

Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Факультет Дизайну
Кафедра графічного дизайну

ОК 16 ОСНОВИ АНІМАЦІЇ

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація
Освітня програма	Мистецтво мультимедіа
Статус дисципліни	Нормативна
Курс / семестр	2 курс, 3-4 семестр
Кількість кредитів ЄКТС	9,0
Розподіл за видами занять та годинами навчання	Практичні – 132 год.
	Самостійна робота – 138 год.
Форма підсумкового контролю	Диф. залік Екзаменаційний перегляд
Викладач (-і)	Шульгіна Анастасія Артурівна, викладач
Контактна інформація викладача (-ів)	shulgina_a@kdidpamid.edu.ua whitekozyb@gmail.com
Ресурси комунікації з викладачем	Google meet, Zoom
Дні занять	Згідно діючого розкладу
Консультації	Відповідно до графіку консультацій

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Навчальна дисципліна «Основи анімації» вивчає принципи руху, ритму та динаміки візуальних образів, засоби створення ілюзії життя в зображенні, основи композиції, сценарного мислення, а також технічні та художні аспекти анімаційного процесу.
Мета й завдання навчальної дисципліни	Метою курсу є підготовка фахового моушен-дизайнера, який володіє класичними та сучасними методами створення анімації, розуміє закони руху, пластики, часу та простору,

	уміє втілювати творчі ідеї засобами анімації та формує індивідуальний художній стиль. Завдання курсу – сформувати у студентів уявлення про основні принципи анімації, зокрема: таймінг і спейсінг, експресію персонажа, побудову кадру та сцени, розробку сторіборду; навчити створювати узгоджений і виразний рух, розуміти взаємодію між технічними та художніми елементами анімаційного твору, забезпечуючи цілісність і гармонійність кінцевого результату У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен: вміти створювати gif анімації згідно до розкадрування та сценарію. вміти створювати анімації з використанням масок, текстур і з акцентом на підготовку до руху. вміти створювати анімації з простих форм у програмі для відеоефектів. вміти орієнтуватися в інтерфейсі програм для відеоефектів. знати та вміти застосувати анімаційні принципи в програмі для відеоефектів. вміти створювати за допомогою базових параметрів програми програми для відеоефектів анімації слова та тематичних титрів до фільму. вміти створювати ліпсінг у персонажа. вміти створювати рух (ходу) у персонажа. вміти створювати персонажа, що біжить
Передумови вивчення дисципліни	Дисципліни-попередники: Основи композиції та формотворення Комп'ютерні технології за фахом Фотоколаж та фотоманіпуляція
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 2.Здатність зберігати і примножувати культурномистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя. ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій. ЗК 9. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). ЗК 13. Здатність працювати в міжнародному контексті

Фахові (предметно-специфічні) компетенції спеціальності (ФК)	СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища. СК 4. Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями. СК 5. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва. СК 7. Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача. СК 9. Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності. СК 10. Здатність усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності. СК 12. Здатність презентувати художні твори та мистецтвознавчі
--	---

Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	усього	у тому числі			
		лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Анімаційні принципи					
Тема 1. Інтерфейс програм для відеоефектів	30			14	16
Тема 2. Анімаційні принципи. Таймінг та спейсінг	30			16	14
Тема 3. Арки, інерційні рухи та рухи, що накладаються	30			14	16
Тема 4. Стиснення та розтягнення	30			16	14
Усього годин за змістовим модулем 1	120			60	60
Моушн-дизайн					
Тема 5. Вага і маса об'єкта	25			12	13
Тема 6. Підготовка до руху, маски, текстури	25			12	13
Тема 7. Анімація в рекламі. Анімація леттерінга	25			12	13
Тема 8. Анімація логотипа	25			12	13
Тема 9. Анімація персонажа. Ліпсінг	25			12	13
Тема 10. Анімація персонажа. Хода і біг	25			12	13
Усього годин за змістовим модулем 2	150			72	78
РАЗОМ:	270			132	138

Рекомендовані джерела інформації

Основна література

1. Андерсон К. Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. Київ: ArtHuss, 2023. 304 с.
2. Бендацці Д. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. Київ: ArtHuss. 2020. 384с.
3. Вайт А. Основи графічного дизайну. Третє видання. Київ: 2020. 384с.
4. Вільямс Р. Анімація: посібник з виживання. Київ: ArtHuss, 2019. 392 с.
5. Костер Р. Теорія розваг для ігрового дизайну. Київ: ArtHuss, 2023. 232 с.
6. Лаптон Е., Філліпс Дж.К. Графічний дизайн: Нові основи. Друге видання, змінене і доповнене. Київ: ArtHuss. 2020. 264 с.
7. Селбі Е. Анімація. Київ: ArtHuss. 2019. 223с.
8. Beare P. Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up. New York: Fairchild Books, 2015. 200p.

Інформаційні ресурси

1. <https://motionographer.com/>
2. <https://www.telegrafdesignmag.com/>

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
3 семестр			
Тема 1. Інтерфейс програм для відеоефектів	вересень	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	25
Тема 2. Анімаційні принципи. Таймінг та спейсінг	жовтень	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	25
Тема 3. Арки, інерційні рухи та рухи, що накладаються	листопад	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	25
Тема 4. Стиснення та розтягнення	грудень	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	25
РАЗОМ			100
4 семестр			
Тема 1. Вага і маса об'єкта	лютий	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	10

Тема 2. Підготовка до руху, маски, текстури	лютий	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	10
Тема 3. Анімація в рекламі. Анімація леттерінга	березень	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	10
Тема 4. Анімація логотипа	квітень	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	10
Тема 5. Анімація персонажа. Ліпсінг	травень	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	10
Тема 6. Анімація персонажа. Хода і біг	травень	Поточний контроль, оцінювання практичних робіт	10
Модуль 2		Підсумковий контроль	40
РАЗОМ:			100

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
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

Технічне, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації текстових і графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет
Необхідні засоби	Не передбачено
Програмне забезпечення	Програми, необхідні для виконання завдань: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After effects
Матеріали, інструменти	Блокнот для конспекту

Політика вивчення навчальної дисципліни

Політику щодо академічної доброчесності	Політика академічної доброчесності у вивченні дисципліни «Основи анімації» спрямована на забезпечення чесності, прозорості, відповідальності та об'єктивності в освітньому процесі. Дотримання цих принципів є необхідною умовою ефективного навчання та формування професійних компетентностей. Основні принципи академічної доброчесності: Самостійність виконання завдань: • Усі творчі практичні та самостійні завдання мають виконуватися студентами самостійно, без використання заборонених джерел чи зовнішньої допомоги. • У роботах має бути представлений авторський підхід до аналізу руху, композиції та створення творчих проєктів. Оригінальність робіт: • Забороняється плагіат, копіювання чи використання чужих робіт, ідей, дизайнів або анімацій без належного посилання на джерело. • Творчі завдання мають бути авторськими та демонструвати особистий художній стиль
Політика щодо відвідування занять	Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в дистанційному (он-лайн) режимі за погодженням із викладачем, з презентуванням виконаних завдань під час консультації викладача. Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Недопустимі запізнення на заняття без поважної причини.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Студенти зобов'язані виконувати всі завдання у встановлені терміни, узгоджені навчальним планом і викладачем. У разі пропуску терміну без поважної причини завдання не приймається або оцінюється зі зниженням балів. Перескладання можливе лише за погодженням із викладачем, з урахуванням причин пропуску або незадовільного виконання, і відбувається в обмежені строки, визначені адміністрацією.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	Під час занять студенти мають дотримуватися етичних норм поведінки, проявляти повагу до викладачів, одногрупників та їхніх творчих ідей. Також студенти мають дотримуватись академічної дисципліни і уникати поведінки, що унеможливорює навчальний процес (запізнення, використання мобільних пристроїв не за призначенням тощо). Участь у дискусіях, уважність та дотримання правил безпеки є обов'язковими вимогами.
Політика щодо комунікації з викладачем	Комунікація з викладачем відбувається під час занять, консультацій або через узгоджені засоби зв'язку (електронна пошта, навчальні платформи). Студенти зобов'язані формулювати свої запитання чітко та ввічливо, дотримуючись професійного стилю спілкування. Викладач надає відповіді у встановлені терміни, відповідно до графіку роботи. У разі відрадження, хвороби тощо викладач має

	право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю з керівництвом та студентами.
--	---

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни

Розробник силабусу
навчальної дисципліни

Шульгіна А.А.

(підписи, прізвища, ініціали)

Гарант освітньої програми

Петрук Р.І.

(підписи, прізвища, ініціали)

Завідувач кафедри

Петрова І.В.

(підписи, прізвища, ініціали)

Силабус затверджено
на засіданні кафедри графічного дизайну
(назва кафедри)

від 26.08.25, протокол №1