

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДВНЗ «ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА»**

Навчально-науковий інститут мистецтв

Кафедра дизайну і теорії мистецтва

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Дизайн анімаційних постів

Освітня програма: Графічний дизайн

Спеціальність: 022.1 Дизайн

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол № 1 від 02 вересня 2019 р.

м. Івано-Франківськ - 2019

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Дизайн анімаційних постів
Викладач (-і)	Мельник Уляна Володимирівна
Контактний телефон викладача	0991817618
Е-mail викладача	uliana.melnyk.if@gmail.com
Формат дисципліни	Вибіркова дисципліна (циклу 2.2.1)
Обсяг дисципліни	90
Посилання на сайт дистанційного навчання	
Консультації	Консультації до самостійної роботи проводяться на практичних заняттях та на дистанційних навчаннях
2. Анотація до курсу	
<p>Навчальна дисципліна «Дизайн анімаційних постів» – це художнє проектування та візуальне оформлення, яке оживляє статичне зображення з текстовим та графічним наповненням, щоб ефективно подати інформацію. Моушн-дизайн проникає у сфери інтернету, медіа та реклами, телебачення, кіно, мобільних додатків, відеоігор. Задумки дизайнера у вигляді анімованого тексту або зображення дуже часто зустрічаються в повсякденному житті. Анімаційна графіка використовує відразу три канали інформації: зображення, текст і звук, і глядач краще засвоює дані.</p> <p>За допомогою графічних засобів дизайнер може візуалізувати конкретні дані і абстрактні ідеї. Для цього використовуються візуальні ефекти, аудіо, графічний дизайн і різні методи анімації. Це перетворює статичну картинку в динамічну.</p> <p>Анімаційну графіку необхідно відрізнити від звичайного відео і звичної анімації. Вона не є мультиком, вона ілюструє дані або ідеї, а не розкриває повноцінний сюжет.</p>	
3. Мета та цілі курсу	
<p>Метою викладання курсу «Дизайн анімаційних постів» є оволодіння професійними навичками; формування цілісного уявлення про можливості комп'ютерних програм для створення динамічних анімаційних графічних композицій; формування навичок подавати концепції у зрозумілій формі, щоб утримувати увагу глядацької аудиторії; розвиток творчого мислення; формування проектно-творчих навичок під час роботи з графічними матеріалами; формування навичок застосовування сучасних комп'ютерних технологій у</p>	

процесі дизайн-проектування задля підвищення творчого потенціалу дизайнерських розробок.

Програмні результати:

- знати базові теоретичні поняття з дисципліни;
- функціональні можливості комп'ютерних програм в сфері дизайну;
- методику створення різних анімацій;
- правила та особливості створення анімованої web-графіки;
- створювати анімаційну графіку;
- подавати концепції у зрозумілій формі, а саме у вигляді коротких роликів;
- утримувати увагу глядацької аудиторії;
- робити винятковий власний контент з фото та анімацією;
 - бути у змозі візуалізувати конкретні дані, або абстрактні ідеї, створювати відео контент з елементами моушн-дизайну.

4. Результати навчання (компетентності)

Інтегральна компетентність (ІК):

здатність виконувати практичні завдання згідно програми навчальної дисципліни «Дизайн анімаційних постів».

Загальні компетентності (ЗК):

- здатність працювати в команді, виконувати практичні роботи в групі під керівництвом лідера;
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт;
- знання та розуміння предметної області; здатність розуміти значущість художніх творів у сфері дизайну та спроможність до новаторської діяльності.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):

- здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів графічного дизайну;
- здатність застосовувати растрової та векторної графіки та програми тривимірного моделювання та анімації;
- здатність застосовувати засоби композиційної побудови та комп'ютерні технології для розв'язання програмних завдань;
- здатність здійснювати колористичне вирішення анімаційних композицій та демонструвати навички поетапного дизайн-проектування.

5. Організація навчання курсу

Обсяг курсу

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	4
семінарські заняття / практичні / лабораторні	26
самостійна робота	60

Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
7	Графічний дизайн	4 (2020)	вбірковий

Тематика курсу

Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання
1. Дизайн анімаційних	Лекція	Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт;	4	10	Вересень 2022 рік

постів. Основні положення.		[пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.			
2. Моушн-дизайн.	Практичні	Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.	4	10	Вересень 2022 рік
3. Методику створення спецефектів.	Практичні	Хейнз Б. Художественные приемы работы в Adobe Photoshop / Б. Хейнз, У. Крамплер ; Пер. с англ. — М. : Издательский дом «Вильямс», 2004. — 976 с. : с ил.; ISBN 5-8459-0522-2, 0-7357-1240-9	4	10	Березень 2022 рік
4. Правила та особливості створення анімованої web-графіки.	Практичні	Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. — СПб.: Питер, — 2005. — 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.	4	10	Березень 2022 рік
5. 3D графіка та анімація.	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.	4	20	Березень 2022 рік
6. 3D графіка і спец ефекти.	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.	4	20	Квітень 2022 рік
7. Розробка візуального оформлення заставок,	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.:	6	20	Вересень 2022

титрів, оформлення програм.		Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.			
-----------------------------	--	---	--	--	--

6. Система оцінювання курсу

Загальна система оцінювання курсу	Шкала оцінювання: національна та ECTS		
	Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики
	90 – 100	A	відмінно
	80 – 89	B	добре
	70 – 79	C	
	60 – 69	D	задовільно
	50 – 59	E	
	26 – 49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
0-25	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	
Вимоги до письмової роботи	-		
Семінарські заняття	-		
Умови допуску до підсумкового контролю	Наявність аудиторних та домашніх практичних робіт.		

7. Політика курсу

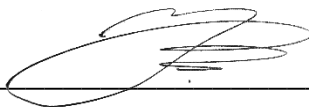
Вміти застосовувати сучасні комп'ютерні технології у процесі дизайн-проектування.
Здатність аналізувати творчі роботи дизайнерів з метою створення власних якісних проєктів та теоретичних наукових робіт у галузі графічного дизайну.
Політика курсу передбачає засвоєння матеріалу з даної дисципліни, що дасть змогу уникнути академічної недобросовісності, зокрема плагіату при виконанні практичних завдань.

8. Рекомендована література

- Бредлі Х. Дизайн. Современный креатив / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5.
- Горелик А. Г. Самоучитель 3ds Max 2018. / А. Г. Горелик — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. —528 с.: ил. — ISBN 978-5-9775-3941-8.
- Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Издатель Д. Аронов, –2004. – 96 с. – ISBN 5- 94056- 008- 3.

4. С. Карвер Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. — 296 с. — ISBN 9785845906663.
5. Кулагин, Б. Ю. 3ds Max в дизайне среды / Б. Ю. Кулагин, О. Г. Яцок. — СПб.: БХВ-Петербург, — 2008. — 976 с.: ил. — ISBN 978-5-94157-779-8.
6. Крейг Дж. Р., И. Скала Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Р. Крейг, И. Скала. — СПб.: Питер, — 2016. — 176 с. — ISBN 978-5-496-01370-3.
7. Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. — СПб.: Питер, — 2005. — 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.
8. Миловская О. Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max Design 2012. СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 240, цв. ил. — Серия: Мастер. — ISBN 978-5-9775-0783-7.
9. Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, — 2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.
10. Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход].— М.: Вильямс, — 2005. — 272 с. — ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1.
11. Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.
12. Хейнз Б. Художественные приемы работы в Adobe Photoshop / Б. Хейнз, У. Крамплер ; Пер. с англ. — М. : Издательский дом «Вильямс», 2004. — 976 с. : с ил.; ISBN 5-8459-0522-2, 0-7357-1240-9.

Викладач _____



Мельник У.В. _____