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 (бакалавр)
Рік навчання:	3
Семестри:	5, 6
Вид дисципліни:	З циклу вибіркових дисциплін

КЛАСИЧНА АНІМАЦІЯ

Семестри 5, 6 (осінь 2026 – весна 2027)

Викладачі КЛИМЕНКО Софія Михайлівна
E-mail *klymenko.sofiia@ksada.org*
Заняття За розкладом
Адреса Дистанційно
Телефон +38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Передумовою для вивчення дисципліни «Класична анімація» є проходження попереднього курсу «Основи класичної анімації», який дає базові знання зі створення руху та розуміння 12 принципів анімації. Крім того від студентів очікується певний обсяг знань з таких дисциплін як АПЗКТ, яка надає знайомство з інтерфейсами програм для анімації, уміння створювати і зберігати файли на комп'ютері, знання з дисциплін «Рисунок» і «Живопис», які дозволяють отримати початкові навички зображення на площині форм і об'єктів. А також знання з дисципліни «Методика проєктної діяльності в дизайні» в розробці сторібордів та дизайнів персонажів для своїх проєктів. Обов'язковим є достатній рівень знань і компетенції з дисципліни «Композиція», яка надає розуміння гармонії і цілісності створюваної композиції, а також розуміння принципів побудови екранної композиції для рухомих зображень. Рекомендовані знання з дисципліни «Формотворення», що дозволить користуватись умінням формувати осмислені концепції для своїх анімаційних творів.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою вибіркової дисципліни «Класична анімація» є формування у студентів цілісного розуміння роботи в техніці традиційної анімації, а також розвиток практичних навичок створення рухомих зображень. Дисципліна покликана ознайомити майбутніх фахівців із базовими й поглибленими принципами анімації та навчити застосовувати їх у власних творчих проєктах. У процесі навчання студенти засвоюють розуміння законів руху, ритму та виразності, опановують техніку роботи з таймінгом і фазуванням, вчаться аналізувати й інтерпретувати рухи пресонажів. Особлива увага

приділяється розвитку художнього мислення та здатності до візуальної драматургії, завдяки чому студенти отримують можливість передавати характер, емоції та внутрішній стан персонажів через пластику та динаміку.

Задачі курсу «Класична анімація»— формування компетентності поєднувати комплекс знань з принципів анімації в практичній діяльності; сформувати здатність до аналізу руху, ритму та експресії анімаційних сцен; стимулювати творче мислення та індивідуальний стиль; надати студентам необхідні знання та фахові навички в створенні правдоподібного руху та комплексних сцен.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість курсу «Класична анімація» 3 курсу (2 семестри) визначається оволодінням студентами професійних навичок в створені просунутих анімаційних творів. Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Класична анімація» становить 8 кредитів ECTS, 240 годин. Дисципліна вивчається протягом осіннього семестру 3-го курсу 150 годин (5 кредитів ECTS), в тому числі 75 годин — практичні заняття і 75 годин самостійна робота. Дисципліна вивчається далі протягом весняного семестру в тому числі 90 годин (3 кредити ECTS) 45 годин — практичні заняття і 45 годин самостійна робота. Формою контролю є екзаменаційні перегляди.

СЕМЕСТР 5, МОДУЛЬ 1

В першому модулі виконується аналіз обраного анімаційного метру з метою визначення рис, що роблять твір привабливим. З точки зору анімаційної складової розглядається поглиблене вивчення пластики руху через невелику серію коротких практичних робіт і створення анімації характерної пластики та трансформації.

СЕМЕСТР 5, МОДУЛЬ 2

Другий модуль присвячений критичному аналізу анімаційних творів з метою визначення засобів їх покращення. Основний фокус цього модуля присвячений створенню динаміки і відчуття матеріального простору в кадрі.

СЕМЕСТР 6, МОДУЛЬ 1

Модуль фокусується на роботі з режисурою.

СЕМЕСТР 6, МОДУЛЬ 2

Другий модуль присвячений аналізу освітлення в анімації та створення власного атмосферного ролику.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1. Розуміння предметної галузі та професійної діяльності.

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ФК 1. Здатність застосовувати методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

ФК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

Програмні результати навчання:

ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Richard Williams. The animator`s survival kit — Faber and Faber, 2009. — 392c.
Tezuka School of Animation. Vol.1. Learning the Basics, 2003. – 105c.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні анімаційні проєкти, дані про авторів та школи анімації, 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 «Класична анімація» у вигляді роботи на персональному комп'ютері чи ноутбуці. Передбачається володіння студентами авторською графікою та будь-яким програмним забезпеченням для створення анімації. Обов'язковим є також доступ студента до мережі інтернет для роботи з навчальними матеріалами.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми і зміст практичних занять здійснюються у вигляді виконання технічних та авторських коротких анімаційних творів. Програмою передбачається, що всі пропоновані практичні завдання у кожного студента повинні мати власне 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.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма 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 pptx. Файли підписуються таким чином: Klas_anim_Prizvyshche_I(перша літера імені)_1(2,3...)
3. Всі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Під час дистанційних занять з боку студентів необхідно вмикати камеру та звук для взаємодії з викладачем. З боку викладача вітається активна участь студента і його власна думка в обговоренні актуальних питань анімаційної галузі, наукових версій і творчих концепцій, дизайнерських трендів тощо. Вітається обмін досвіду в пошуку нових технічних, візуальних, стилістичних рішень розробки анімаційних проєктів.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі, причини пропуску мають бути підтверджені. Якщо студент пропустив певний етап, він повинен самостійно відпрацювати його та на наступному занятті 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	Завдання
Семестр 5, модуль 1				
1 тижд	Практ.	Тема 1. Принципи анімації	5	Завдання 1. Коротке есе. Аналіз анімаційного короткого метру, що подобається
2-5 тижд	Практ.	Тема 2. Пластика руху	20	Завдання 2. «Зачарований». Трансформація неживого об'єкта в персонажа
6-8 тижд	Практ.	Тема 3. Відчуття ваги в анімації	15	Завдання 3. Серія із коротких вправ на практику анімації. **Модульний контроль**
Семестр 5, модуль 2				
9 тижд.	Практ.	Тема 4. Методи аналізу анімації	5	Завдання 4. Коротке есе. Аналіз і критика анімаційного твору
10-11 тижд.	Практ.	Тема 5. Відчуття ваги в анімації	10	Завдання 5. Анімаційні скетчі динаміки
12-15 тижд	Практ.	Тема 6. Динаміка та перспектива в анімації	20	Завдання 6. Створення динамічної сцени руху персонажа в перспективі
				Екзаменаційний перегляд
Семестр 6, модуль 1				
1-5 тижд.	Практ.	Тема 7. Пластика персонажа	15	Завдання 7. Короткий ролик (10-15 сек), який ілюструє акторську гру персонажа
6-8 тижд	Практ.	Тема 8.Режисура	9	Завдання 8. Проаналізувати обраний фрагмент анімації і зробити власну покращену інтерпретацію у вигляді аніматику (30 сек.) **Модульний контроль**
Семестр 6, модуль 2				
9-10 тижд.	Практ.	Тема 9. Атмосфера	6	Завдання 9. Зображення 5-ти атмосферних кадрів із кіно- чи анімаційних фільмів.
11-15 тижд.	Практ.	Тема 10. Композітінг	15	Завдання 10. Анімаційний ролик «Найцінніший урок, який я отримав в житті»
				Екзаменаційний перегляд

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1	Завдання 1-3	*Модульний перегляд*	0–50
Модуль 2	Завдання 4-6	*Екзаменаційний перегляд*	0–50

	Всього за 1 (осінній) семестр		**100**
Модуль 1	Завдання 7-8	*Модульний перегляд*	0–50
Модуль 2	Завдання 9-10	*Екзаменаційний перегляд*	0–50
	Всього за 2 (весняний) семестр		**100**

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОТОЧНОГО КОНТРОЛЮ

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

Програмою передбачено рубіжні етапи контролю у формі поточних переглядів ескізів, процесу роботи та виконаних завдань. Підсумковий семестровий контроль**,** засвоєння знань та вмінь здійснюється у формі екзаменаційних переглядів.

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			
			A- 90-94			
добре	82–89	B			60–63	E
	75-81	C		незадовільно	35–59	FX
				незадовільно (повторне проходження)	0–34	F

БОНУСИ

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

1. Андерсон К. із соавт. Створення персонажів для індустрії розваг. Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх/ Переклад: Леся Коцюк, Олексій Пелипенко, Відповідальна редакторка: Оксана Плаксій, Видавництво: ArtHuss, Друк: Фамільна друкарня Huss, 2023, Партнери видання: Avtoritet Studio, Spring Comics, Ievgen Kharuk Illustration (Мова: українська), 304 с. ISBN: 978-617-8025-48-9
2. Бендацці Д. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. Переклад: Оксана Журавльова, Володимир Заєць. Редакторка: Оксана Плаксій, Друк: Фамільна друкарня Huss, Видавництво: ArtHuss 2020, Партнери видання: Projector Institute, Linoleum, Книга видана за кошти гранту інституційної підтримки 384 с. ISBN: 978-617-7799-62-6.
3. Престон Б. Мальована анімація з Престоном Блером (Cartoon Animation with Preston Blair). Переклад: Олексій Пелипенко, Редакторка: Оксана Плаксій, Друк: Фамільна друкарня Huss, 2021, Видавництво: ArtHuss, Партнери видання: Projector Institute; Серія:PRJCTR-teka, 128 с. (Мова: українська, Ілюстрації: кольорові), ISBN: 978-617-7799-95-4 .
4. Селбі Е. Анімація. Переклад з англійської: Володимир Заєць, Редакторка: Оксана Плаксій, Видавництво: ArtHuss, 2019, Друк: Фамільна друкарня Huss, Партнери видання: Architecture & Design, Build Portal, Commercial Property, PRAGMATIKA.MEDIA, 224 с. (Мова: українська) ISBN: 978-617-7799-29.
5. Cavalier S. The World History of Animation. London: Aurum Press, 2011. https://www.ucpress.edu/book/9780520261129/the-world-history-of-animation
6. Bancroft T. Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels. Watson-Guptill, 2006. ISBN 978-0-8230-2349-3.
7. Beckman K. Redrobe, *Animating Film Theory* . Durham: Duke University Press, 2014. http://Bangor.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=1647711 (дата звернення:2020)
8. Dream worlds: production design for animation. https://book-erix.info/perevod-knigi-dream-worlds-production-design-for-2144/
9. Furniss. M. Art in Motion: Animation Aesthetics, Revised edition. Eastleigh, UK: John Libbey, 2017. https://muse.jhu.edu/book/56775
10. Gilbert W/ Simplified Drawing for Planning Animation (San Rafael, CA: Anamie, 2013) https://ru.scribd.com/doc/267358044/Wayne-Gilbert-Simplified-Drawing-for-Planning-Animation
11. Lasseter J. Principles of Traditional Animation applied to 3D Computer Animation. ACM Computer Graphics 21 (4): pp. 35–44. DOI:10.1145/37402.37407.
12. Mattesi Mike. Force: Dynamic Life Drawing for Animators, Second Edition. Focal Press, 2002. ISBN 978-0-240-80845-1.
13. Whitaker H. Timing for Animation. Focal Press, 2002, 178 p. ISBN 978-0-240-51714-8.