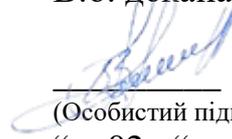


Харківський національний університет радіоелектроніки

Кафедра Медіасистем та технологій

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

В.о. декана факультету КН



Олег ЗОЛОТУХІН

(Особистий підпис Власне ім'я ПРИЗВИЩЕ)

“ 02 “ вересня 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВБ 2.26 ТЕХНОЛОГІЇ АНІМАЦІЇ

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти *бакалаврський*

спеціальність *186 Видавництво та поліграфія*

(код і назва спеціальності)

Освітньо-професійна програма *Видавничо-поліграфічна справа*

(повна назва програми)

Харків – 2024 рік

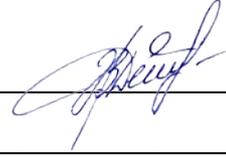
Розробники:

Ж.В. Дейнеко, зав.каф.МСТ, канд.техн.наук, доцент

(ініціали, прізвище, посада, науковий ступінь, вчене хвання)

Л.Ю.Морозова, ст.викладач.МСТ

(ініціали, прізвище, посада, науковий ступінь, вчене хвання)



Робочу програму схвалено на засіданні кафедри МСТ

Протокол від «27» серпня 2025 р. № 1

Завідувач кафедри МСТ



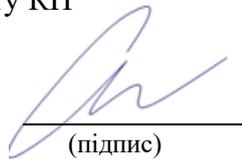
(підпис)

Жанна ДЕЙНЕКО
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

Схвалено методичною комісією факультету КН

Протокол від «02» вересня 2025 р. № 1

Голова методичної комісії



(підпис)

Олексій ЛАНОВИЙ
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів ЄКТС – 4	Вибіркова	
Модулів** – 2	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 2	4-й	4-й
Індивідуальних завдань* РГЗ та КР курс.робота (проект)	Семестр	
	7-й	7-й
Загальна кількість годин – 120	Навчальні заняття: 1) лекції, год	
	24	6
	2) практичні, год	
	4	2
	3) лабораторні, год	
	20	8
	4) консультації, год	
	8	14
	Самостійна робота, год	
	64	90
	в тому числі: 1) РГЗ та КР, год	
	2) курсова робота (проект), год	
Вид контролю: залік		

Примітка.

* Відомості з навчального плану.

** Структурна одиниця дисципліни (складається із змістових модулів). Рекомендована кількість модулів дорівнює кількості контрольних точок.

2 МЕТА І ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Робоча програма з дисципліни «Технології анімації» розроблена на підставі освітньо-професійної програми підготовки фахівців освітньо-кваліфікаційного рівня «Бакалавр» за спеціальністю 186 Видавництво та поліграфія всіх форм навчання.

Комп'ютерна анімація є одним з напрямків розвитку видавничої діяльності й широко використовується при створенні мультимедійних видань, web-орієнтованих проєктів і рекламної продукції.

Метою навчальної дисципліни є ознайомлення здобувачів вищої освіти з теоретичними основами комп'ютерної анімації, формування загальних знань та умінь в області комп'ютерної 2D-анімації, отримання практичних навичок роботи в сучасних редакторах, а також формування системи знань, вмінь і навичок з розробки моушн-роликів і моушн-інфографіки засобами Adobe After Effects відповідно до базових принципів і сучасних тенденцій мультимедійного дизайну.

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.

У результаті вивчення дисципліни здобувачі вищої освіти повинні **ЗНАТИ:**

- базові поняття комп'ютерної анімації;
 - методи комп'ютерної обробки анімаційних зображень;
 - способи імпортування мультимедійних об'єктів;
 - різні способи використання мультимедійних анімованих документів, призначення й функціональне навантаження.
- використовувати основні програмні, технічні і прикладні системи комп'ютерної анімації.

Мультимедійний дизайн – це дуже широка сфера діяльності, це мистецтво спілкування з аудиторією за допомогою інтеграції різних видів інформації – тексту, графіки, фото, відео, аудіо, об'єктів 2D- та 3D-анімації. Об'єднання інформації різної природи дозволяє впливати на різні органи чуття людини і таким чином справляти сильне "атмосферне" враження на аудиторію. Моушн-дизайн – це процес і результат створення динамічних композицій (моушн-роликів) за допомогою прийомів анімації, композитингу та відеоефектів.

Практична компонента навчальної дисципліни пов'язана, насамперед, з вивченням інструментарію Adobe After Effects та його застосуванням задля створення моушн-дизайну та анімаційних роликів на базі 2D-об'єктів.

Завдання навчальної дисципліни:

- навчання студентів загальним принципам і сучасним тенденціям мультимедійного дизайну;
- формування в студентів компетентностей щодо створення анімаційних роликів в редакторі Adobe After Effects;
- отримання практичних навичок роботи в сучасних редакторах (Adobe After Effects та MoHo);
- формування в студентів компетентностей щодо створення моушн-інфографіки засобами Adobe After Effects;
- створення та використання рухаючих персонажів на основі системи кісток, управління рухом скриптами та механічними;
- навчити засобам і прийомам побудови гармонійної форми у русі;
- надати розуміння доцільного використання сучасних комп'ютерних технологій з метою створення анімованої продукції та дизайну об'єктів, що рухаються;
- навчити розрізняти особливості та технічно-художні прийоми різних видів анімації.

Вміти:

- створювати об'єкти з використанням анімованих елементів;
- розробляти та створювати анімаційні ролики на основі статичних об'єктів растрової та векторної графіки;
- орієнтуватися в області комп'ютерної обробки та отримання анімаційних зображень, користуватися спеціальною літературою в досліджуваній предметній області;

– обґрунтовувати вибір програмних засобів для вирішення конкретних завдань;

– використовувати програмні та апаратні засоби їх розробки та розповсюдження, обираючи задля цього ефективні технологічні параметри, методи та алгоритми.

За результатом вивчення дисципліни здобувачі вищої освіти повинні опанувати наступні компетенції:

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.

СК-5. Здатність проєктувати 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.

СК-10. Здатність використовувати сучасні технології проєктування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем, застосовувати засоби автоматизації елементів технологічного процесу.

СК-12. Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях

СК-13. Здатність проводити проєктування, розробку і супровід web-документів, розробку мультимедійних інформаційних продуктів, проєктування і розробку інтерфейсів програмних додатків (UI/UX).

Загальні компетенції:

ЗК-1. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. Володіти знаннями з теоретичних основ комп'ютерної анімації, принципів побудови мультимедійних проєктів та сучасних тенденцій моушн-дизайну – актуально через динаміку розвитку технологій анімації.

ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності (мультимедійний дизайн, анімація, моушн-графіка). Застосовувати

принципи дизайну інфографіки та мультимедійного дизайну для візуалізації даних у видавничій та поліграфічній продукції.

ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. Уміти застосовувати програмні засоби (зокрема Adobe After Effects) для створення 2D-анімацій, моушн-роликів та моушн-інфографіки.

ЗК-7. Здатність працювати автономно (індивідуальна творчість у проєктах). Виконувати творчу роботу автономно та у складі команди, інтегруючи анімаційні матеріали у web-дизайн, мультимедіа та рекламні проєкти.

ЗК-8. Здатність працювати в команді (колаборація з дизайнерами, звукорежисерами, програмістами). Дотримуватись принципів авторського права, етики та академічної доброчесності під час створення мультимедійних продуктів.

ЗК-10. Здатність зберігати та примножувати культурні, наукові цінності (важливо для анімаційного мистецтва й візуальної культури). Інтегрувати знання з комп'ютерної графіки, відеомонтажу та анімації у професійну діяльність у сфері видавничо-поліграфічної та мультимедійної індустрії.

Програмні результати навчання, визначені стандартом вищої освіти та закладом вищої освіти:

ПР-06. Вільно спілкуватися з професійних питань державною та іноземною мовою усно і письмово. У процесі створення мультимедійних та анімаційних проєктів майбутнім фахівцям доведеться працювати в міжнародному середовищі (глобальні інструменти Adobe, робота з туторіалами англійською, участь у міжнародних проєктах). Тому навички комунікації є необхідними для обміну професійною інформацією та презентації результатів роботи.

ПР-07. Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації. Анімація в поліграфії та видавництві базується на розумінні теорії кольору, правильній підготовці мультимедійних файлів до інтеграції в електронні видання, рекламні продукти чи інтерактивні додатки. Це знання безпосередньо інтегрується у роботу з Adobe After Effects та іншими інструментами.

ПР-09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого

програмного забезпечення. Цей результат — базовий для курсу. Робота з графікою, текстом, відео, аудіо та їхня інтеграція в анімацію — ключові компетентності дисципліни.

ПР-11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення. Анімація в After Effects часто використовується як складова концепції електронних видань, мультимедійних презентацій, рекламних продуктів. Студенти вчаться поєднувати дизайн із рухом, формуючи цілісну концепцію продукту.

ПР-19. Проєктувати технологію процесу розробки електронного мультимедійного видання; аналізувати існуючі та обґрунтовувати запропоновані рішення, виконувати декомпозицію етапів проєктування за виконуваними задачами. Створення анімації — це завжди проєктний процес: від розробки сценарію і сторіборду до фінальної рендерингової версії. Дисципліна формує вміння розкладати складне завдання на етапи й планувати роботу.

ПР-20. Реалізовувати вимоги до структурного представлення, дизайнерського оформлення та змістовного наповнення електронного мультимедійного видання; застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для створення контенту мультимедійного видання. Анімація є структурною частиною мультимедійних продуктів. Вона забезпечує динаміку дизайну, а студенти вчаться застосовувати інструменти Adobe для інтеграції анімацій у мультимедійні видання.

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 проєктів. Це найбільш релевантний ПРН до дисципліни. Курс формує компетентності з роботи з різними типами медіа, їхньої інтеграції та перетворення в анімацію.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Основні поняття комп'ютерної анімації

Тема 1. Введення в анімацію. Основні поняття комп'ютерної анімації

1.1 Історія анімації. Класична (мальована) та комп'ютерна анімація.

1.2 Введення в анімацію. Формат і параметри анімації. Технологія класичної (мальованої) анімації.

1.3 Специфіка сприйняття рухомого зображення.

1.4 Сучасні засоби створення анімаційних роликів.

1.5 Основні методи анімації. Порівняння 2D- та 3D- анімації.

Тема 2. Основні принципи анімації. Апаратні і програмні засоби комп'ютерної анімації

2.1 12 принципів класичної анімації: таймінг, спейсінг, прийоми класичної (диснейвської) анімації. Історія анімаційного мистецтва.

2.2 Апаратні засоби комп'ютерної анімації. Засоби візуального відображення інформації.

2.3 Програмні засоби комп'ютерної анімації. Призначення і основні можливості програм комп'ютерної анімації.

Тема 3. Створення простої 2D-анімації

3.1 Знайомство з редактором Adobe After Effects. Інтерфейс програми. Панель інструментів. TimeLine.

3.2 Основні підготовчі етапи створення анімації: анімація In, анімація Out. Підготовчі дії, створення статичного зображення, розташування об'єктів у кадрі, імпорт зображень.

3.3 Малювання, робота з кольором. Основні поняття: шари, тимчасова шкала, ключові кадри. Методи створення анімації.

Змістовий модуль 2. Анімація руху. Інтерполяція ключових кадрів.

Керування графіками руху

Тема 4. Інтерполяція ключових кадрів

4.1 Принципи створення відеоролика: анімація In, анімація Out. Установка міток. Засоби створення та управління анімацією.

4.2 Поняття ключового кадру. Види ключів анімації: Easy Ease, Easy Ease In, Easy Ease Out.

4.3 Основи stop-motion анімації. Toggle Hold Keyframe. Технології та інструменти для створення stop-motion.

4.4 Анімація з побудовою проміжних кадрів. Використання кривих руху – Graph Editor.

Тема 5. Анімація руху. Анімація вздовж шляху

5.1 Створення та налаштування графіків руху.

5.2 Принципи створення відеоролика. Засоби створення та управління анімацією. Об'єднання шарів у завершену композицію Pre-compose.

5.3 Технологія створення анімації уздовж шляху. Прив'язка об'єкта до готової кривої-траєкторії.

5.4 Формування траєкторії по ключовим положенням об'єкту. Редагування траєкторії руху. Визначення поведінки об'єкта при його русі по траєкторії.

Тема 6. Використання шейпових об'єктів

6.1 Створення шейпових об'єктів: стандартні об'єкти (Rectangle Tool, Ellipse Tool, PolyStar тощо) та створення шейпових фігур за допомогою інструменту малювання Pen Tool. Налаштування параметрів: кольору, форми та контурів.

6.2 Імпорт шейпових об'єктів та налаштування анімації, використання шейпових модифікаторів (Merge Path, ZigZag, Offset Path, Trim Paths та інші), змінювання властивостей шейпового шару (Position, Scale, Rotation, Opacity).

6.3 Зв'язки та прив'язки.

Тема 7. Анімація тексту, налаштування текстових блоків. Текстова анімація. Застосування ефектів.

7.1 Налаштування шрифтів, основні та додаткові параметри гарнітур шрифтів, які можуть бути анімовані.

7.2 Основні налаштування параметрів шрифтів.

7.3 Застосування ефектів анімації для текстових блоків. Створення анімації тексту.

Тема 8. Використання масок для створення анімації

8.1 Створення масок в Adobe After Effects. Налаштування масок. Режими додавання масок на різні шари композиції.

8.2 Анімація форми маски. Mask Path, Mask Feather, Mask Opacity, Mask Expansion.

8.3 Застосування масок при створенні анімацій.

8.4 Корируючий (Adjustment Layer) шар, використання при створенні анімації.

Змістовий модуль 3. Анімація персонажів. Система кісток.

Тема 9. Основні методи створення персонажної анімації

9.1. Створення ряду малюнків у форматі скетчів (різні ракурси, емоції).

Знайомство із етапами створення персонажної анімації.

9.2 Налаштування інструментів для роботи із персонажем. Використання плагіну DUIK ANGELA для анімації персонажу в Adobe After Effects.

9.3 Створення та налаштування системи кісток для керування рухами персонажу.

9.4 Створення фінального концепт-арту (деталізований малюнок для використання в анімації).

Тема 10. Анімація базових рухів в Adobe After Effects

10.1. Рігінг рухального апарату. Керування рухами персонажу.

10.2 Основні рухи персонажа – хода, біг, танцювальні рухи. Створення циклічної анімації.

10.3 Створення та налаштування системи кісток Smart bones. Шаблони анімації в Actions.

Тема 11. Створення рігінгу персонажу

11.1 Створення рігінгу персонажу. Керування системами кісток.

11.2 Синхронізація рухів, цикли,

11.3 Автоматична синхронізація міміки персонажа зі звуком мови. Ліпсінг. Використання автоматичного ліпсінгу.

Тема 12. Налаштування рендерингу. Формати файлів. Експорт кінцевих анімаційних роликів.

12.1 Формати файлів для імпорту та експорту анімації. Файли зі шарами. Секвенції.

12.2 Формати відеофайлів. Збереження створених анімацій. Рендеринг.

12.3 Експорт анімаційних роликів. Постобробка відео.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		лк	пр	лб	кон	с.р.		лк	пр	лб	кон	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Змістовий модуль 1. Основні поняття комп'ютерної анімації												
Тема 1. Введення в анімацію. Основні поняття	6	2				4	10				2	8
Тема 2. Основні принципи анімації. Апаратні і програмні засоби комп'ютерної анімації	8	2				6	10					10
Тема 3. Створення простої 2D-анімації	16	2	2	4	2	6	18	2	2	4		10
Разом за змістовим модулем 1	30	6	2	4	2	16	38	2	2	4	2	28
Змістовий модуль 2. Анімація руху. Інтерполяція ключових кадрів. Керування графіками руху												
Тема 4. Інтерполяція ключових кадрів	6	2				4	8	2				6
Тема 5. Анімація руху. Анімація вздовж шляху	8	2				6	6					6
Тема 6. Використання шейпових об'єктів	12	2		4		6	12		4		2	6
Тема 7. Анімація тексту, налаштування текстових блоків. Текстова анімація. Застосування ефектів.	14	2		4	2	6	12			4	2	6
Тема 8. Використання масок для створення анімації	12	2	2		2	6	8				2	6
Разом за змістовим модулем 2	50	10	2	8	4	28	46	2	4	4	6	34
Змістовий модуль 3. Анімація персонажів. Система кісток												
Тема 9. Основні методи створення персонажної анімації	10	2		4		4	10				2	8
Тема 10. Анімація базових рухів в Adobe After Effects	8	2			2	4	12		2		2	8

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Тема 11. Створення рігінгу персонажу	16	2	2	4		8	10				2	8
Тема 12. Налаштування рендерингу. Формати файлів. Експорт кінцевих анімаційних роликів.	6	2				4	4					4
Разом за змістовим модулем 3	40	8	2	8	2	20	36		2		6	28
Всього разом	120	24	4	20	8	64	120	6	2	8	14	90

5. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість Годин
1	Підготовка вектора до анімації. Створення простої векторної анімації. Використання ефектів для створення анімації	2
2	Використання масок при створенні анімації в Adobe After Effects	2
	Загальна кількість	4

6. ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ РОБІТ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Створення простої анімації у редакторі Adobe After Effects	4
2	Створення шейпів, шейпової анімації. Налаштування параметрів шейпових об'єктів. Модифікація шейпів.	4
3	Текстові шари. Налаштування анімації тексту. Параметри шрифтів.	4
4	Зв'язки та прив'язки	4
5	Створення ефекту паралаксу	4
	Загальна кількість	20

7. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Історія анімації. Історичні аспекти та витoki анімації	4
2	Виразальні засоби й мова анімації. Анімаційна мова. Підходи до створення сценарію	4
3	Сюжет. Сюжетні теми анімаційних творів. Жанри анімації	4

4	Категорії анімаційних жанрів. Покроковий нарис. Аналіз сценарію	4
5	Визначальні принципи анімації. Дванадцять принципів анімації. Виробничий процес у анімації.	4
6	Розкадрування: створення послідовностей із окремих зображень. Мистецтво розкадрування	6
7	Розвиток візуальної оповіді в анімації.	4
8	Основні аспекти композиції, розміщення й візуальних акцентів	4
9	Основи дизайну персонажів. Мистецтво дизайну персонажів. Роль і функції персонажа. Розробка характеру персонажів	4
10	Розуміння звуку. Анатомія звуку, принципи звуку, значення й застосування звуку. Глядацьке сприйняття звуку. Звукові інтерпретації простору й часу. Звукові ефекти	4
11	Прості пристрої для зображення руху. Двовимірний комп'ютерний графік	4
12	Візуальні спецефекти, рендеринг і композитинг	4
13	Дизайн і моделювання. Анімація та освітлення	4
14	Доповнена реальність	6
15	Використання штучного інтелекту для створення анімацій	4
	Разом	64

8. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Створення анімаційного ролику з використанням ефекту паралаксу. Тематика ролику обирається студентом самостійно (рекомендації: реклама, анімаційні ролики на тему навчання в університеті, історія та представлення університету, кафедри, спеціальності, закладів, які відбуваються на кафедрі, національні свята, символіка, традиції)	10
2	Створення рекламного анімаційного ролику або вітальної новорічної анімації (новорічна листівка, привітання до свята) з анімацією текстових блоків, ефектами для шарів, переходами з використанням масок та ефектів, з використанням персонажу або анімації рухів.	10

Як індивідуальне завдання для самостійного виконання студентам пропонується створення анімаційних роликів з обов'язковими елементами (гіперпосилання, автоматизація переходів, застосування ефектів тощо). Студенти опрацьовують режими редагування, статичними та динамічними презентаціями, використовуючи об'єкти векторної та растрової графіки, моушен-дизайн, стоп-кадри, синхронізацію аудіо та відео потоків.

9. МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ

Під час проведення лекцій застосовуються традиційні лекціями інформаційного виду з використанням проектора, лекції-візуалізації, оглядово-установчі лекції. Лабораторні роботи проводяться в комп'ютерних класах за

загальними та індивідуальними завданнями. Практичні заняття також передбачають використання персональних комп'ютерів з використанням програмних продуктів Adobe – Adobe After Effects, Adobe Media Encoder, Adobe Premier та програмний продукт для створення персонажної анімації Moho Pro.

В ході вивчення навчальної дисципліни передбачено застосування різнопланових методів як-от: практичного під час лабораторних робіт, наочного та словесного під час лекцій (традиційні лекції інформаційного виду з використанням проектора, лекції-візуалізації, оглядово-установчі лекції), роботу з навчально-методичною літературою в ході підготовки до занять, застосування новітніх інформаційних технологій в дистанційній формі.

Лекційні заняття більшою мірою орієнтовані на набуття знань. В ході лабораторних робіт відбувається формування умінь і навичок, застосування та закріплення засвоєних знань, елементи творчої діяльності, перевірка набутих знань, умінь і навичок для створення анімаційних роликів та відеосюжетів.

Лабораторні роботи проводяться за загальними та індивідуальними завданнями. Лабораторні роботи також передбачають використання персональних комп'ютерів для індивідуального тестування.

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання є виконання завдань лабораторних робіт у індивідуальному порядку, усне опитування та співбесіда на лекціях та під час захисту лабораторних робіт, відповіді на контрольні запитання у дистанційній формі, а також практичні навички створення анімаційних роликів та відео.

10.1 Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти (кількісні критерії оцінювання)

Кількісні критерії оцінювання. Загальна оцінка за дисципліною виставляється за 100-бальною системою, враховуючи роботу здобувача вищої освіти протягом семестру.

Якісні критерії оцінювання. Необхідний обсяг знань для одержання позитивної оцінки. У ході вивчення даної дисципліни здобувачі вищої освіти повинні знати базові поняття комп'ютерної анімації; методи комп'ютерної обробки анімаційних зображень; способи імпортування мультимедійних об'єктів; способи використання мультимедійних анімованих документів, призначення й функціональне навантаження. Використовувати основні

програмні засоби створення комп'ютерної анімації, створювати об'єкти з використанням анімованих елементів, розробляти та створювати анімаційні ролики на основі статичних об'єктів растрової та векторної графіки.

“Відмінно“ А, В (90 – 100). Заслуговує здобувач вищої освіти, який протягом семестру виявляв всебічні та глибокі знання навчально-програмного матеріалу з дисципліни «Технології анімації», розуміння поставленої задачі, вміння вільно виконувати завдання, що передбачені програмою, засвоїв основну та додаткову літературу, яка рекомендована програмою; засвоїв основні поняття дисципліни, їх значення для подальшої професійної діяльності; завдання лабораторних та практичних робіт виконане на високому рівні.

Оцінювання враховує розуміння, ступінь засвоєння теорії та уміння поєднувати теорію з практикою при розробці анімаційних роликів, відеозображень, файлів з елементами анімації. При захисті звітів з лабораторних та практичних занять здобувач продемонстрував вміння обґрунтовувати свою позицію, здійснювати узагальнення інформації та робити висновки. Всі завдання лабораторних та практичних робіт виконано в повному обсязі.

Додатково оцінюються розроблені відеоролики та анімаційні проекти щодо участі у конкурсах, виставках та презентаціях або тематичні ролики, присвячені урочистостям, святам, національній символіці або іміджеві анімації для кафедри та університету.

“Добре“ С (75–89). Виставляється здобувачу вищої освіти, який протягом семестру виявив систематичні та глибокі знання навчального матеріалу з даної дисципліни вище середнього рівня, продемонстрував уміння вільно виконувати завдання, передбачені програмою; засвоїв літературу, рекомендовану програмою; засвоїв взаємозв'язок основних понять дисципліни та їх значення для подальшої професійної діяльності.

Здобувач вищої освіти показав систематичний характер знань з дисципліни, він здатний до самостійного використання отриманих теоретичних знань для виконання практичних завдань з дисципліни. Завдання лабораторних робіт та практичних занять виконане на високому рівні, з цікавим сценарієм або втіленими креативними ідеями, індивідуальністю та творчістю.

“Задовільно“ D (60–74). Заслуговує здобувач вищої освіти, який виявив знання основного навчально-програмного матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання й майбутньої роботи за спеціальністю, впорався з

виконанням лабораторних та практичних завдань з дисципліни «Технології анімації», передбачених програмою; припустив значну кількість помилок або недоліків у відповіді на запитання при виконанні завдань лабораторних робіт та при цьому принципів з них може усунути самостійно. Завдання лабораторних робіт та практичних занять виконане, але без реалізації цікавих ідей.

“Задовільно“ Е (60–65). Протягом семестру здобувач виявив знання основного навчального матеріалу в мінімальному обсязі з дисципліни «Технології анімації», необхідному для подальшого навчання та майбутньої професійної діяльності; в основному виконував завдання, передбачені програмою, за описом у методичних вказівках та рекомендаціях, не виявив творчих здібностей та індивідуальності; ознайомився з основною літературою; припустив помилки у відповіді на запитання при співбесідах та може усунути лише під керівництвом та за допомогою викладача.

“Незадовільно“ FХ (35 – 59). Протягом семестру здобувач вищої освіти мав значні прогалини в знаннях основного навчально-програмного матеріалу, допускав принципові помилки при виконанні передбачених програмою завдань, але спроможний доопрацювати створений анімаційний ролик і підготуватися для перездачі дисципліни; завдання частки лабораторних робіт не виконане або виконане з суттєвими недоліками.

“Незадовільно“ F (1 – 34). Протягом семестру здобувач вищої освіти не показав знань зі значної частини навчального матеріалу; допускав принципові помилки при виконанні більшості передбачених програмою завдань, завдання лабораторних робіт не виконане або виконане з суттєвими недоліками. За результатами захистів звітів з практичних занять, лабораторних робіт, здобувач не отримав достатньої кількості балів та не може самостійно розв’язати поставлені задачі.

10.2 Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти

Виконання лабораторних та практичних робіт, індивідуальних завдань, поточне тестування та самостійна робота. Оцінювання окремих видів виконаної здобувачем вищої освіти навчальної роботи здійснюється в балах, відповідно до табл. 10.1. В таблиці вказані максимальні бали, які може набрати здобувач вищої освіти під час вивчення відповідної теми. Мінімальне позитивне значення балів, які набирає здобувач вищої освіти протягом семестру

відповідає 60 % від вказаних. В таблиці 10.2 наведена шкала оцінювання за національною та міжнародною системами оцінок.

Таблиця 10.1 – Максимальна кількість балів щодо оцінювання дисципліни

Вид навчальної роботи	Мах кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Модуль 2. Змістовий модуль 1		
Практичне завдання № 1	5	5
Лабораторна робота № 1	12	15
Усього за модулем_1	17	20
Змістовий модуль 2		
Лабораторна робота № 2	12	15
Лабораторна робота №3	12	15
Практичне завдання № 2	5	
Індивідуальне завдання №1	15	10
Усього за модулем_2	44	40
Змістовий модуль 3		
Лабораторна робота №4	12	15
Лабораторна робота №5	12	15
Індивідуальне завдання № 2	15	10
Усього за модулем 2	39	40
Всього за 4 семестр	100	100

Таблиця 10.2 – Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
96 – 100	A	відмінно	зараховано
90-95	B	добре	
75-89	C		
66-74	D	задовільно	
60-65	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

11. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

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).
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).
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).

12. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

12.1 Базова література

1. Вільямс Р. Анімація: Посібник з виживання / Річард Вільямс; пер. З англ. Дзюба Р., Миргородська І., Тимчук Я. Київ: ArtHuss, 2019. 392 с. Серія «Креативна кар'єра».
2. Кравцов М. Історія анімації: Як народжується мистецтво / Микита Кравцов; переклала з російської Оксана Шуляр. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с. Серія «Креативна кар'єра».
3. Блер П. Мальована анімація з Престоном Блером. Київ : ArtHuss, 2021. 128 с.
4. Бендацці Дж. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби", Джаннальберто Бендацці. Київ : ArtHuss, 2020. 416 с.
5. Андерсон К., Кейді-Лі Д., Карре С., Менгерт Г. Створення персонажів для індустрії розваг. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт. Переклад з англ. Леся Коцюк, Олексій Пелипенко. Київ : ArtHuss, 2023, 304 с.

12.2 Допоміжна література

1. Thomas F., Johnston O. The Illusion of life Disney Animation. English edition. Frank Thomas, Ollie Johnston. Disney Editions. 1995. 596 p.
2. Селбі Ендрю. Анімація. Ендрю Селбі. Пер. з англ. Володимир Заєць. Київ:ArtHuss. 2019. 224 с.
3. Richard Williams. The Animator's Survival Kit: Expanded Edition. Williams R. English. Faber & Faber. 2009. 382 p.
4. Данн Ф. 3D Math Primer for Graphics and Game Development. Флетчер Данн. English. Taylor & Francis. 2011. 846 p.
5. Захед Р. Klaus. The Art of the Movie. Рамін Захед. Titan Books. 2019. 192 p.

13. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

13.1 Internet-видання

1. Референси та ресурси по творенню відео. Social Media animated video. URL: <https://darvideo.tv/dictionary/social-media-animated-video/>
2. Уроки по Моно 14 для новачків на YouTube-каналі. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=p-WfZ379ye8&list=PL-6OYIU2MrHLXkw5wApaR5zQL6Eyr2ZrN>
3. Мануал по редактору After Effects. Welcome to the After Effects User Guide. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/after-effects/user-guide.html>
3. Футажи українською для відеомонтажу hd, 4k. Безкоштовні анімації ютуб українською. URL: <https://www.youtube.com/@footageua>
4. Безкоштовні футажі анімації для україномовних блогерів українською. URL: https://www.youtube.com/playlist?list=PLLj_T-3b411E6EqOeJauRbZZiqaAjlkNC
5. Animation Magazine. URL: <https://www.animationmagazine.net/>
6. Студія Уолда Діснея. URL: <https://livlily.blogspot.com/>

Доповнення та зміни
у робочій програмі

Доповнення до робочої програми

підготував _____

(підпис, посада, прізвище, ініціали)

"Узгоджено"

зав. кафедрою

(підпис, прізвище, ініціали)