

**ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ**

Факультет:	Дизайн
Кафедра:	Мультимедійний дизайн
Галузь знань:	02 Культура і мистецтво
Спеціальність:	022 Дизайн
Рівень вищої освіти:	перший
Рік навчання:	1
Семестр:	1
Вид дисципліни:	Цикл професійної підготовки

РОБОТА В АНІМАЦІЙНИХ МАТЕРІАЛАХ

Семестр 1 (01 вересня 2023 – 14 грудня 2023)

Викладач:	Онищенко Тетяна Іванівна, ст. викладач
E-mail:	tio600125@gmail.com
Заняття:	за розкладом
Адреса:	к. 107, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 8
Телефон:	+38 (050) 401-48-12

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Робота в анімаційних матеріалах» безпосередньо пов'язана із іншими дисциплінами циклу професійної підготовки: «Основи композиції і проектної графіки», «Основи класичної анімації», «Анімаційні технології і матеріали», «Проектування», тощо. Необхідні попередні знання та навички: вміння працювати в середовищі Windows будь-якої версії в обсязі файлових операцій (вміння створювати папки, зберігати файли у відповідному форматі, правильно називати файли і папки, структурувати матеріал згідно з конкретним технічним завданням).

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою дисципліни «Робота в анімаційних матеріалах» є набуття знань, умінь та навичок із ефективного використання програмно-технічного комплексу для подальшого створення художньої мови об'єктів дизайну. Основна спрямованість завдань визначається професійною адаптацією мислення, опануванням початкових технологічних засобів і навичок роботи із програмами, композиційної організації об'єктів та засобів художньої виразності растрової і векторної графіки та анімації.

Завдання дисципліни спрямовані на розвиток просторово-часового мислення, формування початкових навичок сприйняття та аналізу форми, різноманітних прийомів і інструментів для створення графічних об'єктів.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

В 1 семестрі 1 курсу відводиться 4 кредити ECTS – 120 навчальних годин, з них 60 годин аудиторних занять (лекційні 30, практичні 30 годин) та 120 годин самостійних. Завдання охоплюють більшість інструментів даних програм і надають можливість створення як документів для друку, так і нескладної анімації у форматі GIF.

1 МОДУЛЬ

Передбачено виконання серії завдань, спрямованих на вивчення програми векторної графіки CorelDRAW (10 завдань).

2 МОДУЛЬ

Передбачено виконання серії завдань, спрямованих на вивчення програми растрової графіки Adobe Photoshop (8 завдань).

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1. Розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності, здатність застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ЗК6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ФК 6. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах.

ФК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ФК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності.

Програмні результати навчання:

ПРН 7. Володіти образотворчою грамотою на рівні, необхідному для сприймання, оцінки та створення художнього образу; аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення художньо-проектних вирішень в мультимедійних продуктах.

ПРН 11. Вирішувати функціональні завдання з урахуванням властивостей матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у створенні сучасного дизайн-продукту.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються за допомогою лекцій, практичних занять, бесід, аналізу прикладів. Самостійна робота студентів спрямована на завершення роботи та підготовку до переглядів. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Онищенко, Т. І. Методичні рекомендації до виконання завдань з дисципліни «Робота в анімаційних матеріалах». Робота з програмою CorelDRAW: для студентів 1 курсу спеціальності 022 «Дизайн» за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн». Харків: ХДАДМ, 2023. 192 с.: іл.

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

Для виконання завдань: програми векторної графіки CorelDRAW та растрової графіки Adobe Photoshop.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять (лекції, практичні) використовується програма Skype за розкладом (запрошення у внутрішній групі Telegram: 1 курс МД 2023_ПМ-1с_АПЗКТ_2с ВСІ ГРУПИ, запрошення <https://t.me/+Xp8YRnaPUtg0MzZi>). Індивідуальна комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram (https://t.me/tetyana_onyshchenko) або Messenger (профіль у Facebook <https://www.facebook.com/profile.php?id=100007066360870>).

2. Виконані завдання завантажуються на гугл-диск у відповідну папку. Файли підписуються англійськими буквами: *назва дисципліни_номер модуля_номер завдання_прізвище_варіант або номер аркушу*. Докладніше вимоги щодо структурування і іменування файлів і папок обговорюються в групі Telegram. Правильна структура і імена файлів – це також елемент оцінки.

3. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено усі додаткові навчальні матеріали, приклади, тести, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Під час занять необхідно вимкнути звук телефонів або мікрофони в Skype у випадку дистанційних занять (камери вмикають тільки на час переклички, потім можна вимкнути). Лекційні заняття записуються (відео + конспект), за необхідності практичні заняття і консультації також можуть записуватись на відео.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтвержені). Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання або продемонструвати на практиці.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх практичних працях. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів. Також випадок буде розглянуто комісією з 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/>

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Вид заняття	Зміст	Годин	Поточний контроль
Модуль 1				
1 тиж.	Лекц.	Тема 1. Поняття векторної графіки. Інтерфейс програми Corel Draw. Створення та збереження документів. Імпорт і експорт. Інструменти рисування. Основні властивості векторних об'єктів. Створення та прості трансформації векторних об'єктів. Редагування вузлів кривої. Вирівнювання та формоутворення об'єктів.	2	
	Практ.	Завдання 1. Лінія, крива. Вирівнювання. Інструменти формоутворення об'єктів.	2	
2 тиж.	Лекц.	Тема 2. Точні трансформації. Метр і ритм.	2	
	Практ.	Завдання 2. Точні трансформації (прості метричні ряди та площини)	2	
3 тиж.	Лекц.	Тема 3. Складні векторні ефекти: перетікання, контур, оболонка, деформація, видавлювання, перспектива	2	
	Практ..	Завдання 3. Перетікання та контур	2	
4 тиж.	Практ.	Завдання 4. Оболонка та деформація	2	
	Практ.	Завдання 5. видавлювання та перспектива	2	
5 тиж.	Лекц.	Тема 4. Інструмент «Текст». Художній текст, його властивості. Абзацний текст, його властивості. Порівняння впливу складних векторних ефектів на різні види тексту.	2	
	Практ.	Завдання 6. Інструмент «Текст»	1	
	Лекц.	Тема 5. Інструмент «Artistic Media». Режими роботи інструменту: каліграфічний пензель, художній пензель, розпилювач об'єктів, шаблон.	1	
6 тиж.	Практ.	Завдання 7. Інструмент «Artistic Media»	1	
	Лекц.	Тема 6. Інші властивості об'єктів: абрис, заливка. Ефекти тіні та лінії.	2	
	Практ.	Завдання 8. Види заливок та ліній	1	
7 тиж.	Лекц.	Тема 7. Растрові ефекти.	2	
	Практ.	Завдання 9. Види растрових ефектів	1	
	Лекц.	Тема 8. Трасування растрових зображень.	2	
	Практ.	Завдання 10. Трасування власного малюнку	1	
				Модульний перегляд
Модуль 2				
8 тиж.	Лекц.	Тема 9. Поняття растрової графіки. Загальні відомості про Photoshop. Інтерфейс програми. Засоби виділення. Заповнення кольором. Трансформування виділення. Створення gif-анімації. Кольорові розтяжки. Градієнт та його різновиди. Створення кольорової розтяжки. Настроювання градієнту. Збереження власних градієнтів.	2	
	Практ.	Завдання 11. Властивості виділення і заливки	2	
9 тиж.	Практ.	Завдання 12. Градієнт і трансформації	2	
	Лекц.	Тема 10. Інструменти рисування: олівець, пензель, аерограф. Створення пензлів. Настроювання властивостей пензля. Властивості графічних шарів.	2	

Дата	Вид заняття	Зміст	Годин	Поточний контроль
		Особливості застосування стилів шарів. Настроювання ефектів.		
10 тиж.	Практ.	Завдання 13. Створення власних пензлів та композицій з їх використанням	2	
	Практ.	Завдання 14. Створення ефектів за допомогою стилів шарів.	2	
11 тиж.	Лекц.	Тема 11. Текстові шари. Текст-маска. Редагування тексту. Макетні групи. Графічні формати. Оцифрування зображень. Друк документів.	2	
	Практ.	Завдання 15. Створення композицій з використанням інструмента "Текст".	2	
12 тиж.	Лекц.	Тема 12. Стандартні фільтри Photoshop. Основи роботи в Adobe Illustrator. Виведення зображення на друк. Вибір і налаштування принтера. Стили друку. Розміщення на аркуші паперу. Попередній перегляд.	2	
	Практ.	Завдання 16. Використання стандартних фільтрів Photoshop	1	
13 тиж.	Лекц.	Тема 13. Особливості обробки чорно-білих зображень. Тонова корекція зображень. Класифікація пошкоджень зображення. Інструменти ретушу. Прийоми відновлення зображення	2	
	Практ.	Завдання 17. Сканування та ретуш чорно-білих фотографій. Анімація процесу ретушу.	1	
	Лекц.	Тема 14. Особливості обробки кольорових зображень. Тонова та кольорова корекція кольорових зображень. Алгоритм видалення поліграфічного растру. Склеювання частин зображення	2	
14 тиж.	Практ.	Завдання 18. Обробка кольорового зображення, друкованого в типографський спосіб.	1	
	Лекц.	Тема 15. Основи монтажу зображень в програмі Adobe After Effects. Призначення програми. Інтерфейс. Особливості організації структури проекту. Імпорт вихідного матеріалу (відео, аудіо). Поняття композиції. Вкладені композиції. Особливості монтажу різних типів композицій.	2	
	Практ.	Монтаж, оформлення композицій по завданням модуля 2	1	
15 тиж.	Лекц.	Тема 16. Додавання звуку. Створення титрів. Керування гучністю звуку. Формати виводу. Рендерінг композицій. Компресія.	1	
	Практ.	Озвучення композицій. Рендерінг. Компресія. Остаточне оформлення і друк завдань	1	
		Тестування		Екзаменаційний перегляд

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1	Робота з програмою CorelDRAW	Модульний перегляд	0-40
Модуль 2	Робота з програмою Adobe Photoshop	Модульний перегляд	0-40
	Підсумкова оцінка:	Тестування	0-10
		Екзаменаційний перегляд	0-10
	Всього за 7 (осінній) семестр		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали	0-40	0-40	0-20	Разом	Критерії оцінювання
A+	40	40	20	100	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, а також виконав додаткові варіанти понад завдання, розширив роботу до рівня участі у конкурсах та/або опублікував теоретичну частину (тези/стаття до конференції/журналу), виконав усі тести без помилок. Оформлення роботи акуратне, відповідає вимогам, без помилок
A	37-40	37-39	16-20	90-99	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, виконав додаткові варіанти понад завдання, розширив роботу до рівня участі у конкурсах, виконав усі тести. Оформлення роботи акуратне, відповідає вимогам, без помилок
B	33-37	33-36	16	82-89	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, виконав усі завдання і тести, але зробив декілька незначних помилок
C	30-33	29-32	16	75-81	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, виконав усі завдання і тести, але зробив значні помилки
D	25-29	25-29	14-16	64-74	Студент не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, впорався з переважною більшістю завдань або виконав усі завдання на недостатньо професійному рівні, при цьому виконана робота мала значні

					недоліки (неохайність виконання, відсутність творчого підходу тощо), відповідь на переважну більшість контрольних запитань (тестів), зробивши суттєві помилки.
E	24-25	24	12-15	60-63	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, впорався з основними з поставлених завдань, але при цьому виконана робота мала багато значних недоліків (неохайність виконання, відсутність творчого підходу, невчасна подача виконаної роботи тощо) та відповідь на основні з контрольних запитань, при цьому допустивши значну кількість суттєвих помилок.
FX	17-23	17-23	1-12	35-59	Студент 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, тестів, присутні ознаки недоброчесної роботи. Потрібна значна додаткова робота і повторна перездача
F	0-16	0-16	0-1	0-34	Студент не володіє знаннями з усіх модулів дисципліни, не виконав програми курсу, не виставився на поточному і семестровому переглядах без поважних причин, зафіксовано випадки недоброчесної роботи.

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційний перегляд. Для отримання оцінки необхідно пройти поточні етапи контролю у формі перевірок процесу аудиторної та самостійної роботи. У випадку невчасного виконання завдань (або якщо викладач не бачив роботи протягом семестру) підсумкова оцінка знижується на 10 балів.

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				

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

- участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (5 та 10 балів відповідно);
- участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
- активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–9).

Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

Мурашко М. В. Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролика) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Харків, 2016. 20 с.

Онищенко, Т. І. (2023). Методичні рекомендації до виконання завдань з дисципліни «Робота в анімаційних матеріалах». Робота із програмою CorelDRAW: для студентів 1 курсу спеціальності 022 «Дизайн» за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн». – Харків: ХДАДМ, 2023. – 192 с.: іл.

Опалев М.Л. Дизайн мультимедійних презентацій: стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Харків, 2010. 20 с.

Опалев М.Л., Іваненко Т. Шрифтова анімація: буква, слово, текст. Навчально-методичний посібник. Харків, ХДАДМ, 2020. 172 с., іл.

Посібник користувача Photoshop: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>

Сухорукова Л.А. Засоби художньої виразності в мультимедійному дизайні (на прикладі музичного кліпу з елементами 3D-анімації) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства :

17.00.07. Харків, 2015. 22 с.

The CorelDRAW Guide to Vector Design: <https://www.coreldraw.com/en/learn/guide-to-vector-design/>

CorelDRAW Tutorials: <https://www.coreldraw.com/en/learn/tutorials/>