



## ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	перший
Кафедра	Мультимедійний дизайн	Рік навчання	3
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Семестр	5
Спеціальність	022 Дизайн	Вид дисципліни	Обов'язкова

**ОСНОВИ АНІМАЦІЇ**

Семестр 5

(1 вересня - 15 грудня 2023 н.р.)

<b>Викладач</b>	Радомська Алла Михайлівна, старший викладач кафедри «Мультимедійний дизайн»
<b>E-mail</b>	radomska.alla@ksada.org.
<b>Заняття</b>	За розкладом занять ONLINE
<b>Адреса</b>	61002, Харків, вул. Мистецтв, 8, корпус 3, поверх 1, ауд. 116
<b>Телефон</b>	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Графічний дизайн» ХДАДМ

**ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ**

Базові знання з основ композиції і малюнку, розуміння поняття рух.

**МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ**

**Метою** дисципліни «Виробництво класичної анімації» є надати уміння виражати творчий задум засобами анімації; ознайомлення з фізичними і механічними особливостями різних видів рухів і вивчення залежних від цього змін форм в анімації, формування у студента практичних умінь обирати відповідну техніку створення цифрових зображень і анімації, формування компетентності поєднувати комплекс знань з технології монтажу цифрових зображень і умінь створювати рухомі цифрові зображення з образним рішенням анімаційного фільму з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань.

**Завдання дисципліни** спрямовані на розвиток об'ємно-просторового мислення, формування умінь сприйняття, аналізу та відтворення рухів об'ємних форм та реальних антропоморфних об'єктів, засвоєння різноманітних прийомів анімації емоційних станів та відповідних змін форми окремих об'єктів та рис персонажів. В цілому, студент отримує розуміння доцільного використання сучасних

комп'ютерних технологічних процесів з метою створення авторської анімованої продукції.

## ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни передбачає надання студентам необхідних навичок у створенні анімаційних фільмів. У процесі вивчення курсу студенти опановують програмні засоби побудови художнього образу у вигляді персонажу і різноманітних локацій та вдосконалюють фахову майстерність шляхом виконання практичних завдань в техніках по кадрової та інших видів анімації. Пошукова наукова робота пов'язана з написанням реферату.

Згідно з навчальним планом професійного спрямування «МД» дисципліну «Основи анімації» у V семестрі містить 3 завдання, пов'язаних між собою змістовими складовими.

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Основи анімації» в V семестрі складає для денної форми навчання: практичних — 60 годин, 60 годин самостійної роботи. Формою поточного та підсумкового контролю є перегляд. Рубіжна перевірка рівня і якості отриманих знань здійснюється у процесі модульних переглядів виконаних практичних робіт.

### Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

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

ЗК 6 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних **робіт**

СК 1 Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну

СК3 Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК 10 Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності з графічного дизайну.

### Програмні результати навчання:

РН 1 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

РН 4 Визначати мету, завдання та етапи проектування.

РН 6 Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

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

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

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

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

PH 12 Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

PH 13 Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.

PH 14 Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації і творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики

PH 16 Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

PH 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

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

### **ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ**

Теми розкриваються шляхом практичних занять, бесід, аналізу прикладів. Самостійна робота студентів спрямована на завершення завдань за етапами дисципліни та має містити ескізи, пошукові рішення, завершення роботи та підготовку до переглядів. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

### **НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ**

Сухорукова Л.А., Радомська А.М. Методичні рекомендації «Створення та рух персонажу у класичній анімації» з дисципліни «Основи анімації» для студентів спеціальності 022 «Дизайн» за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво», освітньо-кваліфікаційний рівень «Бакалавр») денної та заочної форм навчання. — Харків: ХДАДМ, 2019. — 62 с.- укр.мовою

Радомська А.М. Методичні рекомендації «Створення коміксу» для студентів 2 курсу спеціальності 022 «Дизайн» за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво», СВО «Бакалавр») денної та заочної форм навчання. — Харків: ХДАДМ, 2019. — 28 с.: іл.

### **ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ**

Усі додаткові навчальні матеріали можна переглянути за умов приєднання до внутрішньої групи у Facebook за посиланням

<https://www.facebook.com/groups/760492097412667/>

## НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

Для ескізів: папір, олівець, гумка. Для виконання завдань: цифровий редактор (Кріта 5.1.2, тощо), а також графічні редактори для виконання фінальної обробки і монтажу зображень.

## ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

Пропуски занять без поважних причин недопустимі (причини пропуску мають бути підтвержені). 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/>

## КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма Skype за певним розкладом (посилання надаються у внутрішній групі Facebook або Telegram). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram.

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування:

- 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни;
- 2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються);
- 3) файли підписувати таким чином: *прізвище\_завдання*. Розширення: *текст* — *doc, docx*, *ілюстрації* — *jpeg, pdf*, *анімації* — *mov, mpg*.

Окрім роздруківок для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультації з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.

## ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні. Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни; 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається —

анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище\_ завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — jpeg, pdf., анімації — mov., mp4. Окрім роздруківок для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.

## ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

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

## РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Поточний контроль	Деталі
За розкладом 1-2 тиждень	1	Практик	<b>Тема 1</b> Растрова анімація.	8	<b>1 модуль</b> <b>Завдання № 1</b> Вивчення властивостей анімованої растрової графіки; <b>Етап 1</b> Ознайомлення з принципами роботи основних наявних графічних редакторів для анімації растрових зображень.	Знайомство з програмою для анімації, (Кріта), вивчення доступних інструментів і базових можливостей програми для анімації растрової графіки.
3 тижд.	1	Практик	<b>Тема 1</b>	4	<b>Етап 2</b> Вивчення прийомів роботи в програмі для анімації Кріта,	Відбір і аналіз аналогів коротких авторських анімацій. Вибір теми для створення анімації.
4 тижд.	2	Практик	<b>Тема 2</b> - Коротка авторська анімація на обрану тему.	4	<b>1 модуль</b> <b>Завдання № 1</b> <b>Етап 3</b> Поетапна робота над анімацією.	Створення сторіборду для анімації. Узгодження рухів об'єктів і тексту. Робота з ключовими кадрами анімації.
5-6 тижд.	2	Практик	<b>Тема 2</b>	6	<b>1 модуль</b> <b>Завдання №1</b> <b>Етап 4</b> Завершення короткої анімації на задану тему.	Монтаж анімаційних сцен, узгодження і вдосконалення зображень і об'єктів. Додавання звуку, робота у відповідному цифровому редакторі.
6 тижд.	2	Практик	Аналіз та обговорення результатів.	2	<b>Модульний контроль,</b>	Доповідь 5-7 хвилин, супроводжується візуальною презентацією. Додавання завершених робіт на Гугл Диск.
7	3	Практик	<b>Тема 3.</b> Векторна анімація.	4	<b>2 модуль</b>	Продовження вивчення

тижд .					<b>Завдання №2 Анімація логотипу. Етап 1</b> Ознайомлення з принципами роботи основних наявних графічних редакторах і програмах для анімації векторних зображень.	програми (Кріта) Вивчення доступних інструментів і базових можливостей програми для анімації векторної графіки. Відбір і аналіз аналогів.
8-9 тижд .	<b>4</b>	Практ	<b>Тема 4.</b> Анімований логотип.	8	Етап 2 Ескізування	Вибір шрифтових елементів для створення анімації.
10 тижд .	<b>4</b>	Практ	<b>Тема 4.</b>	4	Етап 3 Поетапна робота над анімацією.	Кольорове рішення. узгодження і вдосконалення зображень і об'єктів.
11 тижд .	<b>4</b>	Практ	<b>Тема 4.</b>	4	<b>2 модуль Завдання №2 Етап 4</b> Завершення анімації логотипу.	Підготовка роботи до перегляду. Доповіді, аналіз та обговорення результатів.
12 тижд .	<b>5</b>	Практ	<b>Тема 5.</b> Дизайнерський відбір і стилістична неповторність анімаційного твору.	4	<b>2 модуль Завдання №3 Анімований Дудл для Гуглу Етап 1</b>	Вивчення, відбір і аналіз аналогів. Вибір теми для анімації. Робота з Мудбордом (Moodboard)
13 тижд .	<b>6</b>	Практ	<b>Тема 6.</b> Дудл для Гуглу.	4	<b>2 модуль Завдання №3 Етап 2</b> Ескізування	Відбір, узагальнення, спрощення об'єктів анімації. Відбір і опрацювання основних рухів.
14 тижд .	<b>6</b>	Практ	<b>Тема 6.</b>	4	<b>Етап 3</b> Поетапна робота над анімацією.	Кольорове рішення. узгодження і вдосконалення зображень і об'єктів. Конвертація завершених робіт. Підготовка до перегляду.
15 тижд .		Практ	Презентація виконаних робіт	4	Екзаменаційний перегляд	Доповіді, аналіз та обговорення результатів.

**V семестр містить 2 модуля: 3 завдання 6 тем.**

## **1 МОДУЛЬ**

**Теми 1 - Растрова анімація.** Присвячена вивченню програми для анімації Кріта, основним принципам роботи з інструментами програми для анімації растрових зображень. взаємозв'язків анімації і сучасного дизайну, своєрідним властивостям растрової графіки;

**Тема 2 - Коротка авторська анімація на обрану тему.** Присвячена оволодінню поетапної роботи над анімацією.

## **2 МОДУЛЬ**

**Тема 3. Векторна анімація.** Розглядаються програмні засоби і основні наявні графічні редактори для створення анімованих векторних зображень.

**Тема 4. Анімований логотип.** Вивчається анімаційна взаємодія нескладних за

будовою векторних форм і елементів тексту в русі.

**Тема 5. Дизайнерський відбір і стилістична неповторність анімаційного твору.** Присвячена аналізу сучасних напрацювань в області коротких анімацій рекламного, наукового, розважального характеру. Спрямована на важливість відбору і акцентування основних елементів рухомих зображень і способам підпорядкування другорядних елементів.

**Тема 6. Дудл для Гуглу.** Присвячена оволодінню поетапної роботи над сюжетною анімацією .

### 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				

### КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали				Критерії оцінювання
	0-20	0-30	0-50	
A++ 98-100	20	29-30	49-50	Студент в повному обсязі опанував матеріал всіх тем, опрацював додаткові матеріали. Науково аргументовано формулює власну думку і можливі шляхи вирішення проектних завдань. Показав відмінні результати під час поточного контролю знань і проведення модульних переглядів. Практичні роботи виконані на високому рівні, творчо, в повному обсязі. Студент приймав участь у фестивалях, творчих проєктах за фахом. Студент не мав жодних пропусків занять без поважних причин.
				Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, опрацював додаткові матеріали.

A+ 95-97	18-19	28-29	49	Показав відмінні результати під час поточного контролю знань і проведення модульних переглядів. Аргументовано відповідав на питання тем дисципліни. Не мав пропусків занять без поважних причин.
A 90-94	17-18	27-28	46-48	Студент в повному обсязі опанував матеріал всіх тем, продемонстрував якісний рівень знань під час обговорень технічних вправ і творчих завдань. Продемонстрував вміння ефективно опрацьовувати надану і додаткову інформацію, дисциплінованість.
B 82-89	14-16	24-27	44-46	Студент в достатньому обсязі опанував головні матеріали тем, продемонстрував хороший обсяг знань і вміння правильно формулювати відповіді на питання під час обговорень технічних вправ і творчих завдань. Показав добрі результати під час поточного контролю знань і проведення модульних переглядів. Не мав дисциплінарних зауважень.
C 75-81	13-14	22-24	40-43	Студент не в повному обсязі опанував матеріали дисципліни, про що свідчить наявність деяких незначних помилок при виконанні практичних завдань.
D 64-74	10-12	18-22	36-40	Студент не в повному обсязі опанував матеріали дисципліни, про що свідчить неякісний рівень виконання практичних робіт, наявність помилок. Мали місце пропуски занять.
E 60-63	9	16-18	35-36	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал дисципліни, про що свідчить неякісний рівень виконання практичних робіт, проявив неповажне відношення до занять зі значною кількістю пропусків, що негативно сказалося на загальному результаті.
FX 35-59	5-10	10-18	20-31	Студент не опанував значну кількість тем і матеріалів дисципліни, не проявляв належного відношення до виконання запропонованих завдань. Має числену кількість пропусків занять без поважної причини. Лише окремі поверхові відповіді на запитання дають підставу для отримання цієї низької оцінки.
F 0-34	0-7	0-12	0-15	Дана оцінка є слідством вкрай поганого відношення Студент до занять і майже повної



				відсутності знань з даної дисципліни.
	0	0	0	Пропуск рубіжного контролю

### ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Програмою передбачено рубіжні етапи контролю у формі поточних переглядів ескізів, процесу роботи та виконаних завдань.

Підсумковий контроль засвоєння знань 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	<b>A</b>	відмінно
82–89	<b>B</b>	добре
74–81	<b>C</b>	
64–73	<b>D</b>	задовільно
60–63	<b>E</b>	
35–59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання
0–34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

### СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

а) участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (1 та 2 балів відповідно);

б) участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 1, міжнародні – 2);

в) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–2).

Максимальна кількість балів-бонусів — 6.

### РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

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

1 Джаннальберто Бендацці 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

2 Ендрю Селбі 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.

3 Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карпе, Голлі Менґерт 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

4 Нікіта Кравцов Історія анімації: Як народжується мистецтво. Переклад Оксана Шуляр, Редакторка: Оксана Плаксій, 2019 Видавництво: ArtHuss Друк: Фамільна друкарня Huss, Партнери видання: Pause to Play, Linoleum, Simo Ar, 192 с. (Ілюстрації: з доповненою реальністю) ISBN: 978-617-7799-24-4.

5 Престон Блер. 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

6 Радомський М. Т., Радомська А. М. Використання анімаційних прийомів в творчому портреті з метою акцентування і розкриття образу. *Proceedings of the XI International Scientific and Practical Conference. Graz, Austria. 2023. Pp. 34-37*  
URL: <https://isg-konf.com/problems-of-the-development-of-science-and-the-view-of-society/> Available at: DOI: 10.46299/ISG.2023.1.11

7 Radomskyi M.T., Radomska A.M. Movement of the objects and animated images in a modern portrait genre art works. Abstracts of XI International Scientific and Practical Conference. Bilbao, Spain. Pp. 21-29.  
URL: <https://eu-conf.com/ua/events/implementation-of-modern-scientific-opinions-in-practice/>

### **Додаткова література.**

1. Радомська Алла Михайлівна. Візуалізація і анімація даних інформаційної сфери як простір для сучасного мистецтва. Матеріали VI Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Наука III тисячоліття: пошуки, проблеми, перспективи розвитку» 20-21 квітня 2023.

2. Радомський М. Т, Радомська А. М. Візуалізація твору мистецтва як інноваційна складова творчого процесу. Proceedings of the X International Scientific and Practical Conference. Lisbon, Portugal. 2023. Pp. 49-53 DOI: 10.46299/ISG.2023.1.10 URL: <https://isg-konf.com/modern-methods-of-applying-scientific-theories/> Available at: DOI: 10.46299/ISG.2023.1.10

### **Інтернет ресурси**

1. <https://thinkinganimation.com/animation-reference-sites-acting-and-body-mechanics/> (сайт)