

<b>Базова інформація про дисципліну</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	DC012 Експериментальна анімація / Experimental Animation
<b>Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Семестр</b>	1-2 семестр
<b>Кафедра</b>	Кафедра дизайну та соціально-культурних дисциплін
<b>Анотація курсу</b>	<p>Метою навчання дисципліни «Експериментальна анімація» є набуття студентами спеціальності 022 Дизайн знань теоретичних основ анімації і освоєння практичних прийомів моделювання, анімації та візуалізації в редакторах двох- та тривимірної графіки, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності.</p> <p>Дисципліна «Експериментальна анімація» є однією з основних дисциплін, які викладаються на третьому курсі спеціалізації «Дизайн». У межах цього курсу студенти починають знайомитися з такими поняттями, як 2Д-анімація, експериментальна анімація, її класифікацією, вивчають і закріплюють на практиці основи розробки анімованих роликів та презентації.</p> <p>Основною формою проведення практичних занять є вправи, які виконуються відповідно затвердженим темам.</p> <p>Навчальна дисципліна «Експериментальна анімація» за структурно-логічною схемою підготовки студентів вищеназваного напрямку продовжує формування комплексу знань студенти, поглиблюючи основні положення, що були закладені в основних предметах спеціальності 022 Дизайн.</p>
<b>Сторінка курсу в MOODLE</b>	<a href="http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=431">http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=431</a>
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Лектор курсу</b>	Гладько Максим Володимирович, заслужений художник України СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: <a href="mailto:gladjko@ukr.net">gladjko@ukr.net</a>
<b>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</b>	<p>ЗК 01 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК 02 Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. Знання основних способів і засобів міжособистісної комунікації, стилів мовлення, практичний досвід комунікації</p>

	<p>різними мовами; вміння постійно збагачувати власне мовлення, налагоджувати професійну комунікацію.</p> <p>ЗК 04 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>ЗК 06 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>ЗК 07 Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.</p>
<p><b>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</b></p>	<p>ФК-01 Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>ФК-02 Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.</p> <p>ФК-03 Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>ФК-04 Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.</p> <p>ФК-05 Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.</p> <p>ФК-07 Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>ФК-08 Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> <p>ФК-10 Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ФК-11 Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.</p>
<p><b>Перелік програмних результатів навчання</b></p>	<p>ПРН 01 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 02 Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.</p> <p>ПРН 04 Визначати мету, завдання та етапи проектування.</p> <p>ПРН 06 Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 07 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</p> <p>ПРН 08 Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</p> <p>ПРН 09 Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання</p>

	<p>ПРН 12 Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 13 Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.</p> <p>ПРН 14 Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні, практики.</p> <p>ПРН 15 Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.</p> <p>ПРН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ПРН 18 Відобразити морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.</p> <p>ПРН 19 Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.</p>
<b>Опис дисципліни</b>	
<b>Структура навантаження на студента</b>	<p>Загальна кількість годин – 240</p> <p>Кількість кредитів – 4/4</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 60/60</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 60/60</p> <p>Форма підсумкового контролю – залік</p>
<b>Методи навчання</b>	<p>1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт).</p> <p>2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів:</p> <p>1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний;</p> <p>2) частково-пошуковий або евристичний;</p> <p>3) дослідницький, метод проектів.</p>
<b>Зміст дисципліни</b>	
Тема 1. Вступ.	Види анімації. After Effects як інструмент двовимірної анімації. 12 принципів анімації. Технічні аспекти анімації: анімаційні програми та обладнання. основні поняття та терміни у сфері анімації.
Тема 2. Основи рисунку та анімаційного планування.	Основи малюнка: композиція, колір, тінь, світло. Створення анімаційних планів та сценаріїв. Поняття анімаційного ключа та кадру.
Тема 3. Техніки анімації.	Кадр-по-кадрі (stop-motion) анімація. Ручна анімація. Колажна анімація. Експериментальна анімація в реальному часі. Цифрова анімація: основи роботи з програмами.

Тема 4. Експериментальні техніки	Сюрреалістична анімація. Абстрактна анімація. Використання спеціальних ефектів та технік (маски, розсіювання світла, злиття об'єктів, тощо).
Тема 5. Звук у анімації	Роль звуку згідно настрою та атмосфери. Запис та редагування аудіо для анімаційних проєктів.
Тема 6. Створення експериментальної анімації на соціальну тему.	розробка власного проєкту анімації. Вирішення технічних та творчих викликів. Презентація та обговорення завершених проєктів.

#### **Політика дисципліни**

<b>Політика відвідування</b>	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
<b>Академічна доброчесність</b>	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.

#### **Система оцінювання**

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий семестровий контроль, проводиться у формі заліку відповідно до графіку навчального процесу. Підсумкова оцінка виставляється як загальна сума балів, набраних за результатами поточного контролю.

#### **Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни I семестр**

<i>№</i>	<i>назва теми</i>	<i>зміст завдання</i>	<i>Аудит. робота</i>	<i>Самостійна робота</i>
1	Анімація «Мое літо/моя осінь»	1. Опис завдання Відео-листівка «Мое літо/моя осінь», тривалістю не менше 30, але не більше 60 секунд, виключаючи субтитри. Створення анімаційного ролика, для передачі настрою і емоцій, за мотивами літніх/осінніх вражень, за допомогою обраних графічних засобів. Поставлена задача: відновлення навичок після літніх канікул, навчання вираження емоцій і вражень, в анімації невеликого формату. Засоби: скетчінг, колажування, векторна графіка, растрова графіка.	35	15

2	Буктрейлер	Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер сторінки. Створення розкадровок. Створення анімаціку. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу, редагування відеофрагментів згідно розкадруванню. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат. Створити анімовану композицію з певних фраз, передаючи їх смислове навантаження. Ролик тривалістю 20-30 с.	35	15
			<b>70</b>	<b>30</b>
<b>Всього балів</b>			<b>100</b>	
<b>II семестр</b>				
3	Анімація персонажу	Створити ролик з персонажем. Тема довільна. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер-сторінки. Створення розкадровок. Створення анімаціку. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп'ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат. Ролик тривалістю 20-30 с.	35	15

4	Анімований ролик “Світ зі зміненою реальністю”	Завдання на тему фантастичного світу, населеного незвичайними істотами або має незвичні для Землі фізичні характеристики. Візуальний ряд вимагає чіткого логічного опрацювання, розробки персонажів і загального антуражу. Так як завдання творче то акцент робимо на опрацювання фонів, розробку локацій і аргументацію графічного ряду персонажів. Огляд та аналіз аналогічної мультимедійної продукції. Розробка концепції та сценарію. Створення мастер-страниці. Створення розкадровок. Створення анімації. Виконання підбору та обробки відео та фото матеріалу. Створення декількох варіантів послідовності подачі відеоматеріалу. Підбір відеоматеріалу, редагування відеофрагментів згідно розкадрування. Підбір музичного супроводження та озвучення ролику. Монтаж. Введення титрів згідно теми. Виконання фінального монтажу ролику в комп’ютерних програмах, переведення у необхідний відеоформат. Ролик тривалістю 20 - 60 с.	35	15
<b>Всього балів</b>			<b>70</b>	<b>30</b>
			<b>100</b>	

#### Шкала оцінювання

ECTS	Бали	Зміст
<b>A</b>	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
<b>B</b>	80-89	Повні знання, міцні вміння
<b>C</b>	70-79	Хороші знання та вміння
<b>D</b>	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
<b>E</b>	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
<b>FX</b>	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
<b>F</b>	1-34	Необхідний повторний курс

#### СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Сторінка After Effects на сайті Adobe. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/aftereffects.html>
2. Адамс Шон. Як дизайн спонукає нас думати. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 256 с.
3. Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
4. Амін Джахірул. Анатомія для художників: Наочний посібник із зображення людського тіла. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 304 с.

5. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2002. №6. С. 58–61.
6. Блер Престон. Мальована анімація з Престоном Блером. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 128 с.
7. Бойчук А. Пространство дизайна. Харьков: Новое слово, 2013. 368 с.
8. Вілл Гомперц. Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі. К.: Видавництво: ArtHuss, 2017. 486 с.
9. Вільямс Річард. Анімація: Посібник з виживання. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 392 с.
10. Володимир Лесняк. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 160 с.
11. Галина Скляренко. Українські художники: з відлиги до Незалежності. У 2-х книгах. Книга друга. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
12. Ганс Блумквіст. Натхнення кольором. Ідеальні палітри для оригінальних інтер'єрів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
- 13.
14. Гевін Емброуз, Найджел Оно-Білсон. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
15. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
16. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
17. Г.Скляренко, Н.Маценко, К.Рай, Р.Рублевська, І.Естеркін. 30 років присутності. Сучасні українські художники. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. Кількість сторінок: том 1 - 144 с., том 2 - 136 с., том 3 - 136 с.
18. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
19. Дженніфер Отт. 1000 ідей поєднування кольорів: Барвистий путівник по взаємодії відтінків. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 288 с.
20. Діана Клочко. 65 українських шедеврів. Визнані й неявні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 244 с.
21. Джеф Петтон, Пітер Ікономі. Мапа історій користувача. Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 336 с.
22. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
23. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
24. Деян Суджич. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 416 с.
25. Дональд А. Норман. Опанувати складність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 288 с
26. Дорон Маєр. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
27. Джаннальберто Бендацці. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 384 с.
28. Емілі Кемпбелл. Кілька хвилин дизайну: 52 вправи, що пробудять вашу креативність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 54 с.
- 29.
30. Ендрю Селбі. Анімація. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 224 с.
31. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 262 с.
32. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
33. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
34. Ліббі Селлерс. Жінки у дизайні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 176 с.

35. Майкл Берд. 100 ідей, що змінили мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2018. 216 с.
36. Наталія Синепупова. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.
37. Нікіта Кравцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
38. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
39. Оленина Е. Ю. Игровая заданность рекламы. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2003. № 2. С. 80–87.
40. Опалєв М.Л. Дизайн мультимедійних презентацій: Стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: дис. ... канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07. Харків: ХДАДМ, 2009. 300 с.
41. Победин В.А. Знаки в графическом дизайне. Харьков: Веста. Изд-во «Ранок», 2001. 96 с.
42. Ребекка Етвуд. Життя в кольорі. Як зробити дім яскравішим: натхнення і практичні поради. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 272 с.
43. Ребекка Етвуд. Життя з визерунком. Колір, текстура та принти у вашій домівці. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 288 с.
44. Ренді Данкан, Метью Сміт, Пол Левіц. Сила коміксів. Історія, форма й культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 512 с.
45. Сбігнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
46. Стівен Геллер, Сеймур Кваст. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 296 с.
47. Чепмен Н. Цифровые графические инструменты. Пер. с англ. и ред. Е. Л. Полонская. Киев: Диалектика, 2006. 647 с.
48. Brown N. Designing Web Animation Nicola Brown [et al.]. Indianapolis: New Riders Publishing, 1996. 324 p.
49. Carter R. Experimental Typography: Working with Computer Type 4 Rob Carter. Michigan: Rotovision, 1997. 160 p.
50. Chandler C., Unger R. A project guide to UX design. United States of America by New Riders, 2012. 267 p.
51. Curran, T.; Doyle, J. Picture superiority doubly dissociates the ERP correlates of recollection and familiarity. Journal of Cognitive Neuroscience. 23 (5). P. 1247–1262.
52. Duff J.M., Mohler J.L. Laura Lemay's. Webworkshop. Graphics & web page design. Indianapolis, Indiana. Sams.net. Publishing, 1996. 365 p.
53. Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press, 1986. 178 с.
54. Hembree Ryan. The complete graphic designer. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2011. 192 с.
55. Hopkins C. Scientific Advertising. New York: Cool Publications Ltd., 2004. 102 p.
56. Koren L. Graphic Design Cookbook: Mix & Match Recipes. San Francisco, California: Chronicle Books, 2001. 142 p.
57. Landa Robin. Graphic Design Solutions. 4 th edition. Wadsworth Cengage Learning. 2011. 481 p.
58. Lauer D.A., Pentak S. Design basics. David A. Lauer, Stephen Pentak. Wadsworth. Cengage Learning, 2012. 322 p.
59. Lidwell W. Universal Principles of Design. Beverly, Mass.: Rockport Publishers, 2010. 272 p.
60. Lukas Mathis. Fitts's Law Designed for Use. Pragmatic Bookshelf, 2011. 344 p.
61. Millman, Debbie. How to think like a great graphic designer. ALLWORTH PRESS. New York. USA, 2007. 236 p.
62. Norman D. A. Emotional design. New York: A member of the perseus books group, 2004. 257 p.
63. Raskin Jeff. Information Design. Jeff Raskin and collaborators. MIT Press; New Ed edition, 2000. 374 p.
64. Samara Timothy. Making and breaking the grid a layout design workshop. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2002. 109 p.
65. Tungate M. Adland a Global History of Advertising. London: Kogan-page, 2007. 278 p.



66. Wiberg M. Interaction per se: understanding «the ambience of interaction» as manifested and situated in everyday & ubiquitous IT-use Mikael Wiberg International Journal of Ambient Computing and Intelligence. 2010. Vol. 2, № 2.

**Електронні джерела:**

67. Кельм Н. Основные принципы графического дизайна. URL: <http://www.slideshare.net/igroshek/ss-14512797> (дата звернення 15.09.2020).
68. Сайт Awwwards. URL: <http://www.awwwards.com/websites/minimal/> (дата звернення 15.11.2020).
69. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/> (дата звернення 15.11.2020).
70. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>. (дата звернення 15.11.2020).
71. Vargas-Avila Javier. Users love simple and familiar designs Why websites need to make a great first impression. URL: <https://research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html> (дата звернення 15.11.2020).
72. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/> (дата звернення 15.11.2020).
73. Bottom J. How do you define an infographic? URL: <http://www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic> (дата звернення 15.11.2020).
74. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace> (дата звернення 15.11.2020).
75. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf> (дата звернення 15.11.2020).
76. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/> (дата звернення 15.11.2020).