляти») [1] - коротку доповідь з певної теми, в якому зібрана інформація з одного або декількох джерел [2]. Реферати можуть бути викладом змісту наукової роботи, статті і т. П. У нашому випадку ми повинні реалізувати вище описане засобами мультимедіа. Ролик від 30 до 60 сек. Головні цілі створення рекламного ролика: Розкрити обрану тему, найбільш доступно глядачеві, знайти</p>	<p>Завдання № 4. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер страниці. Створення розкадровок. Створення анімаціку. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу, редагування відеофрагментів згідно розкадруванню. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат.</p>

	<p>власну стилістику, зробити роботу якісно і акуратно. Розкрити стилістику і графічний ряд обраного напрямку. Донести до глядача передумови появи і візуальну специфіку соціального явища. Скласти правильний алгоритм, і часову лінію, щоб полегшити сприйняття продукту. Робити грамотний вступ і фінал. Що має відкритися в голові у глядача в кінцевому підсумку. Потрібно що б відбуваються на екрані максимально пояснювало взяту тему, несучи максимально виразний і просвітницький характер, при мінімальній кількості текстів і візуальних ефектів.</p>		
VI семестр			
МОДУЛЬ 1			
5	<p>1. Опис завдання Створення серії персонажів (від 5 до 10 шт), в загальному стилістичному полі, що виглядають як ансамбль, для використання в соцмережах, мобільних додатках або гейм індустрії. Завдання створити максимально опрацьованого персонажа в різних іпостасях або серію персонажів, з докладною кінематикою і нюансировкой деталей. Графічні засоби варіативні, можливість використовувати 2D і 3D графіку. При використанні 2D графіки бажана покадрава анімація. Мета навчитися дотримуватися загальної стилістики для сери об'єктів, опрацьовувати персонажа до ідеального стану, вміти створювати ефектні анімовані об'єкти. Виконання, набір картинок у форматі Giff</p>		<p>Завдання № 1. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер-сторониці. Створення розкадровок. Створення анімаціку. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу.</p> <p>Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат.</p>
6	<p>2. Опис завдання Створення творчого проекту на тему «Світ зі зміненями</p>		<p>Завдання № 2. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та</p>

	<p>характеристиками», Завдання на тему фантастичного світу, населеного незвичайними істотами або має незвичні для Землі фізичні характеристики. Візуальний ряд вимагає чіткого логічного опрацювання, розробки персонажів і загального антуражу. Так як завдання творче то акцент робимо на опрацювання фонів, розробку локацій і аргументацію графічного ряду персонажів. Мета: розвинути у студентів креативне мислення, розкріпастити бачення, розширити межі реальності. Дозволити зобразити власні фантазії і реалізувати їх при допомозі засобів графічного вираження. ролик від 30 до 60 секунд.</p>		<p>сценарію. Створення мастер страниці. Створення розкадровок. Створення анімаціку. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу, редагування відеофрагментів згідно розкадруванню. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат.</p>
МОДУЛЬ 2			
7	<p>3.Опис завдання: створення вірусної реклами. Вірусний маркетинг - це методи поширення реклами, спрямовані на те, щоб інформацією про бренд ділилися самі споживачі. Така реклама називається вірусної, тому що поширюється в геометричній прогресії, як епідемія - від одного «переносника» відразу до багатьох. Створення ролика має на меті просування продукта, об'єктного середовища, явища або події з метою ознайомлення з ним як умога більшої кількості споживачів. Графічні та візуальні засоби, комп'ютерна анімація, фото відео матеріали, колажірованіє стопмоушн і тд. Мета створення ролика: навчитися просувати товари і послуги в певному секторі заданому замовником. Робити нестандартний контент для поширення в соціальних</p>		<p>Завдання № 3. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер страниці. Створення розкадровок. Створення анімаціку. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу, редагування відеофрагментів згідно розкадруванню. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат.</p>

	мережах, відеохабах і телебачення.		
8	<p>4. Опис завдання</p> <p>Відео візитка на тему «Я-дизайнер».</p> <p>Відео ролик на тему уявлення і презентації себе як дизайнера. Розкриття своїх можливостей, стилів графіки доступних для роботи, свого психологічного профілю та професійних навичок.</p> <p>У нашому випадку ми повинні реалізувати вище описане засобами мультимедіа.</p> <p>Ролик від 30 до 60 сек. Головні цілі створення рекламного ролика</p> <p>Розкрити себе як професіонала, показати сильні сторони своїх навичок, донести до потенційних замовників, чому саме вас потрібно найняти для виконання робіт. Скласти правильний алгоритм, і тимчасову лінію, щоб полегшити сприйняття продукту. Робити грамотне вступ і фінал.</p> <p>Що має відкритися в голові у глядача в кінцевому підсумку</p> <p>Властиві вам стилістики робіт і графічні стилі. Якість виконаної роботи і володіння засобами виконання робіт.</p> <p>Таких як програмне забезпечення, почуття ритму і таймінгу, типографіка, вміння донести думку і виділити головне, вміння правильно почати і завершити роботу.</p> <p>Звуковий супровід обов'язково, технічні характеристики стандартні.</p> <p>Специфіка цільової аудиторії, на яку розрахований ролик</p> <p>Потенційні роботодавці та клієнти</p>		<p>Завдання № 3. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер-сторони. Створення розкадровок. Створення анімації. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу, редагування відеофрагментів згідно розкадруванню. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат.</p>

Програмою передбачено рубіжні етапи контролю у формі поточних переглядів ескізів, процесу роботи та виконаних завдань. Підсумковий семестровий контроль (VII-VIII семестри) засвоєння знань та вмінь здійснюється у формі екзаменаційних переглядів.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ: НАЦІОНАЛЬНА ТА ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності за шкалою ХДАДМ	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзаменаційного перегляду
90–100	A	відмінно
82–89	B	добре
74–81	C	
64–73	D	задовільно
60–63	E	
35–59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
0–34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

На проведення занять з дисципліни «Анімаційне проектування» 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 проєктної культури, наукових версій і творчих концепцій, дизайнерських трендів тощо. У разі відрадження, хвороби або іншої важливої причини, викладач має право перенести заняття на інший день за умови узгодженості з деканатом та існуючим розкладом занять. Про дату, час та місце проведення занять викладач інформує студентів через старосту групи.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Причини пропусків занять студентами без поважних причин, рівно як і запізнення мають бути пояснені студентом в деканаті. У разі пропуску занять студентом, він має самостійно опрацювати матеріали тем і підтвердити його опанування відповідним виконаним етапом практичного завдання, а також відповідями на ключові запитання та зауваження з боку викладача. Довгострокова відсутність студента на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни і його можливого подальшого відрахування. Додаткові заняття з такими студентами не передбачені. Відсутність студента на контрольних модульних переглядах творчих робіт безпосередньо впливає на зниження підсумкової оцінки.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Під час навчання студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності. Це стосується всіх форм навчально-наукової діяльності та звітності: виконувати вимоги навчального плану, графіка навчального процесу; систематично оволодівати знаннями, практичними навичками, професійною майстерністю, підвищувати

загальний і культурний рівень і т.ін. Кожен випадок порушення академічної доброчесності розглядається як подія, що негативно впливає на реноме студента і оцінку його роботи. Засвідчений факт компіляції (у тому числі шляхом отримання інформації з мобільних пристроїв) під час складання заліку або виконанні контрольної роботи надає викладачу право вилучити студента з аудиторії і назначити йому повторний етап контролю із пониженням оцінки. У разі прояву плагіату, тобто суттєвого запозичення або копіювання в статті/рефераті чужих матеріалів без посилання на справжнього автора чи оригінал виробу (твору), студент не тільки не отримує додаткових балів, але й стає суб'єктом обговорення 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 5-6-му семестрі**

Змістовий модуль	№ теми, завдання	Форма звітності	Максимальна кількість рейтингових балів
V семестр			
1	Тема 1, завдання 1 (перший етап)	Поточний перегляд	0–50
Загальна кількість балів за Модуль 1		Перегляд робіт	0–50
2	Тема 1, завдання 1 (другий етап)	Поточний перегляд	0–50
Загальна кількість балів за Модуль 2		Перегляд робіт	0–50
Загальна кількість балів за VII семестр		Екзам. перегляд	0–100
VI семестр			
1	Тема 2, завдання 2 (перший етап)	Поточний перегляд	0–50
2	Тема 2, завдання 2 (другий етап)	Поточний перегляд	0–50
Загальна кількість балів за VIII семестр		Екзам. перегляд	0–100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

A 90-100	(«відмінно» за національною шкалою, А — за шкалою ECTS) може отримати студент, який в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, творчо підійшов до виконання завдань, логічно побудував і професійно виконав усі завдання, надав додаткові варіанти за відповідними темами, крім того, брав участь та переміг (посів 1-3 місце) у міжнародних або усеукраїнських конкурсах та акціях, студентських олімпіадах чи наукових конференціях з дизайну.
B 82-89	(«добре» за національною шкалою, В — за шкалою ECTS) отримує студент, який добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з усіма поставленими завданнями, творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому зробив декілька незначних помилок.
C 75-81	(«добре» за національною шкалою, С — за шкалою ECTS) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з більшістю поставлених завдань, достатньо творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому виконана робота мала значні недоліки.
D 64-74	(«задовільно» за національною шкалою, D — за шкалою ECTS) отримує студент, який не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з переважною більшістю поставлених завдань або виконав усі завдання на недостатньо професійному рівні, при цьому виконана робота мала значні недоліки (неохайність виконання, відсутність творчого підходу тощо).
E 60-63	(«задовільно» за національною шкалою, E — за шкалою ECTS) отримує студент, який в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з основними з поставлених завдань, але при цьому виконана робота має багато значних недоліків (неохайність виконання, відсутність творчого підходу, невчасна подача виконаної роботи тощо).
FX 35-59	(«незадовільно» за національною шкалою, FX — за шкалою ECTS) отримує студент, який не впорався із головними задачами дисципліни, тобто не опанував більшість тем практичного та теоретичного курсу, пропускав заняття без поважних причин, допустив значну кількість суттєвих помилок при виконанні завдань. Про відсутність належних знань свідчать незадовільні підсумки поточного перегляду. У цьому випадку для одержання оцінки потрібна значна додаткова робота по виконанню усіх завдань дисципліни відповідно програми курсу і повторна Perezдача.
F 1-34	(«незадовільно» за національною шкалою, F — за шкалою ECTS) отримує студент, який не володіє знаннями з усіх модулів дисципліни, не виконав програми курсу і, відповідно, не впорався з поточними перевітками та не склав екзаменаційного перегляду. В цьому випадку передбачений обов'язковий повторний курс навчання.

БОНУСИ

Максимальний бал за дисципліну (100) ставиться тільки якщо робота по відповідному завданню була прийнята на конкурс (міжнародний, або всеукраїнський), брала участь в олімпіаді, або мала практичне впровадження.

ТЕЗАУРУС

- Анімаційний дизайн** (англ. *Motion graphics*) — вид дизайнерської діяльності, результатом якої є створення відеопродукції засобами анімації (відео-кліпів, мультиплікаційних фільмів, телевізійних заставок тощо); заснований переважно на застосуванні комп'ютерних технологій, або на використанні класичних прийомів відеозйомки.
- Анімаційний ролик** — анімаційний відеопродукт, який, зазвичай, триває декілька хвилин і містить оригінальний відеоряд із закадровим озвученням. Головне призначення **А.р.** — це реклама і презентація товарів, послуг, проектних пропозицій тощо.
- Відео** (лат. *Video* — дивлюся, бачу) — 1) аудіовізуальний твір, записаний на фізичному носії за допомогою аналогових або цифрових технологій; 2) електронна технологія формування, запису, обробки, передачі, зберігання та відтворення аудіовізуальних сигналів.
- Відеомонтаж**, або **монтаж** — творчий і технічний процес у кінематографі, на телебаченні або звукозаписних студіях, що дозволяє в результаті з'єднання окремих фрагментів вихідних записів отримати єдиний, композиційно цілісний твір.
- Візуалізація** (лат. *Visualis* — зоровий) — загальна назва прийомів презентації проекту у зручному для зорового сприйняття вигляді; в комп'ютерній анімації передбачає точне моделювання об'єктів і детального відтворення задуму дизайнера.
- Композиція** (лат. *Compositio* — укладання, пов'язування, додавання, поєднання) — побудова структурних і художньо-пластичних сполучень (елементів) об'єкта з метою гармонізації його форми відповідно до проектного задуму.
- Комп'ютерна анімація** — вид анімації в якому рухомі зображення створюються за допомогою комп'ютерного устаткування і програмного забезпечення на екрані дисплея.
- Концепція** (англ. *Concept*) — сюжетний засіб, комплекс поглядів, пов'язаних між собою, що впливають один з іншого; провідний задум, система шляхів вирішення завдання.
- Мультимедіа** (англ. *Multimedia*, лат. *multum* — багато і *media, medium* — осередок, засоби) — взаємодія візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення з використанням сучасних технічних і програмних засобів, що об'єднують текст, звук, графіку, фото, відео в одному цифровому поданні.
- Мультимедійний дизайн** — вид проектно-художньої діяльності, спрямований на трансляцію візуальної інформації в інтерактивне середовище.
- Режисерський сценарій** — телевізійний еквівалент літературного сценарію, де «словами» є монтажні фрази, комбінації з трьох склесених планів: великого, середнього і загального. Основою структури режисерського сценарію телевізійної реклами є взаємозв'язок тексту і кадрів.
- Розкадрування** (англ. *Story-board*), або **Розкадровка** — представлення сценарію у вигляді послідовності кадрів. Є робочою схемою майбутнього фільму, що пропонує різні схеми, навіть малюнки, креслення, із зображенням кадрів, місця, руху камери, а також вказівки щодо звуку (шуми, музика, голос за кадром, діалоги і т.ін.).

- Фрактал** — структура, що складається з частин, які в якомусь сенсі подібні цілому. Дрібні елементи фрактального об'єкта повторюють властивості всього об'єкта і, в найпростішому випадку, невелика частина фрактала містить інформацію про весь фрактал.
- Фрактальна анімація** — технологія створення анімації на основі фракталів.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Інформаційні технології: мультимедіа

У навчальному посібнику викладено основні поняття та положення курсу «Мультимедійні технології». Розглянуто специфіка створення мультимедійних додатків, апаратно-програмного забезпечення, основні напрямки і методи використання мультимедіа, а також особливості сприйняття мультимедійної форми подання інформації. Лабораторний практикум дозволяє отримати навички роботи з графічною інформацією, а також вміння конструювання і створення мультимедійних додатків.

Жук Ю.А.

Основи мультимедійних технологій

Мультимедіа-технології є одним з найбільш перспективних і популярних напрямків інформатики. Вони мають на меті створення продукту, що містить колекції зображень, текстів і даних, що супроводжуються звуком, відео, анімацією і іншими візуальними ефектами, що включає інтерактивний інтерфейс та інші механізми управління. У посібнику розглянуті види комп'ютерної графіки; описані проблеми формування та управління кольором. Значну увагу приділено таким поняттям, як дозвіл і розміри, а також способам стиснення графічної інформації. Розглянуто пристрої введення, виведення і відображення інформації. У розділах, присвячених роботі зі звуковою і відеоінформацією, розглянуті основні властивості слуху і зору; звукові сигнали і їх цифрове представлення; основи телебачення; методи стиснення звуковий і відеоінформації; описані багатоканальні звукові системи і способи обробки звуку. Розглянуто методи організації відеоконференцій.

Катунін Г.П.

Мультимедіа для всіх

Комп'ютерна література Програми 0101 прочитав ISBN: 5-89959-017-3 Рік видання: 1996 Видавництво: КомпьютерПресс Мова: Русский Книга в популярній формі розповідає про останні новинки комп'ютерної індустрії в області мультимедіа: про звукових картах, приводах компакт-дисків, джойстиках, про тому, для чого все це потрібно і як з цим звертатися. Призначена для тих, хто нічого не чув про мультимедіа, хто чув, але не знає або не розуміє, навіщо це потрібно. Словом, ця книга про те, як просто і недорого встановити засоби мультимедіа на своєму персональному комп'ютері.

Олексій Федоров, Андрій Борзенко

Ілюзія життя

Ця книга, яка називається «Біблією аніматора», описує неймовірний період часу в історії анімації. Ти дізнаєшся, як мультиплікація робила свої перші кроки, як стала справжнім мистецтвом, які відкриття були зроблені першопрохідцями-аніматорами, як виникли засадничі принципи анімації, на яких помилках довелося вчитися. «Ілюзія життя» запрошує відправитися в подорож до витоків, в ході якого ти дізнаєшся, як працювали перші майстри: від сюжету до створення персонажа, діалогів і сценічного

мистецтва. Сказати, що ти можеш тут почерпнути цінну інформацію - значить не сказати нічого, оскільки вона - безцінна.

Френк Томас і Олі Джонстон

Набір для виживання аніматора

«Набір для виживання аніматора» - ще одна неперевершена книга Золотого століття анімації. Річард Вільямс, автор, навчався мистецтву мультиплікації у таких майстрів, як Арт Беббітт і Кен Харріс. Виробництво фільму «Хто підставив кролика Роджера» Вільямс повністю заснував на прикладах з цієї книги. Протягом усіх 342 сторінок тебе чекає захоплююча подорож у світ анімації, де ти дізнаєшся буквально про все її аспекти, навіть про те, як керувати анімаційними проектами.

Річард Вільямс

«Мистецтво драматургії»

має інші пріоритети. Тут акцент робиться на майстерному аналізі класичних драм з метою виведення законів драматургії теоретично послідовно, щоб враховувати ці обов'язкові характеристики справжнього мистецтва в своєму творі.

«У цій книзі ми збираємося показати новий підхід до літературного письменництва взагалі і до твору п'єс особливо. Цей підхід заснований на природних законах діалектики.

Крізь століття до нас дійшли безсмертні п'єси, написані великими авторами. Але навіть генії часто писали погані п'єси.

Чому? Тому що вони писали, керуючись скоріше інстинктом, ніж точним знанням. Інстинкт може привести до створення шедевра одного разу або кілька разів, але якщо крім інстинкту нічого немає, справа також часто буде закінчуватися провалом».

Еґрі Лайош

«Як хороший сценарій зробити великим».

Гранично конкретний гід для сценариста-туриста або путівник по основним ключовим моментам сценарної практики. Економія розумових зусиль, інформація «фаст-фуд».

«Ця книга відповідає на поставлене запитання. Вона пояснює, що означає сценарій, «готовий до запуску», як хороший сценарій зробити ще краще. Вона навчить Вас працювати швидко і ефективно, зберігаючи первісну магію Ваших ідей в остаточному варіанті - готовому до виробництва сценарії».

Лінда Сегер