

**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:	2
Вид дисципліни:	з циклу професійної і практичної підготовки

РОБОТА В АНІМАЦІЙНИХ МАТЕРІАЛАХ*Семестр 2 (весна 2026)*

Викладачі	МАЛИНИНА Ірина Олегівна, доцент, PhD (кандидат педагогічних наук),
E-mail	<i>multimedia@ksada.org</i>
Заняття	<i>за розкладом</i>
Адреса	ауд. 108, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» та «Основи композиції і проектної графіки».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою дисципліни «Робота в анімаційних матеріалах» є поглиблення професійних навичок студентів шляхом надання їм об'єму знань щодо сучасного програмного забезпечення для здійснення проектної діяльності.

Всі завдання спрямовані на опанування техніки Stop Motion і складаються з 6-7 етапів: вибір сюжету для анімації; розкадровка основних сцен анімації; розробка кольорової концепції твору; пошук візуальних образів персонажів сюжетної анімації; пошук або створення анімаційного середовища, фотографування; анімація (монтаж). *Задачами* дисципліни є студенти мають зрозуміло сформулювати концепцію твору, виконати розкадровку ключових моментів ролику, знайти кольорове рішення, розробити образи основних персонажів (пошукові варіанти можуть відображати варіанти віку, комплекції, одягу, взуття, капелюхів, зачісок тощо), виконати розрахунок необхідної кількості кадрів і провести фотозйомку, виконати монтаж матеріалу і візуалізацію фінального ролику у завданому форматі.

ЗАВДАННЯ

Завдання дисципліни – забезпечити майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну необхідною теоретичною і практичною базою, дати студентам початкові знання та вміння, необхідні для створення нескладного анімаційного продукту, закласти в них перші навички системного логічного мислення, надати базові знання в галузі покадрової зйомки та комп'ютерної графіки, вміння та елементарні навички роботи з сучасною мультимедійною технікою, підготуватись до самостійного використання певних комп'ютерних програм при виконанні проектних завдань в рамках дисциплін, які вивчаються надалі. Практичний курс базується на теоретичному матеріалі

1. Створення перекладної анімації Stop motion

2. Створення лялькової анімації Stop motion

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна спрямована на опанування студентами навичок та знань новітніх мультимедійних технологій, та вивчається протягом одного семестру на 1-му курсі (4 кредити ECTS, 120 навчальні години, з них: аудиторні лекційні (30 годин), практичні заняття (контрольні роботи, 30 годин), самостійна робота (60 годин). Структура дисципліни складається з 2-х модулів. Програмна задача кожного модулю полягає у поетапному опануванні студентами навичок щодо оволодіння опанування техніки Stop Motion, налаштуванні мультимедійного зображення, розуміння внутрішніх устроїв програмного забезпечення. Перевірка рівня і якості отриманих знань здійснюється у процесі виконання практичних робіт.

1 МОДУЛЬ

1. Створення перекладної анімації Stop motion

2 МОДУЛЬ

3. Створення лялькової анімації Stop motion

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 проектно-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

Тема і зміст матеріалу розкриваються у процесі проведення лекційних та практичних занять. Практичні заняття здійснюються у вигляді вправ за принципом мультимедійних технологій. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення лекційних тем та підготовку до практичних занять. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Базою навчального тезаурусу дисципліни «Робота в анімаційних матеріалах» є складений за авторською методикою курс практичних занять (доцента Малиніної І.О.), які спрямовані на набуття студентами знань та вмінь у використанні сучасних комп'ютерних технологій для створення анімації, опанування техніки Stop Motion, генеративного дизайну, інтерактивних мультимедійних проектів та об'єктів.

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-уроки і відео-лекцій. Дисципліна викладається українською мовою із застосування

інших мов задля більш природного тлумачення певних дефініцій, спеціальних термінів та першоджерел.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проєктні 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

Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет. Для ескізів: папір, олівець, гумка. Для виконання завдань: Передбачається володіння студентами пакетом After Effects, а також іншими необхідними мультимедійними програмами.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для **дистанційних занять** використовується програма Skype за певним розкладом (посилання надаються у внутрішній групі Telegram). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram.
2. На внутрішній Google Диск кафедри висилаються робочі файли з розширенням *jpg*. або *mp4*. Презентації – з розширенням *pdf* або *jpg*. Файли підписуються таким чином: *прізвище_назва завдання*.
3. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено усі додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Вітається: любов до «чистого» вектору, схильність до технічної роботи, а також сміливість, завзятість та усидливість. Під час занять необхідно вимкнути звук телефонів (або Zoom у випадку дистанційних занять). За необхідності студент має спросити дозволу вийти з аудиторії (покинути Zoom).

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Якщо студент пропустив певний етап, 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	Рубіжний контроль	Деталі
2-й семестр (для 1-го курсу бакалаврат)				

Модуль 1				
1 тиждень	Лекційне 2 години	<u>Тема 1.</u> Історія та особливості створення Stop motion анімації.		
1 тиждень	Практичне 2 години	Завдання 1. Stop motion. Коротка сюжетна анімація на основі різних видів ручної графіки та кольорового паперу. <i>Етап 1: Перекладна анімація створення концепції та сценарія Stop motion</i>		
2 тиждень	Лекційне 2 години	<u>Тема 2</u> Stop motion матеріали та обладнання		
2 тиждень	Практичне 2 години	<i>Етап 2: Перекладна анімація створення покадрового сценарію Stop motion</i>		
3 тиждень	Лекційне 2 години	<u>Тема 3.</u> Історія світової перекладної анімації Stop motion		
3 тиждень	Практичне 2 години	<i>Етап 3: Пошук і вибір візуальних образів головних персонажів сюжетної анімації на основі створеної концепції і основних розкадровок.</i>		
4 тиждень	Практичне 2 години	<i>Етап 4: Розробка кольорової концепції твору.</i>		
5 тиждень	Лекційне 2 години	<u>Тема 4.</u> Приклади світової перекладної анімації Stop motion		
5 тиждень	Практичне 2 години	<i>Етап 5: Робота над створенням персонажів</i>		
6 тиждень	Лекційне 4 години	<u>Тема 5.</u> Особливості перекладної анімації Stop motion.		
6 тиждень	Практичне 2 години	<i>Етап 6: Робота над створенням локацій</i>		
7 тиждень	Лекційне 3 години	<u>Тема 6.</u> Приклади світових студій анімації в техніці перекладної анімації.		
7-8 тиждень	Практичне 3 години	<i>Етап 5: Фотографування. Розрахунок кількості кадрів для основних частин сюжету (25 кадрів на секунду). Фото та відеозйомка HD з високою чіткістю. Етап 6: Створення анімаційного ролику в техніці «перекладка».</i>	Анімаційний ролик в техніці Stop motion «Перекладна анімація» 30 секунд.	
Модуль 2				
9 тиждень	Лекційне 4 години	<u>Тема 7.</u> Історія лялькової анімації Stop motion		
9 тиждень	Практичне 2 години	Лялькова анімація. Використання різного матеріалу для створення сюжетного анімаційного ролику в техніці лялькова анімація. Завдання 2. Stop motion. Коротка сюжетна анімація на основі різних видів авторських ляльок. <i>Етап 1: Концепція твору, сценарій</i>		
10 тиждень	Лекційне 4 години	<u>Тема 8.</u> Лялькова анімації Stop motion <u>Тема 9.</u> Особливості лялькової анімації Stop motion		
10 тиждень	Практичне 2 години	<i>Етап 2: Створення покадрового сценарію анімації.</i>		
11 тиждень	Лекційне 4 години	<u>Тема 10.</u> Приклади світової лялькової анімації Stop motion <u>Тема 11.</u> Світові анімаційні студії лялькової анімації		
11 тиждень	Практичне 2 години	<i>Етап 3: Пошук візуальних образів головних діючих персонажів, локацій сюжетної анімації, на основі створеної концепції та покадрового сценарію.</i>		
12 тиждень	Лекційне 3 години	<u>Тема 12.</u> Особливості створення ляльок та локацій для лялькової анімації Stop motion		

12-13 тиждень	Практичне 5 години	Етап 5: Створення ляльок та локацій.		
14-15 тиждень	Практичне 4 години	Етап 6: Фотографування. Розрахунок кількості кадрів для основних частин сюжету (25 кадрів на секунду). Фото та відеозйомка HD з високою чіткістю. Пластика кадрів: крупних, середніх. Створення анімації.	Анімаційний ролик в техніці Stop motion «Лялькова анімація» 30 секунд.	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап № 1	Перекладної анімації Stop motion		0–40
		Модульний контроль	0–10
Етап № 2	Лялькової анімації Stop motion		0–40
Етап № 3		Екзам. перегляд	0–10
	Всього за 1 (осінній) семестр		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали	0–10	0–40	0–50	Критерії оцінювання
A+	10	40	50	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, опрацював додаткові матеріали, що знайшло відображення в якісно виконаному завданні, з проявом творчого підходу. Розширив роботу до рівня участі у конкурсах та опублікував теоретичну частину (тези/стаття до конференції/журналу). Не мав жодних пропусків занять без поважних причин.
A	9	38–39	48–49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Не мав жодних пропусків занять без поважних причин. Подача акуратна, креативна, без помилок.
A-	8	35–37	47–49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без значних помилок.
B	5–7	32–34	45–48	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька помилок.
C	4	30–33	41–44	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки.
D	2–3	28–32	34–39	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з розумінням побудови конструкцій.
E	1	27–29	32–33	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо), проблеми з розумінням побудови конструкцій, присутні ознаки недобросовісної роботи.
FX	0	0	0	Пропуск поточного контролю

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 завдання оцінка знижується до 10 балів (в залежності від модуля та складності завдання).

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація A (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:

- а) участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (5 та 10 балів відповідно);
 - б) участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
 - в) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).
- Максимальна кількість балів-бонусів — 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

Розширений список літератури наведено у робочій програмі та навчальних матеріалах. Також на заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.

Основна література.

1. Кен А. Прайб The Art of Stop-Motion Animation//Course Technology PTR, – 2006. – 360 с.
2. Сюзанна Шой. Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Focal Press, 2008, – 264 с.
3. Історія анімації.
<https://medium.com/@gr.gromko/%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%B0-%D1%96%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F-%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97-a1d2b1af53ec>
4. Історія анімації. <https://kniga.biz.ua/pdf/27043-istoriya-animacii.pdf>
5. Історія анімації: від перших повнометражних мультфільмів до мільярдних касових зборів
<https://nashkiev.ua/culture/istoriya-animatsii-vid-pershih-povnometrazhnih-multfilmiv-do-milyardnih-kasovih-zboriv>
6. Джаннальберто Бендацці Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. – ArtHuss 2020. – 284с.