



LABORE ET ZELO

Мистецтво анімації

Обсяг: 4 кредити ЄКТС

Семестр: осінній

Дні, Час, Місце: згідно з розкладом

Інформація про викладача

Ім'я	Киричок Інна Іванівна
Контакти	E-mail: innakiricek700@gmail.com , тел.: (096) 531 95 94
Робоче місце	Кафедра педагогіки, початкової освіти, психології та менеджменту ауд. 233 навчального корпусу № 2
Години консультацій	Вівторок 14.00 - 16.00

Опис курсу

Теоретична частина курсу ґрунтується на сучасних наукових досягненнях педагогіки, екранного мистецтва, на засвоєні основних понять, методів, форм, технологій створення анімації.

Завданнями навчальної дисципліни є засвоєння знань про сучасне мистецтво мультипідкації, опанування студентами комплексу теоретичних і практичних знань з теорії та історії мистецтва анімації та виробництва.

Передують вивченню курсу українська мова (за професійним спрямуванням), іноземна мова.

Вивчення навчальної дисципліни у комплексі з іншими освітніми компонентами ОПП сприяє досягненню здобувачами таких **програмних результатів навчання**:

- використання анімації у професійній діяльності;
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт;
- писати сценарій анімацій та готувати їх до зйомки;
- створювати героїв, прикраси, фони тощо мультфільмів у різних техніках;
- аналізувати екранні твори та вміти застосовувати їх у професійній діяльності;
- вміння застосовувати ті чи інші методики аналізу до будь-якого аудіовізуального продукту (твору);
- сформоване художнє мислення, навички, необхідні для творчої діяльності;
- здатність розрізняти видатні твори та майстрів вітчизняного та зарубіжного анімаційного мистецтва; сучасні форми та напрямки в аудіовізуальному мистецтві, нові його арт-практики.

Мета курсу: ознайомити з художніми та структурними особливостями композиційного та образного вирішення анімаційного продукту (твору); формування у студентів системи знань, умінь та навичок застосовувати різні техніки мистецтва анімації, анімаційні матеріали у процесі створення анімаційних фільмів з урахуванням послідовного оновлення техніко-технологічних засобів аудіовізуальної промисловості.

Вивчення дисципліни сприяє набуттю здобувачами **компетентностей**:

- Здатність використання сучасних технологій комп'ютерного монтажу для досягнення художніх завдань під час виробництва творів анімаційного мистецтва;
- осмислювати сутність мистецтва анімації у розвитку суспільства;
- усвідомлення художньо-естетичної природи аудіовізуального мистецтва;
- здатність здійснювати редакторсько-сценарну діяльність в сфері аудіовізуального мистецтва;
- використовувати анімації у професійній діяльності;
- творчо користуватися набутими знаннями в професійній діяльності фахівця;
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Форми і методи навчання

Курс буде викладений у формі лекцій (20 год.), практичних занять (20 год.), організації самостійної роботи студентів в бібліотеках та комп'ютерних мережах (80 год.).

Викладач використовуватиме такі методи навчання: пояснення, бесіда, лекція, вправи, робота з книгою, письмова робота, самостійна робота, пред'явлення вимог, заохочення, методи стимулювання почуття обов'язку і відповідальності; ділові ігри, аналіз ситуацій, консультації, мозковий штурм; відкритий мікрофон; дискусія, рольові ігри; робота в парах, групах, незакінчене речення, дерево рішень.

Перевірка теоретичного навчального матеріалу проводиться методами індивідуального та фронтального опитування; письмового тестування на платформі Moodle; виконання практичних завдань: реферат, проєкт, аналіз мультиплікаційного твору за вибором, створення короткого мультфільму з використанням сучасних комп'ютерних програм: Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro, створення анотованого списку до однієї з тем практичного заняття (не менше 10 джерел).

Матеріали, які потрібні для викладання курсу: посібники, комп'ютер, презентації, дидактичні матеріали (таблиці), обладнання аудиторії № 121.

* – денна/заочна форми навчання

Організація навчання

3 СЕМЕСТР

Теми лекційних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна	Заочна
1.	Становлення та розвиток анімації як жанру кіномистецтва. Історія світової та української мультиплікації	2	2
2.	Анімаційний фільм як засіб формування особистості	2	-
3.	Види та технології анімації	2	
4.	Лялькова анімація	2	2
5.	Анімаційні персонажі: особливості створення	2	
6.	Створення декорацій у мультфільмі	2	
7.	Розкадрування та зйомка анімаційного фільму та етюд	4	2
8.	Основи комп'ютерної анімації	2	
9.	Рідкісні техніки у виробництві мультфільмів	2	

	Всього	20	6
--	---------------	-----------	----------

Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна	Заочна
1.	Мультитерапія: практика застосування у саморозвитку	2	-
2.	Види анімації та сфери застосування	2	2
3.	Основи комп'ютерної анімації. Знайомство з програмами для створення та обробки відео	4	
4.	Мальована мультиплікація	2	-
5.	Предметна та пісочна анімації	2	2
6.	Пластилінова анімація	2	2
7.	Вивчення методики комп'ютерного монтажу та створення спеціальних ефектів у цифрових програмах Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro	2	
8.	Структура та етапи створення мультфільму	2	
9.	Вивчення різних анімаційних технологій та методик створення прикладних анімаційних проєктів	2	
	Всього	20	6

Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна	Заочна
	РОЗДІЛ I. Становлення та розвиток анімації як жанру кіномистецтва. Історія світової та української мультиплікації		
1.	Тема 1. Мультиплікація як жанр кіномистецтва		
2.	Поняття «анімація». Джерела і функції. Види анімації	2	4
3.	Тема 2. Історія світової та української мультиплікації		
4.	Протоформи анімації. Піонери анімації	3	4
5.	Види, форми функціонування та технології анімації. Природа фільму анімації. Поняття простору, часу та героя в анімаційному фільмі.	3	4
6.	Від «театрів зображень» та оптичних іграшок до перших кіносеансів. Принципи сприйняття та закони побудови анімаційного зображення, поняття фази та компонування при аналізі анімаційного руху	3	3

7.	Експерименти у сфері анімації до появи кінематографа. Творчість Е. Рейно та його «Оптичний театр».	3	3
8.	Зародження анімації як виду екранного мистецтва: від оптичного атракціону до екранного трюку та театального показу. Творчість піонерів світової анімації: Ж. Мельєса, С. Блектона, А. Купера, А. Сміта, С. де Шомона, Е. Коля, У. Мак Кея, Вл. Старевича	3	3
9.	Українські аніматори. В'ячеслав Левандовський – автор першого українського мультфільму	3	3
10.	РОЗДІЛ II. Основи комп'ютерного монтажу та технологій анімації		
11.	Тема 1. Теорія та практика монтажу. Специфіка роботи в комп'ютерних монтажних програмах		
12.	Особливості роботи в комп'ютерних монтажних програмах Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro	3	3
13.	Монтажні теорії та принципи побудови в аудіовізуальних творах	3	3
14.	Вивчення методики комп'ютерного монтажу та створення спеціальних ефектів у цифрових програмах Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro	3	3
15.	Тема 2. Вивчення різних анімаційних технологій та методик створення прикладних анімаційних проєктів		
16.	Використання різних анімаційних технік в процесі створення анімаційних роликів	3	3
17.	Робота зі створення спеціальних ефектів у рекламній та промисловій анімації	3	3
18.	Ігрова сцена з анімаційним рухом. Анімаційні спеціальні ефекти та комп'ютерна графіка	3	3
19.	РОЗДІЛ III. Створення персонажа в анімації		
20.	Тема 1. Рухи персонажа	3	3
21.	Тема 2. Діалог та технічні моменти при створенні персонажа	3	3
22.	РОЗДІЛ 4. ВИДИ АНІМАЦІЇ. СТРУКТУРА ТА ЕТАПИ СТВОРЕННЯ МУЛЬТФІЛЬМУ		
23.	Тема 1. Види анімації		
24.	Мальована мультиплікація	3	4
25.	Предметна анімація	3	4
26.	Пісочна анімація	3	4
27.	Професії анімаційного кіно	3	4

28.	Лялькова анімація	3	4
29.	Анімація на тарілці. Пластилінова анімація	3	4
30.	Тема 2. Рідкісні техніки у виробництві мультфільмів	3	4
31.	Тема 3. Анімаційний серіал	3	4
32.	Тема 4. Створення мультфільмів за допомогою мобільного пристрою	3	4
33.	Тема 5. Структура мультфільму	3	4
34.	Тема 6. Етапи створення короткометражного мультфільму	3	4
35.	Тема 7. Референси в анімації	3	4
	Всього	80	96

Оцінка

3 семестр

Підсумкова оцінка курсу буде обчислюватися з використанням таких складових:

Бали	Результат навчання, що оцінюється
10	Виконання тестових завдань на платформі Moodle на знання теорії курсу
20	Створення короткого мультфільму з використанням сучасних комп'ютерних програм: Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro
10	Аналіз мультфільму (за вибором студента): сюжет, види анімації, особливості використання різних анімаційних технологій та методик створення
10	Підготувати реферат на одну з тем: 1. «Динозавр Герті» — один із перших короткометражних мультфільмів 2. Якими були перші анімаційні фільми і хто були їхніми героями? 3. Розквіт студії мультиплікації Уолта Діснея 4. Піонери анімаційного кіно 5. Найновіша історія світової мультиплікації 6. Розвиток світової анімації 7. В'ячеслав Левандовський – автор першого українського мультфільму
10	Створення проєкту з теми «Найкращі українські мультфільми»
10	Створення анотованого списку до однієї з тем практичного заняття (не менше 10 джерел)

30	Залік (письмовий або усний: відповіді на питання) 22-30 - студент/студентка вільно володіє визначеними програмою глибокими знаннями з курсу; користується широким арсеналом засобів-доказів своєї думки; мовлення логічне та вмотивоване, з дотриманням літературної мови; використовує засвоєні знання та уміння у нестандартних ситуаціях; здатний вирішувати проблемні питання, які пов'язані з питаннями курсу; відповідь відрізняються точністю формулювань, логікою, достатнім рівнем узагальненості знань. Студент оригінально та самостійно вирішує усі завдання; 16-21- студент/студентка має незначні ускладнення при використанні визначених програмою знань і умінь, під час відповіді припускається незначних неточностей; мовлення передбачає використання недоцільно вживаних слів, неправильно побудованих конструкцій; використовує засвоєні знання та уміння у типових ситуаціях; відповідь відрізняються переважно точністю формулювань, логікою, достатнім рівнем узагальненості знань. Студент шаблонно вирішує усі типові та проблемні ситуації; 10-15- студент/студентка має певні труднощі при використанні визначених програмою знань і умінь, під час відповіді припускається значних неточностей; мовлення передбачає використання недоцільно вживаних слів, неправильно побудованих конструкцій; використовує засвоєні знання та уміння у типових ситуаціях; здатний вирішувати з помилками типові питання, відповідь відрізняється певною логікою, проте неточністю формулювань, недостатнім рівнем узагальненості знань. Студент самостійно вирішує більшість завдань, при цьому припускається певних помилок; 0-9 - студент/студентка має великі труднощі при використанні визначених програмою знань і умінь, під час відповіді припускається грубих неточностей; мовлення передбачає використання недоцільно вживаних слів, неправильно побудованих конструкцій; не в усіх випадках використовує засвоєні знання та уміння у типових ситуаціях; здатний вирішувати з помилками типові питання, які пов'язані відтворенням інформації, відповідь відрізняється порушенням логіки, неточністю формулювань, фрагментарним рівнем узагальненості знань.
100	Разом

Політика курсу

Безпека – понад усе.

У разі включення сигналу «Повітряна тривога» під час очного навчання ви під керівництвом викладача повинні перейти до споруд цивільного захисту і перебувати в них до скасування сигналу.

У разі включення сигналу «Повітряна тривога» під час дистанційного навчання за вашим місцем перебування, ви маєте повідомити про це викладача та перейти до безпечного місця.

Відвідування та / або участь є важливим компонентом вашого курсу. Проте, якщо Ви бажаєте навчатися дистанційно – можна узгодити графік навчання.

Якщо ви не були присутні на занятті через сигнал «Повітряна тривога», узгодьте з викладачем дистанційну форму виконання завдання.

Запізнення. Крайньою межею здачі усіх видів завдань та ІНДЗ є три дні до заліку. Після цієї дати завдання не приймаються.

Переоцінка завдань можлива протягом тижня після отримання оцінки на основі заяви на

ім'я завідувача кафедри у письмовій формі. Після отримання заяви, завідувач кафедри упродовж тижня створить комісію з переоцінки, яка після проведення аналізу роботи студента повідомить його про своє рішення.

Перескладання роботи студентів можлива протягом тижня після отримання оцінки на основі заяви у письмовій формі.

Академічна доброчесність та плагіат. Якщо ви 1) використовуєте чужі фрази, абзаци чи ідеї своїми словами іншої людини і 2) не вкажете посилання, то ви зробили плагіат певної людини. Є два способи переконатися, що ви не плагітуєте: 1) презентувати власні ідеї та 2) коли ви представляєте чужі ідеї чи фрази, надаючи покликання. Плагіат - серйозна проблема сучасного світу, тому я активно перевірятиму вашу роботу, щоб переконатися, що ви не запозичували текст та чужі ідеї. Якщо я виявлю, що ви зробили плагіат у завданні, воно не буде зараховане, а я повідомляю про інцидент декану.

Мобільні пристрої на заняттях використовуються з навчальною метою. Для виконання завдань з курсу студентів потрібно зареєструватися у Zoom та приєднатися до курсу в Moodle.

Поведінка в аудиторії. Кожен здобувач вищої освіти повинен ознайомитися і дотримуватися Правил внутрішнього трудового розпорядку (http://www.ndu.edu.ua/storage/norm_baza/pravula_rozporiadky.pdf) університету, а також принципів і правил поведінки, визначених у Етичному кодексі Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя (http://www.ndu.edu.ua/storage/norm_baza/etychkodeks.pdf).

Вітається активність здобувачів із планування освітнього процесу та участь у формальній та неформальній освіті. Деякі теми можуть бути зараховані за результатами проходження дистанційних курсів за наявності представленого викладачу сертифікату.

Література:

Основна література:

1. 5 кращих програм для створення мультфільмів і анімації. URL: chvv.com.ua. <http://chvv.com.ua> > 5-krash... Richard Williams THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT. 2009
2. Анімація: Посібник з виживання + Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби + Мальована анімація з Престоном Блером. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021.
3. Борисенко З., Стець В. Використання мульттерапії у роботі зі страхами. *Молодь і ринок*. 2022. № 9–10 (207–208). С. 96-100.
4. Гордійчук О. Є. Основи сценічного та екранного мистецтва з методикою викладання: навч. посіб. Чернів. нац. ун-т ім. Ю. Федьковича. Чернівці: Чернів. нац. ун-т, 2012. 208 с.
5. Джаннальберто Бендацці. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020.
6. Ендрю Селбі. Історія анімації: Як народжується мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021.
7. Крижанівський Б.М. Мистецтво мультиплікації. К.: Рад. школа, 1981. 118 с.
8. Крутий, К. Л. Медіадидактичні особливості використання мультфільмів як засобу навчання мови і розвитку зв'язного мовлення дошкільників. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Педагогіка*. Тернопіль : ТНПУ, 2013. № 3. С. 85–90.
9. Силко Р. М. Мульт-терапія як технологія виховання дітей. Активна мульт-терапія. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. 2014. Вип. 120. - С. 188-190. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2014_120_58.

10. Турчин Т. М. Методика навчання освітньої галузі «Мистецтво»: навч.-метод. посіб. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, 2021. 281 с.
11. Школи Анімації в Україні. URL: multtov.net.ua. [https://multtov.net.ua › shkoly-animatsii-v-ukraine](https://multtov.net.ua/shkoly-animatsii-v-ukraine).
12. Шупик, О.Б. Мистецтво мультиплікації. Видавництво: К.: Наукова думка, 1983. 133 с.