ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет:	Аудіовізуальне мистецтво та медіатехнології
Кафедра:	Анімація та інтерактивні медіа
Галузь знань:	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність:	В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво
Рівень вищої освіти:	Перший
Рік навчання:	1
Семестр:	1
Вид дисципліни:	З циклу професійної практичної підготовки

ВСТУП ДО ФАХУ

Семестр 1 (осінь 2026), практичні

Викладачі МАЛИНІНА Ірина Олегівна, доцент, PhD (кандидат педагогічних наук)
E-mail *multimedia@ksada.org*
Заняття *За розкладом*
Адреса Ауд. 108, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон +38 (057) 706-15-64, кафедра «Анімація та інтерактивні медіа» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисциплін «Основи композиції», «Спеціалізований анімаційний рисунок», «Цифровий колір в анімації: теорія і практика».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою вивчення дисципліни є формування у студентів системного розуміння принципів та методів діяльності в мистецтві анімації, розвиток навичок створення анімаційних персонажів, покадрових сценаріїв, графічних титрів до анімації та стилізованих візуальних рішень. Дисципліна спрямована на засвоєння творчих та технологічних підходів, необхідних для розробки цілісних анімаційних проектів, а також формування професійних умінь з інтеграції художнього задуму з практичними засобами анімації. *Задачі дисципліни* – надати студентам необхідні знання та фахові навики аніматора практичній діяльності, сформувати уявлення про анімацію як про системну діяльність.

ЗАВДАННЯ

1. Покадровий сценарій, персонаж та титри – ознайомлення із історичним підґрунтям сучасного аудіовізуального мистецтва та медіовиробництва, вивчення методичних принципів аудіовізуального мистецтва та медіовиробництва, розуміння сутності процесу створення анімації, ознайомлення з поняттям «образ персонажу», покадровим та сценарним мистецтвом, отримання навичок практичного концептуального підходу до об’єктів анімації. Створення покадрового сценарію титрів до власної анімації – отримати знання про процеси та методи проектування титрів, розвитку теоретичних концепцій створення анімації, сучасних методів, процесів, підходів та засобів; формування критичного мислення при аналізі сприйняття комп'ютерної анімації різних форм, володіння навичками творчого самовираження засобами ручної та комп'ютерної графіки.

2. Створення предметного персонажу. Сформувати у студентів навички створення образу анімаційного персонажа на основі об'єктів живої природи – тварин, рослин та інших природних форм. Навчитися поєднувати спостереження за реальною формою з принципами стилізації та конструктивної побудови.
Студент самостійно обирає природний об'єкт – тварину, птаха, комаху, рибу, рослину, квітку, дерево або інший природний об'єкт – та трансформує його в оригінального анімаційного персонажа.
У процесі роботи необхідно:
- проаналізувати форму та характерні особливості обраного об'єкта;
- визначити основні конструктивні форми персонажа;
- виконати пошук силуету та характерних пластичних особливостей;
- розробити стилізований образ;
- визначити характер персонажа через форму, пропорції та пластику;
- розробити характерну кольорову гаму;
- створити міміку та емоційні стани;
- розробити характерні пози та жести;
- показати персонажа в різних ракурсах;
- підготувати фінальний Character Sheet.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Вступ до фаху» на 1 курсі становить 4 кредитів ECTS (120 годин, у тому числі аудиторних – 30 годин лекційних занять, 15 годин практичних занять, самостійних занять – 75 годин). Формою контролю є залік. Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Вступ до фаху».

МОДУЛЬ 1

Етап №1. Знайомство з особливостями створення концепції в анімації. Написання концепції сценарію до власної анімації.
Етап №2. Знайомство з мистецтвом створення покадрового сценарію до анімації. Створення сценарію.
Етап №3. Анімаційний персонаж. Створення анімаційних персонажів до власного сценарію.
Етап №4. Знайомство з поняттям «Титри» та їх створення. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів до власної анімації. «Авторська графіка» або «Стилізація».

МОДУЛЬ 2

Етап №5. Створення жіночих предметних (рослина) персонажів.
Етап №6. Створення жіночих предметних (тварина) персонажів.
Етап №7. Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів.
Етап №8. Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.
ЗК 6. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
ЗК 10. Здатність бути критичним та самокритичним.
ФК 1. Високий рівень виконавської майстерності.
ФК 3. Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компонувати, цілеспрямовано формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору.

ФК 6. Здатність здійснювати професійну діяльність із застосуванням сучасних досягнень теорії та методології аудіовізуального мистецтва та виробництва з урахуванням широкого спектру міждисциплінарних зв'язків.
ФК 7. Здатність інтерпретувати художній образ аудіовізуальними засобами.

Програмні результати навчання:

ПРН 5. Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.
ПРН 7. Забезпечувати виразність при втіленні авторського задуму аудіовізуального твору.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема і зміст матеріалу розкриваються у процесі проведення лекційних та практичних занять. Практичні заняття здійснюються у вигляді вправ за принципом анімаційних 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 **«**Втуп до фаху» є складений за авторською методикою курс лекційних та практичних занять (укладачі лекційний курс доцент Опалєв М.Л., практичний курс доцент Малиніна І.О.), який охоплює, вивчення принципів та засобів анімації, аналіз різноманітних анімаційних об'єктів, постановку проєктної задачі, послідовність розробки етапів проєктного процесу, засоби проєктного моделювання, створення образу персонажу, розробку концепції до анімаційного ролику, створення покадрового сценарію.
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.

Опалєв М.Л., Малиніна І.О. Методика проєктної діяльності (теоретичний курс) : метод. рекоменд. Харків : ХДАДМ, 2024, 92 с.
Малиніна І.О., Опалєв М.Л. Методика проєктної діяльності (практичний курс) : метод. рекоменд. Харків : ХДАДМ, 2024, 92 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проєктні розробки з анімації і аудіовізуального мистецтва та медіовиробництво, дані про авторів та анімаційні 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: пакет Adobe Photoshop або Krita.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма ZOOM та Google Classroom 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 ВІДВІДУВАНОСТІ

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	Години
Модуль 1			
1-2 тижд.	практичні	**Завдання № 1.** Знайомство з особливостями створення концепції в анімації. Написання концепції сценарію до власної анімації.	2
3-4 тижд.	практичні	**Завдання № 2.** Знайомство з мистецтвом створення покадрового сценарію до анімації. Створення покадрового сценарію.	2
5-6 тижд.	практичні	**Завдання № 3.** Анімаційний персонаж. Створення анімаційних персонажів до власного сценарію..	2
7-8 тижд.	практичні	**Завдання № 4.** Знайомство з поняттям «Титри» та їх створення. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів до власної анімації. «Авторська графіка» або «Стилізація». **Модульний контроль.**	2
Модуль 2			
9-10 тижд.	практичні заняття	**Завдання № 5.** Створення жіночих предметних (рослина) персонажів.	2

11-12 тижд.		**Завдання № 6.** Створення жіночих предметних (рослина) персонажів.	2
13-14 тижд.	практичні	**Завдання № 7.** Створення жіночих предметних (тварина) персонажів.	2
15 тижд.	практичні	**Завдання № 8.** Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів.	1
		Екзаменаційний перегляд.	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1			
Етап № 1	Знайомство з особливостями створення концепції в анімації Написання концепції сценарію до власної анімації.	*Поточний контроль*	0–6
Етап № 2	Знайомство з мистецтвом створення покадрового сценарію до анімації. Створення покадрового сценарію.	*Поточний контроль*	0–10
Етап № 3	Анімаційний персонаж. Створення анімаційних персонажів до власного сценарію.	*Поточний контроль*	0–10
Етап № 4	Знайомство з поняттям «Титри» та їх створення. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів до власної анімації. «Авторська графіка» або «Стилізація».	*Поточний контроль*	0–10
		Модульний контроль	0-5 **40**
Модуль 2			
Етап № 5	Створення жіночих предметних (рослина) персонажів.	*Поточний контроль*	0-9
Етап № 6	Створення жіночих предметних (тварина) персонажів.	*Поточний контроль*	0–9
Етап № 7	Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів.	*Поточний контроль*	0–9
Етап № 8	Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів.	*Поточний контроль*	0–9
		Модульний контроль	0-6 **40**
	Всього за 1 (осінній) семестр	*Залік*	**80**

*Загальна кількість **100** балів включає **20** балів за реферати і **80** балів за практичну роботу.*

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 недоброчесної 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

<table>
<tr><th>Національна</th><th>Бали</th><th>ECTS</th><th>Диференціація А (внутрішня)</th><th>Національна</th><th>Бали</th><th>ECTS</th></tr>
<tr><td rowspan="3">відмінно</td><td rowspan="3">90–100</td><td rowspan="3">A</td><td>A+ 98–100</td><td rowspan="2">задовільно</td><td>64–74</td><td>D</td></tr>
<tr><td>A 95–97</td><td>60–63</td><td>E</td></tr>
<tr><td>A- 90–94</td><td>незадовільно</td><td>35–59</td><td>FX</td></tr>
<tr><td rowspan="2">добре</td><td>82–89</td><td>B</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">незадовільно (повторне проходження)</td><td rowspan="2">0–34</td><td rowspan="2">F</td></tr>
<tr><td>75–81</td><td>C</td></tr>
</table>

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:
а) участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
б) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).
Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

1. Андерсон К., Кейді-Лі Д., Карре С., Менґерт Г. Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. ArtHuss. 2023. 302 с.
2. Вайт А. В. Основи графічного дизайну. ArtHuss. 2023. 232 с.
3. Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання. ArtHuss. 2019. 382 с.
4. Іттен Й. Мистетцво кольору. ArtHuss. 2022. 232 с.
5. Іттен Й. Наука дизайну та форми. ArtHuss. 2022. 232 с.
6. Селбі Е. Анімація. ArtHuss. 2019. 216 с.
7. Cheng K. Designing Type. Quercus Publishing. 2020. 248 стр.