

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

**Навчально-науковий інститут мистецтв**

Кафедра дизайну і теорії мистецтва

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Мальована анімація**

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

<b>1. Загальна інформація</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	Мальована анімація
<b>Викладач (-і)</b>	Мельник Уляна Володимирівна
<b>Контактний телефон викладача</b>	0991817618
<b>E-mail викладача</b>	uliana.melnyk.if@gmail.com
<b>Формат дисципліни</b>	Вибіркова дисципліна (циклу 2.2.1)
<b>Обсяг дисципліни</b>	90
<b>Посилання на сайт дистанційного навчання</b>	
<b>Консультації</b>	Консультації до самостійної роботи проводяться на практичних заняттях та на дистанційних навчаннях
<b>2. Анотація до курсу</b>	
<p>Навчальна дисципліна «Мальована анімація» – це дуже велика і цікава сфера діяльності. Анімацією називають процеси створення безлічі зображень, що демонструють зміну об'єкта в часі, і відтворення цих зображень з такою швидкістю, що вони зливаються в плавний рух. Більшість принципів анімації було розроблено протягом двох перших десятиліть ХХ століття, пізніше в 30 – 40-ві роки, їх вдосконалили в мальованих вручну мультфільмах. Багато методів сучасної комп'ютерної двовимірної комп'ютерної анімації є адаптацію старих методів мальованої вручну анімації кадру.</p> <p>2D-анімація - термін дуже широкий. В принципі, це і миготливі банери на web-сторінці, і анімована презентація, і Flash-мультик, і складний повнометражний мультиплікаційний фільм – всі ці твори, якщо в них використовується двовимірна графіка, можна віднести до плоскої анімації. Всі перераховані види анімації можуть бути створені за допомогою різних комп'ютерних програм. При цьому очевидно, що для виконання різноманітних завдань існують свої специфічні інструменти, які в першу чергу призначені для створення плоскої анімації персонажів.</p>	
<b>3. Мета та цілі курсу</b>	
<p>Метою викладання курсу «Мальована анімація» є оволодіння професійними навичками створення анімаційних графічних композицій; формування цілісного уявлення про види мальованої (графічної) анімації; формування розуміння правил та особливостей створення анімованої web-графіки; розвиток творчого мислення; формування проектно-творчих навичок під час роботи з графічними матеріалами.</p>	

### Програмні результати:

- знати види анімації мальованої (графічної) анімації;
- правила та особливості створення анімованої web-графіки;
- специфічні інструменти для виконання різних завдань з двовимірної графіки;
- створювати 2D-анімації, Flash-банери на web-сторінках, і анімовані презентації;
- створювати Flash-мультик простої складності, складні повнометражні мультиплікаційні фільми
- користуватися програмами для створення плоскої анімації персонажів.

### 4. Результати навчання (компетентності)

#### Інтегральна компетентність (ІК):

здатність засвоїти науково-теоретичну базу мистецьких дисциплін та розв'язувати практичні проблеми навчальної дисципліни «Мальована анімація»; успішно реалізовувати здобуті навички у професійній діяльності графічного дизайнера.

#### Загальні компетентності (ЗК):

- здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел при вирішенні практичних завдань;
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт, розвивати творче й аналітичне мислення, ініціативність, турбота про якість виконаної роботи;
- здатність до самостійної та колегіальної роботи у сфері дизайну, здатність до організації та планування, соціальна взаємодія.

#### Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):

- здатність створювати динамічні твори двовимірної графіки, яку називають мальованою або плоскою анімацією;
- здатність освоїти комп'ютерні програми для створення плоскої анімації;
- здатність здійснювати композиційну побудову, створення gif-анімації для web сторінок; здатність створювати Flash-мультики;
- здатність досягати успіху у професійній кар'єрі, бути у змозі оцінювати та забезпечувати якість виконаних робіт.

### 5. Організація навчання курсу

#### Обсяг курсу

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	8
семінарські заняття / практичні / лабораторні	22
самостійна робота	60

#### Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
8	Графічний дизайн	4 (2023)	вбірковий

#### Тематика курсу

Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання
1. Мальована анімація. Основні положення	Лекція	Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.:	8	6	Лютий Березень 2023 рік

		ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.			
2. Створення покадрової анімації. Циклічний рух персонажа.	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.  Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. — М.: Издатель Д. Аронов, —2004. — 96 с. — ISBN 5- 94056-008- 3.	2	8	Березень 2023 рік
3. Створення покадрової анімації, методом твінінгу. Анімація снігу, падаючого листя.	Практичні	Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.	2	8	Березень 2023 рік
4. Створення покадрової анімації, методом твінінгу. Анімація серцебиття.	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.	2	8	Квітень 2023 рік
5. Створення анімації миготіння фар машини.	Практичні	Бредлі Х. Дизайн. Современный креатив / Х. Бредлі. — СПб.: Питер, — 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5.	2	10	Квітень 2023 рік
6. Створення анімації в режимі часової шкали. Анімація корабля, літака.	Практичні	Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. — М.: Издатель Д. Аронов, —2004. — 96 с. — ISBN 5- 94056-008- 3.	2	10	Квітень 2023 рік
7. Створення шрифтової 2D анімації.	Практичні	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.	2	10	Квітень 2023
	Практичні				Травень

8. Розробка Flash-мультимедіа.	Практичні	Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.	4	20	2023
9. Розробка плоскої анімації персонажів.		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.	6	20	Травень 2023

### 6. Система оцінювання курсу

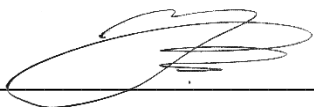
Загальна система оцінювання курсу	<b>Шкала оцінювання: національна та ECTS</b>			
	Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	
	90 – 100	<b>A</b>	відмінно	
	80 – 89	<b>B</b>	добре	
	70 – 79	<b>C</b>		
	60 – 69	<b>D</b>	задовільно	
	50 – 59	<b>E</b>		
	26 – 49	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	
	0-25	<b>F</b>	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-проекування.  
Здатність аналізувати творчі роботи дизайнерів з метою створення власних якісних проектів 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

1. Бредлі Х. Дизайнъ. Современный креатифф / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5.
2. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Издатель Д. Аронов, –2004. – 96 с. – ISBN 5- 94056- 008- 3.
3. С. Карвер Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.
4. 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.
5. 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.
6. Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.
7. 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.