ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА імені О.М. БЕКЕТОВА

Навчально-науковий інститут Архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Художня анімація

вид дисципліни, шифр за ОП	*вибіркова, ВКП 1.3*
семестр	*6,7,8*
кількість кредитів ЄКТС	*15/ 4,6,5*
форма підсумкового контролю	*диференційований залік – 6 семестр* *диференційований залік – 7 семестр* *диференційований залік – 8 семестр*
мова викладання, навчання та оцінювання	*українська*
кафедра	*Образотворчого мистецтва та дизайну*

для здобувачів вищої освіти:

рівень вищої освіти	*перший (бакалаврський)*
галузь знань	*02 Культура і мистецтво*
спеціальність	*023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація*
освітня програма	*Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація*
форма навчання	*денна*

2024 – 2025 НАВЧАЛЬНИЙ РІК

Розробники:

Валентин ЛИТОВКО, асистент кафедри ОМД

Марина МИЛОСЛАВСЬКА, асистент кафедри ОМД

Робочу програму схвалено на засіданні **кафедри образотворчого мистецтва та дизайну**

Протокол від« 19» серпня 2024 року№ 1

Робоча програма навчальної дисципліни відповідає освітній програмі:

ОПП «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»

Гарант освітньої програми

Юрій СОСНИЦЬКИЙ, кандидат мистецтвознавства,

доцент, доцент кафедри ОМД

Директор навчально-наукового інституту
архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва
Тетяна РИЩЕНКО,
кандидат технічних наук, доцент, професор
кафедри архітектури будівель та споруд і дизайну
архітектурного середовища

1. Мета дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни «Графіка та художня анімація» є формування у студентів базових знань з історії мультиплікації та художньої анімації, уявлення про еволюцію мультиплікації та художньої анімації як своєрідного різновиду мистецтва.

2. Міждисциплінарні зв'язки

Вивчення цієї дисципліни безпосередньо спирається на наступні навчальні дисципліни: Історія світової художньої культури, Сучасне мистецтво, Теоретичні та методичні основи образотворчого мистецтва, Основи художньої композиції, Декоративно-прикладне мистецтво, Історія та теорія графічного мистецтва, Рисунок та пластична анатомія, Живопис і є попередньою для виконання кваліфікаційної роботи бакалавра.

1. Результати навчання

Програмний результат навчання	Методи навчання	Форми оцінювання	Результати навчання за дисципліною
ВРН 14. Вміти використовувати програми PowerPoint, CorelDRAW, Adobe Photoshop, Blender, пакети програм Autodesk у роботі над проектами.	словесні (розповідь-пояснення, дискусія); наочні (ілюстрація, демонстрація, презентація); практичні (реферати, доповіді)	усне опитування; письмовий та графічний контроль (контрольні роботи); індивідуальне та фронтальне опитування. Підсумковий контроль – диференційований залік	ВРН 14.1 Вмити використовувати графічні засоби для створення характерного персонажу. ВРН 14.2 Вміти застосовувати програми AdobeIllustrator, MS Visio, PowerPoint для створення умовної ілюстративної композиції журнального формату: ПРН 14.3 Вміти застосовувати програми AdobeIllustrator, MS Visio, PowerPoint для розробки коміксу.

4. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1 Анімаційна графіка

Модуль 1. Художня анімація як вид образотворчого мистецтва.

Змістовий модуль 1 Історія та теорія сучасної анімації. Вивчаються основи анімацій. Види анімації. Технічне обладнання. Основи режисерської та художньої розробки анімації. Карикатури, реалізм, модернізм. Як засоби художнього формування анімації.

Змістовий модуль 2 Двох та тривимірна анімація. Робота над сюжетом. Сценарна розробка. Пошук образів персонажів. Міміка персонажів. Рухи персонажів. По кадровий малюнок. Фотографування.

Змістовий модуль 3 Малювальна та лялькова анімація. Розкадрування. Фазування Кількість 350 малюнків для персонажу. Видеозїемка та монтаж.

Модуль 2. Виробництво анімаційного твору

Змістовий модуль 1 Етапи виробництва анімаційного фільму. Операторська майстерність Сюжетна анімація. Сканування або фотографування покадрово. Обробка у відповідних програмах фотошопу. Відеомонтаж у відповідних відеопрограмах.

Змістовий модуль 2 Технології створення мальованої та комп'ютерної анімації. Комікс на основі відеоролику. Розробка сценарію. Пошук образів персонажів Розробка ескізів. Розкадрування. Фотографування Розробка макету. Друк у форматі А 3. Програми для роботи з анімацією пакету Adobe (AdobePremiere, AdobeAfterEffects).

Змістовий модуль 3 Творчий проект. Сюжетна анімація. Рекламний відеоролик. Музичний кліп. Розробка сценарію. Пошук образів персонажів. Розробка ескізів. Розкадрування. Відеозйомка.

Модуль 3. Створення авторського анімаційного фільму.

Змістовий модуль 1. Пошук ідеї, сценарний план, розробка персонажів. Розробка сюжетної анімації за сюжетом карикатури. Сюжет та пошук персонажів. Сценарна розробка. Розкадрування. Робота з монтажним програмами.

Змістовий модуль 2. Анімаційне проектування, відеозйомка та монтаж. Розробка коміксу на основі відеоролика. Перетворення відео у комікс. Малюнки кадрів коміксу. Розкадрування. Друк коміксу у форматі А-3 2 сторінки з обкладинкою.

Змістовий модуль 3. Озвучування. Рекламний відеоролик. Музичний кліп. Робота з монтажним програмами.

5. Структура навчальної дисципліни і розподіл часу

Змістові модулі	Кількість годин				
	усього	лек.	практ.	лаб.	сам. роб.
МОДУЛЬ 1 (Семестр 6)	**120**		**48**		**72**
Змістовий модуль 1	30		16		14
Змістовий модуль 2	30		16		14
Змістовий модуль 3	45		16		29
Підсумковий контроль	**15**				**15**
МОДУЛЬ 2 (Семестр 7)	**180**		**64**		**116**
Змістовий модуль 1	45		20		25
Змістовий модуль 2	60		22		38
Змістовий модуль 3	60		22		38
Підсумковий контроль	**15**				**15**

МОДУЛЬ 3 (Семестр 8)	**150**		**84**		**66**
Змістовий модуль 1	45		28		17
Змістовий модуль 2	45		28		17
Змістовий модуль 3	45		28		17
Підсумковий контроль	**15**				**15**

6. Теми лекцій *(не передбачено)*

7. Теми практичних занять

Тема	Зміст	ауд. год.
Модуль 1 Анімаційна графіка		
Змістовий модуль 1 Історія та теорія сучасної анімації		
Історія анімації. Види анімації.	Технічне обладнання. Основи режисерської та художньої розробки анімації. Карикатури, реалізм, модернізм.	8
Теорія анімації	Принципи й засоби художнього формування анімації.	8
Змістовий модуль 2 Двох та тривимірна анімація		
Натурні замальовки людини у різних ракурсах. Фігура. Окремі частини фігури.	За допомогою графічних матеріалів і технік виявити виразні характерні рухи людини. В основі лінійний малюнок без проробок тоном.	8
Створення графічного персонажу. Графічний автопортрет	Автопортрет виконується за допомогою графічних композиційних ескізів та замальовок олівцем. За допомогою графічних матеріалів і технік виявити характерні портретні риси персонажу.	8
Змістовий модуль 3 Малювальна та лялькова анімація.		
Графічна (об’ємна) композиція. Статика	Графічна робота повинна бути з двох або трьох персонажів, укомпонованих у А-4 формат в техніці маркера, пера або чорної гуаші. Теми та назви робіт визначаються за замальовками: «Метро», «Вулиця», Бесіда», «Спорт», «Телефон», «В кафе», «На виставці», «На перерві», тощо.	8
Графічна (об’ємна) композиція. Динаміка.	Графічна робота повинна бути з двох або трьох персонажів, укомпонованих у А-4 формат в техніці маркера, пера або чорної гуаші. Теми та назви робіт визначаються за замальовками: «Метро», «Вулиця», Бесіда», «Спорт», «Телефон», «В кафе», «На виставці», «На перерві», тощо.	8
Модуль 2 Виробництво анімаційного твору.		

Змістовий модуль 1 Етапи виробництва анімаційного фільму. Операторська майстерність		
По кадрова мальована анімація	Міміка персонажу Рух персонажу	10
Технічне обладнання. Фотокамера. Відеокамера.	Сканування або фотографування по кадрово. Обробка у відповідних програмах фотошопу. Відеомонтаж у відповідних відеопрограмах.	10
Змістовий модуль 2 Технології створення мальованої та комп'ютерної анімації		
Сценарій, розкадрування.	По кадровий малюнок	10
Сканування або фотографування.	Фотографування руху та міміки.	12
Змістовий модуль 3 Творчий проект		
Друк кадрів	Подання у роздрукованому форматі.	6
Обробка у відповідних програмах. Фотошоп.	Робота з фотошопом.	6
Відео монтаж у відповідних монтажних програмах та озвучення.	Робота з монтажними програмами.	10
Модуль 3 Створення авторського анімаційного фільму.		
Змістовий модуль 1 Пошук ідеї, сценарний план, розробка персонажів.		
Розробка сюжетної анімації за сюжетом карикатури.	Сюжет та пошук персонажів. Сценарна розробка. Розкадрування.	14
Виконання у відповідних програмах.	Робота з програмами.	10
Монтаж та озвучення.	Робота з монтажним програмами.	8
Змістовий модуль 2 Анімаційне проектування, відеозйомка та монтаж		
Розробка коміксу на основі відеоролика	Перетворення відео у комікс	10
Малюнки кадрів коміксу	Розкадрування	8
Друк коміксу	Друк у форматі А-3 2 сторінки з обкладиною.	8
Змістовий модуль 3 Озвучування		
Рекламний відеоролик	Робота з монтажним програмами.	14
Музичний кліп	Робота з монтажним програмами.	14

8. Індивідуальне завдання

не передбачено

9. Методи контролю та порядок оцінювання результатів навчання

Поточний і модульний:

- усне опитування;
- письмовий та графічний контроль (модульні контрольні роботи);
- прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем, захист рефератів та презентацій;

- індивідуальне та фронтальне опитування.

Підсумковий семестровий контроль – диференційований залік у формі кафедрального комплексного перегляду.

Під час освітнього процесу його учасники повинні дотримуватись вимог законодавства України, внутрішніх нормативних документів Університету та принципів і правил академічної доброчесності. (Положення про академічну доброчесність та систему запобігання академічному плагіату)

Результати навчання, здобуті у неформальній та/або інформальній освіті визнаються згідно Положення про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти у Харківському національному університеті міського господарства імені О.М. Бекетова.

Структура навчальної дисципліни і розподіл балів

Змістові модулі	Максимальна кількість балів				
	усього	Практ.	лаб.	самостійна робота	
				завдання	модульний контроль
МОДУЛЬ 1 (семестр 6)	**100**				
Змістовий модуль 1	**20**	10	-	5	5
Змістовий модуль 2	**20**	10	-	5	5
Змістовий модуль 3	**30**	15	-	10	5
Підсумковий семестровий контроль	**30**	-	-	-	-
МОДУЛЬ 1 (семестр 7)	**100**				
Змістовий модуль 1	**20**	10	-	5	5
Змістовий модуль 2	**20**	10	-	5	5
Змістовий модуль 3	**30**	15	-	10	5
Підсумковий семестровий контроль	**30**				
МОДУЛЬ 1 (семестр 8)	**100**				
Змістовий модуль 1	**20**	10	-	5	5
Змістовий модуль 2	**20**	10	-	5	5
Змістовий модуль 3	**30**	15	-	10	5
Підсумковий семестровий контроль	**30**				

Види завдань, засоби контролю і максимальна кількість балів

Види завдань та засоби контролю	Розподіл балів

Модуль 1	
Змістовий модуль 1	**20**
Практичне завдання №1 Замальовки людини з натури (фігура) (перегляд)	5
Практичне завдання №2 Замальовки людини з натури (портрет) (перегляд)	5
Завдання для самостійної роботи. Розробка характерного образу на основі замальовок (захист презентації)	5
Модульний контроль (перегляд)	5
Змістовий модуль 2	**20**
Практичне завдання №3 Графічний портрет людини (перегляд)	5
Практичне завдання №4 Графічний автопортрет (перегляд)	5
Завдання для самостійної роботи. Виконання портретів - шаржів (захист презентації)	5
Модульний контроль (перегляд)	5
Змістовий модуль 3	**30**
Практичне завдання №5 Графічна композиція. Статика на прикладі У кафе, бесіда, тощо (перегляд)	7
Практичне завдання №6 Графічна композиція. Динаміка (перегляд)	8
Завдання для самостійної роботи. Поєднана композиція. Статика та Динаміка (захист презентації)	10
Модульний контроль (перегляд)	5
Підсумковий контроль – диф. залік	**30**
Всього за модулем	**100**
Модуль 2.	
Змістовий модуль 1	**20**
Практичне завдання №7 Пошук сюжету. Написання сценарію (захист презентації)	5
Практичне завдання №8 Розробка персонажа. Робота з монтажними програмами (опитування, перегляд)	5
Завдання до самостійної роботи. Розробка ескізів та сценарію (перегляд)	5
Модульний контроль (перегляд)	5
Змістовий модуль 2	**20**
Практичне завдання №9 Покадровий малюнок анімації (захист презентації).	5
Практичне завдання №10 Фоторгафування кадрів.(фронтальне опитування)	5
Завдання до самостійної роботи. Розробка кадрів (350 малюнків). Обробка кадрів у програмах Фотошоп (письмовий та графічний контроль).	5

Модульний контроль (перегляд)	5
Змістовий модуль 3	**30**
Практичне завдання №11 Подання кадрів у роздрукованому форматі (фронтальне опитування)	10
Практичне завдання №12 Обробка кадрів у програмах монтажу та озвучування (індивідуальне опитування)	5
Завдання до самостійної роботи. Відеозьемка. Робота з монтажними програмами (графічний контроль)	5
Модульний контроль (перегляд)	5
Підсумковий контроль – диф.залік	**30**
Всього за модулем	**100**
Модуль 3.	
Змістовий модуль 1	**20**
Практичне завдання № 13 1Розробка анімації за сюжетом карикатури (фронтальне опитування)	5
Практичне завдання № 14 Виконання анімації у відповідних монтажних програмах (презентація)	5
Завдання до самостійної роботи. Робота з монтажними програмами (презентація)	5
Модульний контроль (перегляд)	5
Змістовий модуль 2	**20**
Практичне завдання №15 Розкадровка перетворення відео у комікс (фронтальне опитування)	5
Практичне завдання №16 Прорисовка кадрів коміксу (перегляд)	5
Завдання до самостійної роботи. Робота з монтажними програмами (презентація)	5
Модульний контроль (перегляд)	5
Змістовий модуль 3	**30**
Практичне завдання №17 Сценарій відеоролика або музичного кліпу (фронтальне опитування)	10
Практичне завдання №18 Відеозйомка та монтаж ролика або кліпу (захист презентації)	5
Завдання до самостійної роботи. Робота з монтажними програмами (презентація)	10
Модульний контроль (перегляд)	5
Підсумковий контроль – диф.залік	**30**
Всього за модулем	**100**

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

100-бальна шкала	**Рівень компетентності**	**Чотирибальна/двобальна шкала**	
		екзамен	**залік**
90-100	високий	відмінно	зараховано

82-89	достатній	добре	
74-81			
64-73	середній	задовільно	
60-63			
35-59	низький	незадовільно	не зараховано
0-34			

Критерії оцінювання за 100-бальною шкалою:

90-100 балів - виставляється за високий (відмінний) рівень знань (допускаються мінімальні неточності) навчального матеріалу освітнього компоненту; вміння аналізувати, використовувати набуті знання у прийнятті рішень у відповідній предметній області, застосовувати теоретичні положення під час розв'язання практичних задач; чітко, лаконічно, логічно, послідовно відповідати/вирішувати на поставлені запитання/завдання;

82-89 балів – виставляється за (дуже добрий) рівень знань (можлива невелика кількість неточностей) навчального матеріалу освітнього компоненту вище від середнього рівня; аргументовані відповіді/рішення на поставлені запитання/завдання, вміння застосовувати теоретичні положення під час розв'язання практичних задач;

74-81 бал – виставляється за загалом правильне (добре) розуміння навчального матеріалу освітнього компоненту; відповідати/вирішувати на поставлені запитання/завдання та застосовувати теоретичні положення під час розв'язання практичних задач з певними (несуттєвими) недоліками;

64-73 бали - виставляється за посередні знання навчального матеріалу освітнього компоненту, мало аргументовані відповіді, наявність помилок у 32 вирішенні завдань, слабке застосування теоретичних положень під час розв'язання практичних задач;

60-63 бали - виставляється за слабкі знання навчального матеріалу освітнього компоненту, неточні або мало аргументовані відповіді з порушенням послідовності викладення, наявність значних помилок у вирішенні завдань, слабке застосування теоретичних положень під час розв'язання практичних задач;

35-59 балів - виставляється за незнання значної частини навчального матеріалу освітнього компоненту, суттєві помилки у відповідях/завданнях, невміння застосовувати теоретичні положення під час розв'язання практичних задач;

0-34 бали - виставляється за незнання основних фундаментальних положень навчального матеріалу освітнього компоненту, нездатність відповідати/вирішувати на поставлені запитання/завдання, невміння елементарно орієнтуватися під час розв'язання практичних задач.

10. Матеріально-технічне та інформаційне забезпечення

Методичне забезпечення

Електронний ресурс матеріали:
https://drive.google.com/drive/folders/1Ym1lN9mScuoI_T7JAze0rScBHMnjNHSV?usp=sharing

Дистанційний курс дисципліни у віртуальному освітньому середовищі на платформі MOODLE ХНУМГ ім. О.М. Бекетова

Рекомендована література та інформаційні ресурси.

1. Adobe After Effects. URL: https://helpx.adobe.com/ua/support/after-effects.html?promoid=RBS7NR3C&mv=other
2. Blender URL: https://www.blender.org/support/tutorials/
3. Adobe Premiere Pro URL: https://helpx.adobe.com/ua/support/premiere-pro.html?promoid=6WTV761Q&mv=other
4. Прахов, А. Blender. 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих / А. Прахов. - М.: БХВ-Петербург, 2009. - 272 с.
5. Анимация персонажей в 3D Studio MAX / Рис, Стефани. - М.: СПб: Питер, 1997. - 416 с.
6. Петелин, А. Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному. Самоучитель / А.Ю. Петелин. - М.: ДМК Пресс, 2015. - 370 с.
7. Будянський В. Шкільний театр / В. Будянський, Д. Будянський. – Суми: Козацький вал, 2002. – 182 с.
8. Будянський В. Мистецтво виразного читання / В. Будянський, Д. Будянський. – Суми: Корпункт, 2001. – 196 с.
9. Водолага Н. В. Театральна абетка / Н. В. Водолага. – Донецьк, 2000. – 109 с.
10. Власов Є. О. Музика у виставі: Теорія і практика музично-шумового оформлення вистави: Навч. посібник. – Луцьк: Волинська обл. друкарня, 2001.
11. Вороненко Л. В. Створення покадрової анімації методом «stop-motion» при роботі з цифровою фотокамерою. Методична розробка.- Запоріжжя. 2020. - 15с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://surl.li/fpjar
12. Жайворонок Т. Гурткова робота в школі. Ляльковий театр // Позакласний час. - No 24. - 2005. - С. 69-70.
13. Караманенко Т. Н. Ляльковий театр – дітям / Т. Н. Караманенко, Ю. Г. Караманенко. –К. : Рад. школа, 1986. – 120 с.
14. Гицеску Г. Пластична анатомія для художників. Том 1. Побудова тіла людини. *Бухарест. Мередиане.1963. [Електронний ресурс] – Режим доступу:*https://www.studmed.ru/gicesku-george-plasticheskaya-anatomiya-dlya-hudozhnikov-tom-1-stroenie-tela_7878b484d7a.html
15. Караманенко Т. Н. Ляльковий театр – дітям / Т. Н. Караманенко, Ю. Г. Караманенко. –К. : Рад. школа, 1986. – 120 с.
16. Посібники з освітлення сцени «Освітлення сцени 101» [Електронний ресурс]. - Режим доступу: https://lvsdesign.com.ua/posibniki-z-osvitlennya-sceni-oglyad-knizhki-osvitlennya-sceni-101/
17. Кен А. Прайб The Art of Stop-Motion Animation//Course Technology PTR, — 2006, — 360 с.
18. Сюзанна Шоу Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Focal Press, — 2008, — 264 с.

Обладнання, устаткування, програмні продукти

Krita, Blender, 3D coat, Adobe After Effects, Element 3D, Adobe Primer, Power director, Dragon Bones, Cinema 4D (студентська версія)

Платформа дистанційного навчання Moodle, Office 365, Teams.