

Силабусу навчальної дисципліни
Технології анімації

№	Назва поля	Детальний контент, коментар
1.	Назва факультету	Комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	Бакалаврський
3.	Код і назва спеціальності	186 Видавництво та поліграфія
4.	Тип і назва освітньої програми	Видавничо-поліграфічна справа
5.	Код і назва дисципліни	ВБ 2.26 - ТАН – Технології анімації
6.	Кількість ЄКТС кредитів	4
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції: 24 год Лабораторні роботи: 20 год Практичні роботи: 4 год Консультації: 8 год Самостійна робота: 64 год Сем. контроль: залік
8.	Графік (терміни) вивчення дисципліни	4 курс, 7 семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	Предметом навчальної дисципліни є змістовні принципи та основні тенденції мультимедійного дизайну, правила дизайну інфографіки, а також інструментарій Adobe After Effects як засіб створення моушн-роликів і моушн-інфографіки. При вивченні дисципліни здобувачі вищої освіти повинні засвоїти специфіку комп'ютерної анімації, яка зумовлена необхідністю передавати глядачеві сутність анімаційного твору, його програмування і особливості середовища, що дозволяє почуватися вільним у створеному віртуальному просторі.
10.	Анотація (зміст) дисципліни	Змістовий модуль 1. Основні поняття комп'ютерної анімації. Тема 1. Введення в анімацію. Основні поняття Тема 2. Основні принципи анімації. Апаратні і програмні засоби комп'ютерної анімації. Тема 3. Створення простої 2D-анімації Змістовий модуль 2. Анімація руху. Інтерполяція ключових кадрів. Керування графіками руху Тема 4. Інтерполяція ключових кадрів Тема 5. Анімація руху. Анімація вздовж шляху Тема 6. Використання шейпових об'єктів Тема 7. Анімація тексту, налаштування текстових блоків. Текстова анімація. Застосування ефектів. Тема 8. Використання масок для створення анімації Змістовий модуль 3. Анімація персонажів. Система кісток. Тема 9. Основні методи створення персонажної анімації Тема 10. Анімація базових рухів в Moho Pro

		<p>Тема 11. Створення рігінгу персонажу Тема 12. Налаштування рендерингу. Формати файлів. Експорт кінцевих анімаційних роликів.</p> <p><u>Практичні заняття</u></p> <p>ПЗ 1. Підготовка вектора до анімації. Створення простої векторної анімації. Використання ефектів для створення анімації. ПЗ 2. Використання масок при створенні анімації в Adobe After Effects.</p> <p><u>Лабораторні роботи</u></p> <p>ЛБ 1. Створення простої анімації у редакторі Adobe After Effects.</p> <p>ЛБ 2. Створення шейпової анімації. Налаштування параметрів шейпових об'єктів. Модифікація шейпів.</p> <p>ЛБ 3. Зв'язки та прив'язки.</p> <p>ЛБ 4. Текстові шари. Налаштування анімації тексту. Параметри шрифтів.</p> <p>ЛБ 5. Створення ефекту паралаксу.</p>
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<p>СК-3. Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>СК-5. Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.</p> <p>СК-10. Здатність використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем, застосовувати засоби автоматизації елементів технологічного процесу.</p> <p>СК-12. Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях</p> <p>СК-13. Здатність проводити проектування, розробку і супровід web-документів, розробку мультимедійних інформаційних продуктів, проектування і розробку інтерфейсів програмних додатків (UI/UX).</p> <p>ЗК-1. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p>

		<p>ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>ЗК-7. Здатність працювати автономно.</p> <p>ЗК-8. Здатність працювати в команді.</p> <p>ЗК-10. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>ПР-06. Вільно спілкуватися з професійних питань державною та іноземною мовою усно і письмово.</p> <p>ПР-07. Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації.</p> <p>ПР-09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.</p> <p>ПР-11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.</p> <p>ПР-19. Проектувати технологію процесу розробки електронного мультимедійного видання; аналізувати існуючі та обґрунтовувати запропоновані рішення, виконувати декомпозицію етапів проектування за виконуваними задачами.</p> <p>ПР-20. Реалізовувати вимоги до структурного представлення, дизайнерського оформлення та змістовного наповнення електронного мультимедійного видання; застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для створення контенту мультимедійного видання.</p> <p>ПР-21. Володіти прийомами і методами переробки графічної, текстової, аудіо, відеоінформації, тривимірних моделей та анімації для використання в мультимедійних виданнях; використовувати інформаційні технології та програмне забезпечення при розробці нових видавничих проектів.</p>
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку	<p>Основні засоби контролю – виконання лабораторних робіт та практичних занять, усне опитування, проходження тестів, виконання індивідуальних завдань, відповіді на контрольні запитання, залік.</p> <p style="text-align: right;">Змістовний модуль 1</p>

		<p>ПЗ 1 (3-5) + ЛБ 1 (7-12) = 10-17</p> <p>Змістовний модуль 2</p> <p>ЛБ 2 (7-12) + ЛБ 3 (7-12) + ПЗ 2 (3-5) + ІДЗ 1 (8-15) = 44</p> <p>Змістовний модуль 3</p> <p>ЛБ 4 (7-12) + ЛБ 5 (7-12) + ІДЗ 2 (9-15) = 39</p> <p>Загальна підсумкова оцінка складається із суми отриманих протягом семестру балів – 60-100 балів</p>
14.	Якість освітнього процесу	<p>Політика академічної доброчесності ґрунтується на підставі Положення про академічну доброчесність ХНУРЕ, наказ від 02.02.2021 № 50. Оновлення змісту дисципліни відбувається відповідно до ОПП, затвердженої рішенням Вченої ради ХНУРЕ.</p> <p>Навчання з дисципліни передбачає:</p> <ul style="list-style-type: none"> - відвідування аудиторних занять; - виконання лабораторних, практичних та індивідуальних домашніх завдань; - самостійне навчання з використанням підручників, посібників та конспектів; - відпрацювання пропущених занять та незадовільних оцінок за графіком консультацій; - складання комбінованого іспиту; - дотримання принципів академічної доброчесності (http://lib.nure.ua/plagiat).
15.	Методичне забезпечення	<p>1. Конспект лекцій з дисципліни «Технології анімації» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня навчання усіх форм навчання спеціальності 186 Видавництво та поліграфія / Упоряд.: Ж.В.Дейнеко, Л.Ю. Морозова (у електронному вигляді).</p> <p>2. Методичні вказівки до лабораторних робіт та практичних занять з дисципліни «Технології анімації» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня навчання усіх форм навчання спеціальності 186 Видавництво та поліграфія / Упоряд.: Ж.В.Дейнеко, Л.Ю. Морозова (у електронному вигляді).</p> <p>3. Методичні вказівки до самостійної роботи з дисципліни «Технології анімації» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня навчання усіх форм навчання спеціальності 186 Видавництво та поліграфія / Упоряд.: Ж.В. Дейнеко, Л.Ю. Морозова (у електронному вигляді).</p>
16.	Розробник силабусу	<p>Доц. каф. МСТ Дейнеко Жанна Валентинівна zhanna.deineko@nure.ua</p>