

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Основи анімації (назва дисципліни)

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	бакалавр
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	кафедра графічного дизайну
Терміни вивчення (курс / семестр)	3 курс (V семестр)
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова дисципліна (150 годин, з них: практичних – 75 годин, самостійної роботи – 75 годин)

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання**:

Знати:

- Основні принципи анімації, що використовуються в класичних і сучасних методах.
- Техніки та процеси створення анімації, від підготовчих етапів до фінального продукту.
- Основи роботи з програмним забезпеченням для анімації (наприклад, Adobe Animate, Toon Boom, After Effects).
- Роль часу, темпу і руху в анімації.
- Особливості анімації персонажів, об'єктів і середовищ.
- Важливість комунікації та інтерпретації ідеї через рух у контексті анімації.

Вміти:

- Створювати базові анімації з використанням ключових кадрів і послідовностей.
- Розробляти анімаційні цикли та ефекти.
- Використовувати різні методи анімації, такі як покадрова анімація, стоп-моушн і векторна анімація.
- Працювати з програмами для створення анімацій і реалізовувати проекти від початкової ідеї до фінального продукту.
- Планувати анімаційні сцени, враховуючи темп, час і динаміку руху.

Короткий зміст дисципліни (перелік тем):

Тема 1. Основні принципи анімації: історія анімації, класичні та сучасні принципи, їх застосування в анімаційних проектах.

Тема 2. Робота з часом і темпом: основи роботи з часом, кадри та їх послідовність, принципи затримки і прискорення руху.

Тема 3. Рух і деформація: вивчення принципів руху об'єктів і персонажів, деформації під час руху, принципи інерції і гравітації.

Тема 4. Анімація персонажів: техніки створення рухів персонажів, розробка виразів обличчя, анімація жестів і ходьби.

Тема 5. Методи анімації: покадрова анімація, анімація з використанням інтерполяції, стоп-моушн, векторна анімація.

Тема 6. Підготовка анімації до фінального продукту: підготовка анімації для різних платформ, оптимізація файлів, використання програмного забезпечення для створення анімацій.

Форма підсумкового контролю: екз. перегляд

Автор програми (викладач, який буде забезпечувати викладання курсу):
викладач кафедри графічного дизайну А. Шульгіна