



Силабус
навчальної дисципліни
Комп'ютерна анімація
2023-2024 навчальний рік

Освітня програма «Професійна освіта. Комп'ютерні технології»
Спеціальність 015 Професійна освіта (Цифрові технології)
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка
Рівень вищої освіти перший

Викладач	Овсянніков Олександр Сергійович
Посилання на сайт	
Контактний тел.	
Е-mail викладача:	os_ovsyannikov@bdpu.org.ua
Графік консультацій	П'ятниця 13:00-14:15

Обсяг курсу на поточний навчальний рік:

Кількість кредитів/ годин	Лекції	Лабораторні заняття	Самостійна робота	звітність
3/90	12	12	66	залік

Семестр: осінній/весняний

Мова навчання: українська

Ключові слова: анімація титрів, шейпова анімація, Adobe After Effects .

Мета та предмет курсу: Метою вивчення дисципліни «Комп'ютерна анімація» є оволодіння навичками по створенню цифрових відео ефектів для інтерактивних уроків, рекламних роликів, по створенню динамічних зображень для мобільних телефонів та анімації для веб-сайтів.

Компетентності та програмні результати навчання:

Загальні компетентності:

- ЗК 06. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ЗК 07. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

Фахові компетентності:

- ФК 08. Здатність використовувати відповідне програмне забезпечення для вирішення професійних завдань, відповідно до спеціалізації.

Результати навчання:

- ПР 09. Відшукувати, обробляти, аналізувати та оцінювати інформацію, що стосується професійної діяльності, користуватися спеціалізованим програмним забезпеченням та сучасними засобами зберігання та обробки інформації.
- ПР 16. Знати основи і розуміти принципи функціонування технологічного обладнання та устаткування галузі (відповідно до спеціалізації).
- ПР 18. Розв'язувати типові спеціалізовані задачі, пов'язані з вибором матеріалів, виконанням необхідних розрахунків, конструюванням, проектуванням технічних об'єктів у предметній галузі (відповідно до спеціалізації).
- ПР 19. Уміти обирати і застосовувати необхідне устаткування, інструменти та методи для вирішення типових складних завдань у галузі (відповідно до спеціалізації).

Зміст курсу:

Тема 1. Інтерфейс програми Adobe After Effects

Тема 2. Ефекти і анімаційні пресети

Тема 3. Створення масок

Тема 4. Анімація і робота з текстом

Тема 5. Кеїнг і анімація плашки

Тема 6. Створення тривимірної композиції, основи трекінгу

Тема 7. Створення ефектного переходу

Тема 8. Анімація титрів

Тема 9. Шейпова анімації

Тема 10. Створення фону для 3d-сцени

Тема 11. Оптимізація проекту і вивід композиції в відеофайл

Методи навчання:

- методи організації і здійснення навчально-пізнавальної діяльності:
 - пояснення;
 - розповідь;
 - бесіда;
 - ілюстрування;
 - демонстрування;
- методи стимулювання навчальної діяльності:
 - навчальна дискусія;
 - забезпечення успіху в навчанні;
 - створення ситуації інтересу у процесі викладення;
 - опора на життєвий досвід студента;
- методи контролю і самоконтролю у навчанні:
 - індивідуальне опитування, фронтальне опитування;
 - тестовий контроль.

Політика курсу (особливості проведення навчальних занять): очне, заочне, дистанційне.

Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність: лабораторне обладнання, спеціалізоване програмне забезпечення.

Система оцінювання та вимоги:

1. Поточний контроль
 - звіт з лабораторної роботи;
 - звіт з самостійної роботи;
 - індивідуальне завдання;
 - індивідуальне опитування;
 - фронтальне опитування;
 - комбіноване опитування;
2. Залік

Критерії оцінювання завдань змістових модулів

Максимальна кількість балів разом із самостійною роботою за кожну тему становить 25 балів. Система нарахування балів подана в таблиці. Контроль включає оцінювання знань, умінь та навичок.

Завдання оцінюється 10-ма балами, якщо відповідь правильна, повна, з достатнім теоретичним обґрунтуванням, позначена елементами творчості; має місце аргументація особистої позиції, правильно оформлена лабораторна робота.

Оцінка "8-9 бали": відповідь правильна, логічна, обґрунтована, але без елементів власних суджень, правильно оформлена лабораторна робота..

Оцінка "6-7 бали": в цілому завдання виконано правильно, повністю, проте мають місце окремі неточності, або розв'язання не містить належного теоретичного обґрунтування, правильно оформлена лабораторна робота..

Оцінка "4-5 бали": відповідь неповна, поверхова, характеризується відсутністю самостійного аналізу, правильно оформлена лабораторна робота..

Оцінка "2-3 бал": відповідь елементарна, фрагментарна, що зумовлено нечітким уявленням про предмет питання, правильно оформлена лабораторна робота..

Оцінка "1 бал": тільки правильно оформлена лабораторна робота.

Оцінка "0 балів": неправильна відповідь або її відсутність, лабораторна робота не оформлена.

Система рейтингових (вагових) балів та критерії оцінювання

Лабораторні роботи. Ваговий бал – 10, в тому числі підготовка протоколу – 2 бали, виконання роботи – 4 бали, захист роботи – 4 бали.

0..2 підготовка протоколу :2 – якісна підготовка, акуратно оформлений протокол лабораторної роботи; 1 - наявність недоліків у оформленні протоколу лабораторної роботи; 0 – грубі помилки при оформленні протоколу лабораторної роботи, протокол відсутній

0..4 виконання роботи, захист роботи: 4 – акуратне та правильне

виконання роботи, логічна та послідовна відповідь при захисті лабораторної роботи; 3 – наявність незначних недоліків у відповідях при виконанні, захисті лабораторної роботи; 2-1 – наявність недоліків у виконанні, у відповідях при захисті лабораторної роботи, протоколі; 0 – відсутність виконання роботи, грубі помилки при інтерпретації результатів розрахунку, студент неспроможний захистити роботу.

Штрафні бали.

Несвоєчасний захист лабораторної роботи, незадовільний вхідний контроль – (1..5) балів

Заохочувальні бали.

Участь у модернізації лабораторних робіт, удосконаленні дидактичних матеріалів 5..15 балів
Інформаційний пошук та підготовка реферату з наданої викладачем теми 5..10 балів

Список рекомендованих джерел

Основні

1. Adobe After Effects 5.0 Видеомонтаж, спецэффекты, создание видеокomпозиций. - М.: Триумф, 2002. - 400 с.
2. Adobe After Effects 6.0. Видеомонтаж, спецэффекты, создание видеокomпозиций. - М.: Триумф, 2004. - 416 с.
3. After Effects 5.5: революция качества цифрового видения (+CD-Rom) / Дж.Дж. Кингснорт и др. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2008. - 367 с.
4. Карвер, Іі Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects (+ DVD-ROM) / Карвер Іі, Стэн. - М.: Диалектика, 2004. - 296 с.
5. Резников, Ф.Н. Видеомонтаж на персональном компьютере: Adobe Premiere 6.x и Adobe After Effects 5.x / Ф.Н. Резников, В.Б. Комягин. - М.: Триумф, 2003. - 528 с.
6. Саймон Марк. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. М.: НТ Пресс, 2006. — 336 с: ил.
7. Уайтекер Г., Халас Д. Тайминг в анимации. Перевод Ф. С. Хитрука. — М.: Магазин искусства, 2001. — 140 с.
8. Уильямс Ричард. Набор для выживания аниматора. Перевод: Faber & Faber, 2002. — 305 с. — ISBN 978-0571202287.
9. Хитрук Ф.С. "Профессия-аниматор. В 2 томах" Хитрук Ф. С. М.: Гаятри, 2007, 608 с.