

Віталій Городецький

Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО І
ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА
ТА ДИЗАЙНУ

Віталій ГОРОДЕЦЬКИЙ

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МИСТЕЦТВІ ТА МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ

Методичні рекомендації

Книга 6

*із серії книг
критерії оцінювання*

методичні рекомендації до освітнього компонента
«Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті»

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Освітня програма «Середня освіта (Образотворче мистецтво)»
Спеціальність 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями)
Спеціалізація: 014.12 (Образотворче мистецтво)
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Івано-Франківськ, 2025

УДК 004.9:37.091.26]:7+37.016:7(072)

Г70

старший викладач кафедри методики викладання образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

Навчально-наукового Інституту мистецтв

Карпатського національного університету імені Василя Стефаника

В. І. Городецький

Рецензент:

Г. В. Макогін., кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну і теорії мистецтва Карпатського національного університету імені Василя Стефаника

Друкується за ухвалою Вченої ради Навчально-наукового інституту мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника
(протокол №5 від 21 січня 2025 р.)

Г70

Городецький В.І. Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті : метод. рекомендації. Івано-Франківськ, 2025. 72 с.

© В.І.Городецький
© Карпатський національний
університет імені Василя Стефаника,

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	7
1. Методичні рекомендації.....	8
2. Загальноуніверситетська шкала оцінювання	11
3. Накопичення балів під час вивчення освітнього компонента	12
4. Тематика освітнього компонента I СЕМЕСТР	13
5. Критерії оцінювання освітнього компонента за формою контролю ЗАЛІК I СЕМЕСТР	14
6. Самостійна робота. Структура навчального портфоліо	21
7. Критерії оцінювання самостійної роботи.....	22
8. Накопичення балів при виконанні завдання для самостійної роботи.....	23
9. Роз'яснення критеріїв оцінювання самостійної роботи	24
10. Контрольна робота.....	26
11. Запитання для залікового тестування на сервісі PLECKERS	29
12. Тематика освітнього компонента II СЕМЕСТР.....	31
13. Критерії оцінювання освітнього компонента за формою контролю ЕКЗАМЕН II СЕМЕСТР.....	32
14. Накопичення балів при виконанні завдання для самостійної роботи.....	37
15. Роз'яснення критеріїв оцінювання самостійної роботи	38
16. Контрольна робота.....	41
17. Запитання для екзаменаційного тестування на сервісі PLECKERS	44
18. Критерії оцінювання теоретичної та практичної підготовки. Авторська розробка	48
19. Запитання для самоконтролю	63
20. Рекомендовані теми рефератів	64
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	66
ВИСНОВКИ.....	68

ПЕРЕДМОВА

Мистецтво й комп'ютерні технології – це дві сфери, які в сучасному світі дедалі більше переплітаються, створюючи нові можливості для самовираження, навчання й професійної діяльності. Особливо актуальним це стає в освітньому процесі, де студенти мають оволодіти не лише технічними навичками, а й творчим мисленням, здатністю адаптуватися до вимог сучасності та глибоко розуміти суть створюваного продукту. Саме тому важливо розробити чіткі критерії оцінювання, які дадуть змогу об'єктивно аналізувати досягнення студентів і спрямовувати їхній прогрес.

У сучасному освітньому середовищі оцінювання студентських робіт має виходити за рамки формального підходу. Критерії оцінки повинні враховувати як технічну грамотність, так і рівень творчого підходу, естетику виконання, здатність до самостійного аналізу, інтеграцію сучасних технологій і взаємодію зі світом через публікацію результатів. Саме ці принципи покладено в основу цього видання.

Ці методичні рекомендації стануть незамінним інструментом для викладачів, які прагнуть вдосконалити процес навчання й оцінювання, а також для студентів, які хочуть краще зрозуміти вимоги до своєї роботи й навчитися застосовувати сучасні технології в мистецькій діяльності. Ми віримо, що використання цієї книги допоможе створити продуктивне й натхненне середовище для навчання, де кожен студент зможе розкрити свій потенціал, а оцінювання стане прозорим, справедливим і мотивуючим.

Запрошуємо до творчої співпраці, навчання й вдосконалення разом із цією книгою!

*З найкращими побажаннями –
Віталій Городецький!*

1. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Ефективне оцінювання освітнього компонента «**Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті**» є ключовим етапом навчального процесу. Воно допомагає не лише визначити рівень оволодіння знаннями та навичками, але й мотивує студентів до самовдосконалення, творчого експерименту та розвитку.

Для забезпечення об'єктивності та повноти оцінювання ми визначили кілька ключових аспектів, які охоплюють як технічні, так і творчі складові роботи. Ці аспекти допомагають врахувати всі важливі елементи процесу створення проєкту – від базового розуміння теоретичних знань до здатності адаптувати свою роботу під потреби майбутніх глядачів або абітурієнтів.

Критерії оцінювання спрямовані на:

- Розкриття розуміння основ цифрового мистецтва.
- Заохочення студентів до креативності та пошуку оригінальних ідей.
- Оцінювання технічних навичок, необхідних для якісної реалізації проєктів.
- Забезпечення візуальної та стилістичної якості виконання.
- Адаптацію робіт до потреб і очікувань цільової аудиторії.
- Дотримання студентами всіх вимог завдань, зокрема термінів і технічних параметрів.
- Використання інтерактивних та мультимедійних елементів для збагачення роботи.

Цей підхід дозволяє зробити процес оцінювання прозорим і зрозумілим, сприяє розвитку студентів як майбутніх професіоналів у сфері цифрового мистецтва та творчої освіти.

Основні аспекти оцінювання включають:

Розуміння основ цифрового мистецтва

- **Чіткість теоретичних знань:** Студент демонструє розуміння основ цифрового мистецтва, зокрема принципів Stop Motion, анімації, роботи зі світлом та композицією.
- **Практичне застосування:** Знання теорії ефективно впроваджені у виконанні практичних завдань.

- **Знання програмного забезпечення:** Студент вміє орієнтуватися в інтерфейсі та функціоналі програм (Adobe After Effects, Premiere Pro тощо).

Креативність та оригінальність

- **Ідея:** Робота має унікальну та цікаву ідею, яка вирізняється серед інших.
- **Сценарій:** Сценарій анімації чи фільму нестандартний, демонструє творчий підхід до побудови сюжету.
- **Підхід до деталей:** Використані оригінальні матеріали, персонажі, декорації або методи виконання.

Технічні навички

- **Якість покадрової зйомки:** Кожен кадр виконується чітко, з дотриманням заданої послідовності.
- **Освітлення:** Обрано правильне налаштування освітлення, що підсилює візуальне враження.
- **Стабільність камери:** Використання штативу чи інших засобів для уникнення розмитості або трясіння кадру.
- **Обробка відео:** Навички монтажу, додавання спецефектів та корекції кольору відповідають професійним стандартам.

Якість виконання

- **Візуальна якість:** Усі об'єкти та персонажі виконані з увагою до деталей.
- **Завершеність роботи:** Анімація або фільм виглядає цілісно та завершено.
- **Відсутність помилок:** Виправлено всі технічні недоліки, такі як випадкові тіні, зміщення об'єктів тощо.

Стилістичне виконання

- **Відповідність стилю:** Обраний стиль (кулінарний, предметний або мультиплікаційний) чітко переданий через візуальне виконання.
- **Гармонія композиції:** Збалансоване поєднання кольорів, пропорцій та руху.

- **Візуальний інтерес:** Анімація або фільм привертає увагу глядача та викликає емоційний відгук.

Адаптація до цільової аудиторії (майбутніх абітурієнтів)

- **Зрозумілість сюжету:** Сюжет і зміст зрозумілі для обраної аудиторії.
- **Інформативність:** Робота може бути використана як інструмент для популяризації дисципліни серед абітурієнтів.
- **Емоційний ефект:** Робота має позитивний вплив і заохочує до навчання у цій галузі.

Дотримання вимог завдання

- **Сценарій:** Виконання відповідає затвердженому сценарію.
- **Дотримання дедлайнів:** Робота здається вчасно.
- **Дотримання технічного завдання:** Усі умови виконання завдання дотримані (формат відео, тривалість, тощо).

Інтерактивність та мультимедійні елементи

- **Додаткові інтерактивні матеріали:** Наявність елементів, які взаємодіють із глядачем (посилання, інтерактивні сторінки тощо).
- **Мультимедійність:** Включення якісної музики, звукових ефектів, тексту чи графіки для доповнення роботи.
- **Залучення аудиторії:** Презентація або публікація роботи стимулює обговорення чи відгуки.

ВИСНОВКИ

Критерії оцінювання, представлені в цій книзі, є основою для комплексного аналізу робіт студентів та відображають багатогранність освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті». Вони покликані не лише перевірити рівень засвоєння теоретичних знань і технічних навичок, але й сприяти розвитку творчого потенціалу студентів. Завдяки цьому підходу, кожен студент має можливість продемонструвати свої сильні сторони – від уміння працювати з сучасними технологіями до здатності створювати яскраві, оригінальні проекти, які відповідають запитам сучасного мистецького середовища.

2. ЗАГАЛЬНОУНІВЕРСИТЕТСЬКА ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти з усіх видів навчальної роботи здійснюється за стобальною шкалою і переводиться у національну шкалу та шкалу ЄКТС за схемою : (див. за посиланням) <http://surl.li/vxwmac>

Оцінки за **ЗАЛІК** (загальноуніверситетська шкала оцінювання)

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ		
університетська	національна	шкала ЄКТС
90 – 100	зараховано	A
80 – 89		B
70 – 79		C
60 – 69		D
50 – 59		E
26 – 49	не зараховано	FX
1-25		F

Оцінки за **ЕКЗАМЕН** (загальноуніверситетська шкала оцінювання)

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ		
університетська	національна	шкала ЄКТС
90 – 100	відмінно	A
80 – 89	добре	B
70 – 79		B
60 – 69	задовільно	D
50 – 59		E
26 – 49	незадовільно (з можливістю повторного складання)	FX
1-25	незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)	F

3. НАКОПИЧЕННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА I СЕМЕСТР	
Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Форма контролю – ЗАЛІК	
Практичне заняття	65
Тестові завдання на інтерактивному сервісі Plickers	15
Самостійна робота (навчальне портфоліо у форматі вебсайту)	15
Контрольна робота	5
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	100

НАКОПИЧУВАННЯ БАЛІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА II СЕМЕСТР	
Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів
Форма контролю – ЕКЗАМЕН	
Практичне заняття	30
Екзаменаційні завдання на інтерактивному сервісі Plickers – (30 балів + письмова робота та захист практичного завдання 20 балів)	50
Самостійна робота (навчальне портфоліо у форматі вебсайту)	15
Контрольна робота	5
МАКСИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ	100

4. ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА І СЕМЕСТР

Методи створення Stop Motion анімації

КУЛІНАРНИЙ STOP MOTION або ПРЕДМЕТНИЙ STOP MOTION (на вибір студента)

Лекція 1. Особливості Stop Motion анімації.

Тема 1. Вивчення основ Stop Motion анімації. Робота із поворотним столиком для предметної зйомки. Створення GIF–анімації.

Тема 2. Вибір теми Stop Motion анімації (кулінарний Stop Motion або предметний Stop Motion). Створення (написання) сценарію. Написання сценаріїв для Stop Motion анімації, визначення сюжету, предметів та ключових подій.

Тема 3. Завантаження та налаштування програмного забезпечення. Робота із сценою. Визначення декорації та розміщення об'єктів на сцені, згідно із сценарієм. Підготовка необхідного обладнання : штатив, освітлення, фон тощо.

Тема 4. Проведення покадрової зйомки із дотриманням сценарію, рух об'єктів від кадру до кадру. Пробна зйомка. Виявлення помилок та недоліків.

Тема 5. Продовження покадрової зйомки. Редагування та постпродакшн. Використання програмного забезпечення для редагування і покращення анімації, виправлення помилок та додавання додаткових спецефектів.

Тема 6. Рендеринг відео. Пробна конвертація відео у різних форматах : для перегляду на широкому екрані; для перегляду в соцмережах, для завантаження на You Tube тощо.

Тема 7. Завершальний етап. Створення підсторінки навчального портфолію. Назва підсторінки «Кулінарний Stop Motion» чи «Предметний Stop Motion» на сторінці навчального портфолію освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті». Презентація навчального портфолію та практичних робіт.

5. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА ЗА ФОРМОЮ КОНТРОЛЮ ЗАЛІК І СЕМЕСТР

ПРАКТИЧНІ РОБОТИ (максимальна оцінка – 65 балів)

Тема 1. Вивчення основ Stop Motion анімації. Робота із поворотним столиком для предметної зйомки. Створення GIF-анімації. (10 балів)

1. Розуміння теоретичних основ (3 бали)

- Студент демонструє знання базових принципів Stop Motion та роботи із поворотним столиком.

2. Практична робота з обладнанням (4 бали)

- Використання поворотного столика для предметної зйомки відповідає вимогам завдання.

3. Якість створеної GIF-анімації (3 бали)

- Гладкість руху, відсутність видимих помилок у зйомці, якість зображення.

Тема 2. Вибір теми Stop Motion анімації. Створення сценарію, визначення сюжету, предметів та ключових подій. (10 балів)

1. Креативність ідеї (3 бали)

- Оригінальність вибраної теми (кулінарний чи предметний Stop Motion).

2. Структура сценарію (4 бали)

- Логічна побудова сюжету, чітке визначення ключових подій та персонажів.

3. Змістовність і деталізація (3 бали)

- Сценарій містить усі необхідні елементи для подальшої реалізації проекту.

Тема 3. Завантаження та налаштування програмного забезпечення. Робота із сценою. Підготовка обладнання. (10 балів)

1. Робота з програмним забезпеченням (3 бали)

- Студент правильно налаштовує обране програмне забезпечення для Stop Motion.

2. Підготовка сцени (4 бали)

- Декорації відповідають сценарію, об'єкти розміщені гармонійно.

3. Підготовка технічного обладнання (3 бали)

- Використання штатива, освітлення, фонів відповідає вимогам завдання.

Тема 4. Проведення покадрової зйомки. Пробна зйомка. Виявлення помилок та недоліків. (10 балів)

1. Дотримання сценарію (3 бали)

- Кадри відповідають сюжетній лінії, рухи об'єктів логічні та плавні.

2. Технічна якість зйомки (4 бали)

- Відсутність помилок у кадруванні, рівномірність рухів між кадрами.

3. Виявлення та виправлення помилок (3 бали)

- Студент ефективно ідентифікує та коригує технічні недоліки.

Тема 5. Продовження покадрової зйомки. Редагування та «постпродакшн». (10 балів)

1. Завершеність зйомки (4 бали)

- Всі необхідні кадри зняті, сюжет виглядає завершеним.

2. Редагування анімації (4 бали)

- Якість обробки кадрів, додавання спецефектів, виправлення помилок.

3. Візуальна привабливість (2 бали)

- Анімація виглядає естетично приємно та гармонійно.

Тема 6. Рендеринг відео. Конвертація у різних форматах. (10 балів)

1. Якість рендерингу (4 бали)

- Відео зберігається без втрати якості, правильні налаштування формату.

2. Відповідність форматам (3 бали)

- Відео успішно підготовлене для різних платформ (YouTube, соцмережі тощо).

3. Ефективність конвертації (3 бали)

- Час рендерингу та конвертації оптимальний, формат відповідає вимогам завдання.

Тема 7. Створення підсторінки навчального портфоліо. Презентація та публікація Stop Motion. (5 балів)

1. Дизайн підсторінки портфоліо (2 бали)

- Естетика, структура, доступність інформації на підсторінці.

2. Презентація роботи (1 бал)

- Якість подачі роботи під час кафедрального перегляду, зрозумілість пояснень.»

3. Публікація в Інтернеті та отримання зворотного зв'язку (2 бали)

- Публікація роботи на платформі, інтерактивність та відгуки аудиторії.

Таблиця розподілу балів по темах

№ теми	НАЗВА ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Вивчення основ Stop Motion анімації. Робота із поворотним столиком для предметної зйомки. Створення GIF-анімації.	10
2	Вибір теми Stop Motion анімації. Створення сценарію, визначення сюжету, предметів та ключових подій.	10
3	Завантаження та налаштування програмного забезпечення. Робота із сценою. Підготовка обладнання.	10
4	Проведення покадрової зйомки. Пробна зйомка.	10
5	Продовження покадрової зйомки. Редагування та «постпродакшн».	10
6	Рендеринг відео. Конвертація у різних форматах.	10
7	Завершальний етап. Створення підсторінки навчального портфоліо	5
ВСЬОГО		65

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ КОЖНОЇ ТЕМИ

Максимальна оцінка – 65 балів

Тема 1. Вивчення основ Stop Motion анімації. Робота із поворотним столиком для предметної зйомки. Створення GIF-анімації. (10 балів)

1. Теоретичні знання (3 бали):

- 1 бал – студент знає, що таке Stop Motion анімація та її основні принципи.
- 1 бал – знає, як працювати з поворотним столиком.
- 1 бал – може пояснити, як створюється GIF-анімація.

2. Практична робота з обладнанням (4 бали):

- 2 бали – правильне використання поворотного столика для рівномірного руху предметів.
- 2 бали – правильне налаштування світла, кадрування та роботи камери.

3. Створення GIF-анімації (3 бали):

- 1 бал – плавність переходів між кадрами.
- 1 бал – відсутність видимих помилок (тремтіння, розмиття).
- 1 бал – відповідність результату початковій ідеї.

Тема 2. Вибір теми Stop Motion анімації. Створення сценарію, визначення сюжету, предметів та ключових подій. (10 балів)

1. Креативність вибраної теми (3 бали):

- 1 бал – тема відповідає завданню (кулінарний чи предметний Stop Motion).
- 1 бал – ідея цікава та оригінальна.
- 1 бал – студент додав унікальні елементи або нестандартний підхід.

2. Структура сценарію (4 бали):

- 2 бали – сюжет побудований логічно, події розташовані послідовно.
- 2 бали – визначені ключові події, які допомагають реалізувати задум.

3. Деталізація сценарію (3 бали):

- 1 бал – чітко визначені предмети та персонажі.
- 1 бал – вказані всі необхідні дії та рухи об'єктів.
- 1 бал – сценарій готовий для реалізації без суттєвих змін.

Тема 3. Завантаження та налаштування програмного забезпечення. Робота із сценою. Підготовка обладнання. (10 балів)

1. Налаштування програмного забезпечення (3 бали):

- 1 бал – завантаження та встановлення ПЗ без помилок.
- 1 бал – правильне налаштування параметрів проекту (розмір кадру, частота кадрів).
- 1 бал – студент знає основні інструменти для роботи у програмі.

2. Підготовка сцени (4 бали):

- 2 бали – сцена відповідає сценарію (декорації, об'єкти).
- 1 бал – всі об'єкти розташовані гармонійно.
- 1 бал – сцена естетично виглядає.

3. Підготовка обладнання (3 бали):

- 1 бал – штатив використано для стабільності камери.
- 1 бал – правильне освітлення, уникнення зайвих тіней.
- 1 бал – фон відповідає загальному задуму.

Тема 4. Проведення покадрової зйомки. Пробна зйомка. Виявлення помилок та недоліків. (10 балів)

1. Дотримання сценарію (3 бали):

- 2 бали – кожен кадр відповідає подіям сценарію.
- 1 бал – об'єкти рухаються плавно та логічно.

2. Якість пробної зйомки (4 бали):

- 2 бали – кадрування однакове у всіх кадрах.
- 2 бали – відсутність тремтіння камери чи інших технічних помилок.

3. Виявлення помилок та корекція (3 бали):

- 2 бали – студент визначив усі основні недоліки у пробній зйомці.
- 1 бал – внесені відповідні корективи для подальшої роботи.

Тема 5. Продовження покадрової зйомки. Редагування та «постпродакшн». (10 балів)

1. Завершеність зйомки (4 бали):

- 2 бали – всі заплановані кадри зняті.
- 2 бали – дотримана плавність рухів між кадрами.

2. Редагування (4 бали):

- 2 бали – обробка кадрів виконується відповідно до сценарію.
- 2 бали – додані базові спецефекти або покращення.

3. Якість фінальної анімації (2 бали):

- 1 бал – відео виглядає естетично.
- 1 бал – анімація відповідає ідеї проєкту.

Тема 6. Рендеринг відео. Конвертація у різних форматах. (10 балів)

1. Якість рендерингу (4 бали):

- 2 бали – правильне налаштування експорту (якість, формат).
- 2 бали – відсутність артефактів або втрати якості.

2. Конвертація у формати (3 бали):

- 1 бал – відео адаптовано для соцмереж.
- 1 бал – підготовлено версію для YouTube.
- 1 бал – формат відповідає вимогам для широкого екрану.

3. Ефективність рендерингу (3 бали):

- 1 бал – дотримано термінів виконання.
- 2 бали – відео відповідає початковим вимогам.

Тема 7. Створення підсторінки навчального портфоліо. Презентація та публікація Stop Motion. (15 балів)

1. Дизайн підсторінки (5 балів):

- 2 бали – підсторінка має логічну структуру.
- 2 бали – використані мультимедійні елементи (зображення, відео).
- 1 бал – загальний дизайн виглядає естетично.

2. Презентація роботи (5 балів):

- 2 бали – чітке пояснення ідеї та технічного виконання.
- 2 бали – підготовка до презентації (слайди, текст).
- 1 бал – здатність відповідати на запитання викладача або глядачів.

3. Публікація в Інтернеті (5 балів):

- 2 бали – робота опублікована у відповідному форматі.
- 2 бали – отримано відгуки від аудиторії.
- 1 бал – враховані відгуки для покращення.

Підсумкове оцінювання

Оцінка студента визначається шляхом сумування балів за всі практичні роботи. Максимальна оцінка – **65 балів**.

Запропонована система оцінювання робіт студентів у рамках освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» базується на чітко визначених аспектах, які враховують як технічну, так і творчу складову процесу. Завдяки цьому підходу кожна з семи практичних тем оцінюється не лише за результативністю, але й за якістю виконання кожного етапу роботи.

Розподіл балів дозволяє:

- Об'єктивно оцінювати досягнення студентів.
- Визначати їх сильні та слабкі сторони у процесі навчання.
- Заохочувати до творчого підходу, креативності та самостійного розвитку.
- Мотивувати студентів до чіткого дотримання вимог завдань, дедлайнів та розвитку мультимедійних навичок.

Ця система також є інструментом для формування майбутніх фахівців, здатних створювати якісний цифровий контент із використанням сучасних технологій. Окрім цього, студенти мають змогу побачити свої результати у широкому контексті – публікуючи свої роботи, отримуючи зворотний зв'язок та вдосконалюючи свої навички на практиці.

Такий підхід формує міцну основу для професійного зростання студентів, дозволяє їм проявити свій творчий потенціал та закладає впевненість у їх подальшій діяльності в галузі цифрового мистецтва.

6. САМОСТІЙНА РОБОТА СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОГО ПОРТФОЛІО

САМОСТІЙНА РОБОТА СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОГО ПОРТФОЛІО	
ІНВАРІАНТНА ЧАСТИНА (відображає рівень досягнення академічних знань студента)	- Головна сторінка – назва портфоліо, освітній компонент, П.І.Б. студента, група; - Додаткові сторінки – назва освітнього компонента, зображення виконаних творчих робіт із освітнього компонента із зазначенням теми / завдання; - Підсторінки – список літератури або Інтернет-ресурсів, які додатково використовувалися для освоєння освітнього компонента і самоосвіти.
ВАРІАТИВНА ЧАСТИНА (відображає рівень самостійної підготовки студента)	Додаткові сторінки – зображення процесів побудови графічних зображень на ПК; індивідуальних розробок (додаткові творчі та / або самостійні роботи); подані додаткові творчі роботи (GIF–анімації), мультиплікаційні ролики, виконані у Stop Motion Studio, анімаційні ролики змонтовані в Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects (ефекти, корекція кольорів, анімація); цифрові файли збережених проєктів, які засвідчують самостійність та індивідуальність автора.
Захист навчального портфоліо являє собою процес презентації студентом особистого вебсайту, створеного на Google диску, з всіма виконаними творчих завданнями освітнього компонента	

7. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Національна шкала	15-бальна шкала	ОПИС
5	14–15	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Надано програмні файли завдань і цифрові зображення всіх робіт освітнього компонента. Додатково подані зображення творчих робіт. Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо і дотримана його структура.
4	11–13	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Додатково подані зображення творчих робіт. Надано програмні файли завдань і цифрові зображення всіх робіт освітнього компонента. Відсутність деяких практичних робіт (1-2). Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо, але відсутній один її структурний елемент.
3	8–10	Правильний підбір літератури та інформаційних джерел. Не подані зображення творчих робіт і програмні файли завдань освітнього компонента. Відсутність деяких практичних робіт (2-4). Створена окрема підсторінка освітнього компонента у навчальному портфоліо, але відсутні два структурних елементи.
2	7–5	Поверхневий, не актуальний підбір літератури та інформаційних джерел. Не подані зображення творчих робіт і програмні файли завдань освітнього компонента. Надано тільки цифрові зображення практичних робіт без програмних файлів. У створеній підсторінці навчального портфоліо освітнього компонента відсутність більше двох структурних елементів портфоліо.
1	1–4	Відсутній підбір літератури та інформаційних джерел. Більша частина творчих завдань також відсутня. Надано декілька (1-2) цифрових зображень практичних робіт без програмних файлів. У створеній підсторінці навчального портфоліо освітнього компонента відсутність більше п'яти структурних елементів.

8. НАКОПИЧЕННЯ БАЛІВ ПРИ ВИКОНАННІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ теми	ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Створення окремої підсторінки під назвою «Кулінарний Stop Motion» або «Предметний Stop Motion» (на вибір студента), на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті». - Розміщення всіх практичних завдань у форматах .merx, .aep та .prproj з відкритими шарами – 4 бали. - Додано інформаційні джерела: відеоуроки, статті, книги, навчальні посібники – 2 бали.	6
2	Естетичне оформлення сторінки портфоліо. - Підбір гармонійної кольорової гами – 2 бали. - Дотримання принципів композиції (логічне розташування елементів, узгодженість структури) – 2 бали.	4
3	Додаткові творчі роботи - Додано декілька творчих робіт – (короткі нарізки анімації, творчі експерименти тощо) – 3 бали.	3
4	Технічна якість виконання - Усі файли правильно завантажені у відповідних форматах – 1 бал. - Усі посилання на джерела (відеоуроки, книги, статті) є робочими – 1 бал.	2
ВСЬОГО		15

9. РОЗ'ЯСНЕННЯ КРИТЕРІЇВ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Окрема підсторінка освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» у форматі вебсайту на Google Диску – оцінюється за такими критеріями: наповненість, технічна якість, естетичне оформлення, дотримання вимог до виконання завдання, наявність додаткових матеріалів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ Максимальна оцінка – 15 балів

1. Наповненість та відповідність вимогам (6 балів)

- Розміщення всіх практичних завдань : всі практичні роботи у форматах **.merx**, **.aep** та **.prproj** із відкритими шарами.
- Включення інформаційних джерел: відеоуроків, статей, книг, навчальних посібників.
- Окрема підсторінка під назвою «**Кулінарний Stop Motion**» або «**Предметний Stop Motion**» (на вибір студента), на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» у форматі вебсайту на Google Диску.

6 балів – Усі завдання розміщено правильно, форматування дотримано.

4–5 балів – Деякі завдання оформлено некоректно (наприклад, відсутні **.gif** - файли).

2–3 бали – Відсутні окремі файли або джерела інформації.

0–1 бал – Завдання виконані частково або взагалі не виконані.

2. Естетичне оформлення (4 бали)

- Грамотне використання принципів композиції.
- Підбір кольорової гами, яка гармонійно поєднується зі змістом.
- Узгодженість усіх елементів сторінки.

4 бали – Сторінка оформлена гармонійно, кольори та композиція підібрані якісно.

3 бали – Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але з незначними недоліками.

2 бали – Оформлення виглядає недопрацьованим (хаотичне розташування елементів, невідповідність кольорів).

0–1 бал – Відсутня увага до естетики, сторінка виглядає недбало.

3. Творчість та додаткові роботи (3 бали)

- Додаткові творчі роботи, виконані під час вивчення дисципліни.
- Розміщення власних досліджень, експериментів чи проектів.

3 бали – Додано декілька творчих робіт, які демонструють індивідуальний підхід у форматі **.gif**.

2 бали – Додано одну роботу або роботи виконані на базовому рівні.

0 балів – Відсутність додаткових творчих робіт у форматі **.gif**.

4. Технічна якість (2 бали)

- Правильне завантаження файлів, коректність форматів.
- Усі посилання на ресурси (відеоуроки, книги, статті) працюють.

2 бали – Усі файли завантажені правильно, посилання працюють.

1 бал – Неправильно завантажені деякі файли або посилання неактивні.

0 балів – Більшість файлів і посилань відсутні чи не працюють.

Оцінювання за рівнями

Оцінка «ВІДМІННО» (15–13 балів)

- Сторінка повністю відповідає всім вимогам.
- Усі файли розміщено в потрібних форматах, оформлення гармонійне й професійне.
- Є додаткові творчі роботи, які демонструють індивідуальний підхід студента.

Оцінка «ДОБРЕ» (12–10 балів)

- Більшість вимог виконано правильно, але присутні незначні недоліки (наприклад, оформлення, відсутність декількох посилань або додаткових матеріалів).
- Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але без високого рівня творчості чи деталізації.

Оцінка «ЗАДОВІЛЬНО» (9–7 балів)

- Завдання виконано частково, оформлення виглядає недопрацьованим.

- Відсутні деякі файли, джерела інформації або додаткові матеріали.
- Технічна якість та естетика роботи на базовому рівні.
Оцінка «НЕЗАДОВІЛЬНО» (6–0 балів)
- Сторінка не відповідає більшості вимог.
- Відсутні лабораторні роботи, файли у форматах **.merx**, **aer**, **.prproj** та **.gif**.
- Оформлення недбале або сторінка взагалі не створена.

ВИСНОВКИ

Ці критерії оцінювання дозволяють об'єктивно оцінити старання студентів, їхнє розуміння цифрового мистецтва, а також технічні й творчі навички. Електронне (Навчальне портфоліо студента) у форматі вебсайту – це чудовий спосіб показати прогрес, зацікавленість в освітньому компоненті та індивідуальний підхід до роботи.

Підсумкова оцінка визначається шляхом сумування балів за всі завдання. Максимальна кількість балів за самостійну роботу – **15 балів**.

10. КОНТРОЛЬНА РОБОТА (максимальна оцінка – 5 балів)

Завдання та критерії оцінювання

Тема: «Створення міні-проєкту Stop Motion анімації»

Завдання:

Студент має створити коротку Stop Motion анімацію (5-10 секунд), обравши одну з тем:

1. **Кулінарний Stop Motion:** Наприклад, процес приготування страви, зображений у покадровій анімації.
2. **Предметний Stop Motion:** Наприклад, рух будь-якого предмету чи об'єкту, який створює сюжет (наприклад, «оживлення» іграшки чи книги).

Етапи виконання завдання:

1. Написати сценарій для анімації: визначити сюжет, предмети та ключові події.
2. Підготувати сцену: налаштувати фон, освітлення та технічне обладнання.

3. Провести покадрову зйомку та створити мінімум 20 кадрів для реалізації анімації.
4. Відредагувати анімацію, додати спецефекти (за бажанням) та експортувати у формат **.GIF** або відео.
5. Оформити результат у вигляді короткої презентації, яка включає сценарій, кілька кадрів процесу та готову анімацію.

Обмеження:

- Час роботи – 2 години.
- Обладнання: смартфон/камера, штатив, освітлення, декорації.
- Використання програмного забезпечення на вибір студента (наприклад, Stop Motion Studio, Adobe Premiere Pro тощо).

Критерії оцінювання контрольної роботи – (максимум 5 балів)

1. Креативність та оригінальність ідеї (1 бал)

- 1 бал – ідея унікальна та цікава, сюжет зрозумілий і відповідає обраній темі.
- 0.5 бала – ідея стандартна, але має креативні елементи.
- 0 балів – ідея не відповідає темі або відсутня.

2. Сценарій та підготовка (1 бал)

- 1 бал – чітко написаний сценарій, правильне розташування предметів на сцені, продумане освітлення.
- 0.5 бала – сценарій недопрацьований, сцена має дрібні недоліки.
- 0 балів – сценарій відсутній або підготовка сцени не відповідає вимогам.

3. Технічна якість покадрової зйомки (1.5 бала)

- 1.5 бала – кадри стабільні, плавні переходи між рухами, відсутність технічних помилок.
- 1 бал – є незначні технічні недоліки (нерівномірний рух, кадри трохи зміщені).
- 0.5 бала – суттєві технічні недоліки (розмиття, тремтіння кадрів).
- 0 балів – зйомка виконана неякісно або не завершена.

4. Редагування та фінальна анімація (1 бал)

- 1 бал – якісно відредагована анімація, додано ефекти або кольорокорекцію (за бажанням), експортування у потрібному форматі.
- 0.5 бала – анімація завершена, але має дрібні недоліки (наприклад, артефакти або неправильний формат).
- 0 балів – анімація не завершена або не відредагована.

5. Презентація роботи (0.5 бала)

- 0.5 бала – презентація чітка, включає сценарій, кілька кадрів процесу зйомки та фінальний результат.
- 0.25 бала – презентація містить лише частину необхідної інформації.
- 0 балів – презентація відсутня.

Підсумок балів:

- **5 балів** – робота виконана на найвищому рівні, без помилок, демонструє творчий підхід та якість.
- **4-4.5 бали** – робота якісна, але має незначні технічні або творчі недоліки.
- **3-3.5 бали** – робота завершена, але має кілька помітних недоліків.
- **1-2.5 бали** – робота виконана частково або містить значні недоліки.
- **0 балів** – завдання не виконане.

11. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ЗАЛІКОВОГО ТЕСТУВАННЯ НА СЕРВІСІ PLECKERS (максимальна оцінка – 15 балів)

Із 40 варіантів запитань, студентам пропонується 15 запитань у формі тестування на сервісі Pleckers, із чотирма варіантами відповідей, одна з яких є правильною. Максимальна кількість балів за правильні відповіді – 15 балів, 1 бал за одну правильну відповідь.

Програмові вимоги

1. Що таке Stop Motion анімація?
2. Яка головна перевага Stop Motion анімації?
3. Яка кількість кадрів на секунду (fps) зазвичай використовується для плавної Stop Motion анімації?
4. Що таке покадрова анімація?
5. Чому важливо дотримуватися сценарію під час покадрової зйомки?
6. Яку роль відіграє сценарій у Stop Motion анімації?
7. Що слід враховувати при створенні сценарію для предметного Stop Motion?
8. Що визначає сценарій Stop Motion анімації?
9. Як правильно розрахувати кількість кадрів для сцени тривалістю 10 секунд?
10. Що є першим етапом створення Stop Motion анімації?
11. Яке обладнання є необхідним для створення Stop Motion анімації?
12. Чому важливо використовувати штатив у Stop Motion зйомці?
13. Який алгоритм найкраще використовувати для оптимального налаштування освітлення?
14. Чому важливо використовувати софтбокси у Stop Motion зйомці?
15. Як виправити проблему з мерехтінням освітлення під час зйомки?
16. Що допоможе уникнути тіней на сцені під час зйомки?
17. Яким чином поворотний столик впливає на результат анімації?
18. Яка головна функція поворотного столика у зйомці?

19. Що потрібно зробити перед початком покадрової зйомки?
20. Як уникнути тіней на сцені під час зйомки?
21. Що є обов'язковим компонентом пост-продакшну Stop Motion анімації?
22. Що є основною ознакою якісного редагування анімації?
23. Як правильно представити навчальний проєкт на кафедральному перегляді?
24. Який метод найкраще підходить для покращення плавності руху у GIF-анімації?
25. Що робити, якщо під час покадрової зйомки об'єкти переміщуються нерівномірно?
26. Що слід додати до навчального портфоліо зі Stop Motion анімацією?
27. Яка програма найчастіше використовується для покадрової зйомки Stop Motion?
28. Яке програмне забезпечення підходить для редагування Stop Motion анімації?
29. Що потрібно зробити перед публікацією Stop Motion анімації у соцмережах?
30. Що є основною вимогою для рендерингу відео?
31. Який параметр найважливіший при рендерингу відео для соціальних мереж?
32. Який формат найчастіше використовують для експорту GIF-анімації?
33. Яке співвідношення сторін найчастіше використовують для відео у форматі Instagram?
34. Що необхідно зробити перед публікацією Stop Motion анімації у соцмережах?
35. Як перевірити якість готової анімації перед публікацією?
36. Який формат найкраще підходить для публікації Stop Motion анімації у соцмережах?
37. Чому важливо використовувати баланс білого у зйомці?
38. Як правильно представити етапи роботи у навчальному портфоліо?
39. Як розташування декорацій впливає на кінцевий результат Stop Motion?
40. Як впливає роздільна здатність на якість рендерингу відео?

12. ТЕМАТИКА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА II СЕМЕСТР

СТВОРЕННЯ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ

Виконання мультиплікаційного фільму за авторським сценарієм
методом покадрової зйомки «Stop Motion»

Лекція 1. Методи створення мультиплікаційних фільмів.

Лекція 2. Дослідження методів мультиплікації. Вивчення різних методів анімації, таких як: класична, комп'ютерна, покадрова «Stop Motion» анімації, 3D-анімація. Аналіз та порівняння основ і технік кожного методу.

Тема 1. Покадрова «Stop Motion» мультиплікація. Написання сценарію із урахуванням обраного методу анімації.

Тема 2. Розробка персонажів і об'єктів. Створення макетів та дизайну для головних персонажів та об'єктів, які будуть використовуватися у фільмі.

Тема 3. Зйомка мультиплікаційного фільму згідно сценарію. Озвучка мультиплікаційного фільму. Робота із фоновими звуковими ефектами.

Тема 4. Монтаж мультиплікаційного фільму. Програмне забезпечення : («Movavi», «Adobe After Effects», «Adobe Premiere Pro») на вибір студента.

Тема 5. Додаткова зйомка мультиплікаційного фільму згідно сценарію. Озвучка мультиплікаційного фільму. Робота із фоновими звуковими ефектами.

Тема 6. Фінальний монтаж мультиплікаційного фільму. Програмне забезпечення : («Movavi», «Adobe After Effects», «Adobe Premiere Pro») на вибір студента. Створення підсторінки навчального портфолію. Назва підсторінки «Мультиплікаційний фільм» на сторінці навчального портфолію. Публікація мультфільму в Інтернеті та прем'єрний показ друзям для отримання конструктивного відгуку. Прем'єрний показ мультиплікаційного фільму на кафедральному перегляді.

**13. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА
ЗА ФОРМОЮ КОНТРОЛЮ ЕКЗАМЕН
II СЕМЕСТР
ПРАКТИЧНІ РОБОТИ (максимальна оцінка – 30 балів)**

Тема 1. Покадрова Stop Motion мультиплікація. Написання сценарію із урахуванням обраного методу анімації. (5 балів)

1. Оригінальність ідеї (2 бали)
2. Структура сценарію (2 бали)
3. Деталізація сюжету (1 бал)

Тема 2. Розробка персонажів і об'єктів. Створення макетів та дизайну. (5 балів)

1. Креативність персонажів (2 бали)
2. Якість створення макетів (2 бали)
3. Адаптація об'єктів до сценарію (1 бал)

Тема 3. Зйомка мультиплікаційного фільму. Озвучка та фонові звукові ефекти. (5 балів)

1. Дотримання сценарію під час зйомки (2 бали)
2. Якість звукового супроводу (2 бали)
3. Естетичне сприйняття сцени (1 бал)

Тема 4. Монтаж мультиплікаційного фільму. (5 балів)

1. Технічна якість монтажу (2 бали)
2. Додавання спецефектів (2 бали)
3. Вибір програмного забезпечення (1 бал)

Тема 5. Додаткова зйомка. Озвучка фільму. (5 балів)

1. Покращення попередньої роботи (2 бали)
2. Робота із фоновими звуковими ефектами (2 бали)
3. Завершеність сцен (1 бал)

Тема 6. Фінальний монтаж. Публікація фільму. (5 балів)

1. Якість фінального монтажу (2 бали)
2. Створення підсторінки у навчальному портфоліо (2 бали)
3. Публікація та зворотний зв'язок (1 бал)

Розподіл балів

- **Тема 1:** 5 балів
- **Тема 2:** 5 балів
- **Тема 3:** 5 балів
- **Тема 4:** 5 балів
- **Тема 5:** 5 балів
- **Тема 6:** 5 балів

Загалом: 30 балів

Таблиця розподілу балів по темах

№ теми	НАЗВА ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Покадрова Stop Motion мультиплікація. Написання сценарію із урахуванням обраного методу анімації.	5
2	Розробка персонажів і об'єктів. Створення макетів та дизайну.	5
3	Зйомка мультиплікаційного фільму. Озвучка та фонові звукові ефекти.	5
4	Монтаж мультиплікаційного фільму.	5
5	Додаткова зйомка. Озвучка фільму.	5
6	Фінальний монтаж. Публікація фільму. Створення підсторінки навчального портфоліо.	5
ВСЬОГО		30

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ КОЖНОЇ ТЕМИ

Тема 1. Покадрова Stop Motion мультиплікація. Написання сценарію із урахуванням обраного методу анімації. (5 балів)

1. Оригінальність ідеї (2 бали):

- 2 бали — ідея унікальна, креативна та відповідає загальній тематиці.

- 1 бал – ідея базова, але логічно побудована.
- 0 балів – ідея не відповідає темі або відсутня.

2. Структура сценарію (2 бали):

- 2 бали – сценарій логічний, чіткий, з урахуванням ключових подій.
- 1 бал – сценарій містить дрібні помилки або недостатню деталізацію.
- 0 балів – сценарій хаотичний або відсутній.

3. Деталізація сюжету (1 бал):

- 1 бал – усі події, персонажі та дії описані детально.
- 0 балів – сюжет описаний поверхово або містить прогалини.

Тема 2. Розробка персонажів і об'єктів. Створення макетів та дизайн. (5 балів)

1. Креативність персонажів (2 бали):

- 2 бали – персонажі унікальні, оригінальні та відповідають сценарію.
- 1 бал – персонажі базові, але з мінімальною деталізацією.
- 0 балів – персонажі не розроблені або не відповідають темі.

2. Якість створення макетів (2 бали):

- 2 бали – макети виконані акуратно, без дефектів, готові до зйомки.
- 1 бал – макети мають дрібні технічні недоліки.
- 0 балів – макети непридатні для використання.

3. Адаптація об'єктів до сценарію (1 бал):

- 1 бал – всі об'єкти гармонійно вписані у сюжет та доповнюють його.
- 0 балів – об'єкти не відповідають сюжетній лінії.

Тема 3. Зйомка мультиплікаційного фільму. Озвучка та фонові звукові ефекти. (5 балів)

1. Дотримання сценарію під час зйомки (2 бали):

- 2 бали – зйомка повністю відповідає сценарію, рухи персонажів плавні та логічні.
- 1 бал – є незначні відхилення від сценарію або технічні помилки.

- 0 балів – зйомка не відповідає сценарію або не завершена.
- 2. Якість звукового супроводу (2 бали):**
 - 2 бали – звукові ефекти гармонійно поєднуються із відео, озвучка чітка.
 - 1 бал – звуковий супровід потребує корекції або має дрібні проблеми.
 - 0 балів – звук відсутній або не відповідає сюжету.
- 3. Естетичне сприйняття сцени (1 бал):**
 - 1 бал – сцени виглядають завершеними, естетично приємними.
 - 0 балів – сцени мають видимі недоліки у деталях чи композиції.

Тема 4. Монтаж мультиплікаційного фільму. (5 балів)

- 1. Технічна якість монтажу (2 бали):**
 - 2 бали – переходи між кадрами плавні, порядок кадрів правильний, технічні помилки відсутні.
 - 1 бал – монтаж має дрібні технічні недоліки.
 - 0 балів – монтаж виконаний неякісно або відсутній.
- 2. Додавання спецефектів (2 бали):**
 - 2 бали – спецефекти доречні та покращують сприйняття фільму.
 - 1 бал – спецефекти використані частково або недоречно.
 - 0 балів – спецефекти не додані.
- 3. Вибір програмного забезпечення (1 бал):**
 - 1 бал – програмне забезпечення обране вдало, інструменти використані ефективно.
 - 0 балів – вибір ПЗ не відповідає завданню або студент не використав відповідний функціонал.

Тема 5. Додаткова зйомка. Озвучка фільму. (5 балів)

- 1. Покращення попередньої роботи (2 бали):**
 - 2 бали – враховані всі зауваження, зйомка вдосконалена.
 - 1 бал – виконані часткові покращення.
 - 0 балів – недоліки попередньої роботи залишилися.
- 2. Робота із фоновими звуковими ефектами (2 бали):**
 - 2 бали – звук чіткий, гармонійний та відповідає сюжету.

- 1 бал – є незначні недоліки у звукових ефектах.
- 0 балів – звук відсутній або не відповідає сюжету.

3. Завершеність сцен (1 бал):

- 1 бал – сцени виглядають завершеними, естетично приємними.
- 0 балів – сцени потребують доопрацювання.

Тема 6. Фінальний монтаж. Публікація фільму. (5 балів)

1. Якість фінального монтажу (2 бали):

- 2 бали – фінальний результат плавний, логічний, гармонійний.
- 1 бал – є незначні помилки у фінальному монтажі.
- 0 балів – монтаж виконаний неякісно.

2. Створення підсторінки у портфоліо (2 бали):

- 2 бали – підсторінка естетична, структурована, повністю відповідає вимогам.
- 1 бал – підсторінка містить незначні недоліки у дизайні чи структурі.
- 0 балів – підсторінка відсутня.

3. Публікація та зворотний зв'язок (1 бал):

- 1 бал – фільм опублікований, отримані конструктивні відгуки.
- 0 балів – публікація не виконана або зворотний зв'язок не отриманий.

Підсумкове оцінювання

Максимальна оцінка за виконання всіх практичних робіт – **30 балів**.
Бали сумуються та визначають загальну оцінку за семестр.

14. НАКОПИЧЕННЯ БАЛІВ ПРИ ВИКОНАННІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ теми	ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ	Максимальна кількість балів
1	Створення окремої підсторінки під назвою « Мультиплікаційний фільм » на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» у форматі вебсайту на Google Диску . - Розміщення всіх практичних завдань у форматах .merx , .aer та .prproj з відкритими шарами – <i>4 бали</i> . - Додано інформаційні джерела: відеоуроки, статті, книги, навчальні посібники – <i>2 бали</i> .	6
2	Естетичне оформлення сторінки портфоліо. - Підбір гармонійної кольорової гами – <i>2 бали</i> . - Дотримання принципів композиції (логічне розташування елементів, узгодженість структури) – <i>2 бали</i> .	4
3	Додаткові творчі роботи - Додано декілька творчих робіт, виконаних під час вивчення дисципліни (логотипи, титулки книг, творчі експерименти тощо) – <i>3 бали</i> .	3
4	Технічна якість виконання - Усі файли правильно завантажені у відповідних форматах – <i>1 бал</i> . - Усі посилання на джерела (відеоуроки, статті) є робочими – <i>1 бал</i> .	2
ВСЬОГО		15

15. РОЗ'ЯСНЕННЯ КРИТЕРІЇВ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Окрема підсторінка освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» у (формат вебсайту) на Google Диску оцінюється за такими критеріями: наповненість, технічна якість, естетичне оформлення, дотримання вимог до виконання завдання, наявність додаткових матеріалів.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ Максимальна оцінка – 15 балів

1. Наповненість та відповідність вимогам (6 балів)

- Розміщення всіх практичних завдань : всі практичні роботи у форматах (**.merx**, **aer** та **prproj**) із відкритими шарами.
- Включення інформаційних джерел: відеоуроків, статей, книг, навчальних посібників.
- Окрема підсторінка під назвою «Мультиплікаційний фільм» на сторінці навчального портфоліо освітнього компонента «Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті» у (формат вебсайту) на Google Диску.

6 балів – Усі завдання розміщено правильно, форматування дотримано.

4–5 балів – Деякі завдання оформлено некоректно (наприклад, відсутні **.merx**, **aer** та **prproj** - файли).

2–3 бали – Відсутні окремі файли або джерела інформації.

0–1 бал – Завдання виконані частково або взагалі не виконані.

2. Естетичне оформлення (4 бали)

- Грамотне використання принципів композиції.
- Підбір кольорової гами, яка гармонійно поєднується зі змістом.
- Узгодженість усіх елементів сторінки.

4 бали – Сторінка оформлена гармонійно, кольори та композиція підібрані якісно.

3 бали – Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але з незначними недоліками.

2 бали – Оформлення виглядає недопрацьованим (хаотичне розташування елементів, невідповідність кольорів).

0–1 бал – Відсутня увага до естетики, сторінка виглядає недбало.

3. Творчість та додаткові роботи (3 бали)

- Додаткові творчі роботи, виконані під час вивчення дисципліни.
- Розміщення власних досліджень, експериментів чи проектів.

3 бали – Додано декілька творчих робіт, які демонструють індивідуальний підхід.

2 бали – Додано одну роботу або роботи виконані на базовому рівні.

0 балів – Відсутність додаткових творчих робіт у форматі .MP4.

4. Технічна якість (2 бали)

- Правильне завантаження файлів, коректність форматів.
- Усі посилання на ресурси (відеоуроки, книги, статті) працюють.

2 бали – Усі файли завантажені правильно, посилання працюють.

1 бал – Неправильно завантажені деякі файли або посилання неактивні.

0 балів – Більшість файлів і посилань відсутні чи не працюють.

Оцінювання за рівнями

Оцінка «ВІДМІННО» (15–13 балів)

- Сторінка повністю відповідає всім вимогам.
- Усі файли розміщено в потрібних форматах, оформлення гармонійне й професійне.
- Є додаткові творчі роботи, які демонструють індивідуальний підхід студента.

Оцінка «ДОБРЕ» (12–10 балів)

- Більшість вимог виконано правильно, але присутні незначні недоліки (наприклад, оформлення, відсутність декількох посилань або додаткових матеріалів).
- Загальний вигляд сторінки відповідає вимогам, але без високого рівня творчості чи деталізації.

Оцінка «ЗАДОВІЛЬНО» (9–7 балів)

- Завдання виконано частково, оформлення виглядає недопрацьованим.
- Відсутні деякі файли, джерела інформації або додаткові матеріали.
- Технічна якість та естетика роботи на базовому рівні.

Оцінка «НЕЗАДОВІЛЬНО» (6–0 балів)

- Сторінка не відповідає більшості вимог.
- Відсутні лабораторні роботи, файли у форматах JPEG і PSD.
- Оформлення недбале або сторінка взагалі не створена.

ВИСНОВКИ

Ці критерії оцінювання дозволяють об'єктивно оцінити старання студентів, їхнє розуміння принципів створення анімації, а також технічні й творчі навички. Електронне (Навчальне портфоліо студента) у форматі вебсайту – це чудовий спосіб показати прогрес, зацікавленість у дисципліні та індивідуальний підхід до роботи.

Підсумкова оцінка визначається шляхом сумування балів за всі завдання. Максимальна кількість балів за самостійну роботу – **15 балів**.

16. КОНТРОЛЬНА РОБОТА (максимальна оцінка – 5 балів)

Завдання та критерії оцінювання

Контрольна робота спрямована на перевірку знань і практичних навичок роботи з текстовим редактором Microsoft Word та Adobe Photoshop, а також на вміння створювати документи, відповідно до заданих вимог.

Тема: «Створення міні-мультиплікаційного фільму методом Stop Motion»

Мета контрольної роботи:

- Перевірити здатність студентів застосовувати знання на практиці.
- Заохотити творчий підхід до створення мультфільму.
- Розвивати технічні навички покадрової зйомки, монтажу та озвучки.

Завдання:

Студент має створити короткий мультиплікаційний фільм (7-10 секунд) за авторським сценарієм, використовуючи метод покадрової зйомки. Завдання включає такі етапи:

1. Розробити сценарій, що включає сюжет, персонажів та ключові події.
2. Створити персонажів (макети або об'єкти), які будуть використані у фільмі.
3. Провести покадрову зйомку з мінімум 90 кадрів.
4. Озвучити фільм, додавши фонові звуки або музичний супровід.
5. Відредагувати фільм у програмному забезпеченні на вибір студента (наприклад, Adobe Premiere Pro або Movavi).

Обмеження:

- Час роботи: 4 години.
- Використовувані матеріали: пластилін, папір, картон або будь-які інші доступні матеріали для створення персонажів та об'єктів.
- Готовий фільм має бути експортований у формат MP4 або GIF.

Критерії оцінювання контрольної роботи – (максимум 5 балів)

1. Розробка сценарію та підготовка (1 бал)

- 1 бал – сценарій логічний, деталізований, включає опис сюжету та персонажів.
- 0.5 бала – сценарій створений, але містить дрібні недоліки або відсутня деталізація.
- 0 балів – сценарій відсутній або не відповідає завданню.

2. Креативність персонажів та декорацій (1 бал)

- 1 бал – персонажі оригінальні, декорації гармонійно доповнюють сюжет.
- 0.5 бала – персонажі та декорації базові, з мінімальним опрацюванням деталей.
- 0 балів – персонажі та декорації не відповідають вимогам завдання.

3. Технічна якість зйомки (1.5 бала)

- 1.5 бала – покадрова зйомка плавна, послідовність кадрів логічна, відсутні технічні помилки.
- 1 бал – зйомка виконана з незначними технічними недоліками (наприклад, нерівномірний рух персонажів).
- 0.5 бала – зйомка має значні помилки (тремтіння камери, некоректний рух об'єктів).
- 0 балів – зйомка не виконана або не завершена.

4. Озвучка та звуковий супровід (1 бал)

- 1 бал – звукові ефекти або музика гармонійно поєднуються з відео.
- 0.5 бала – звук додано, але він не відповідає сюжету або має технічні проблеми.
- 0 балів – звук відсутній.

5. Монтаж та фінальний результат (0.5 бала)

- 0.5 бала – фільм якісно змонтований, усі кадри поєднані плавно, фільм експортований у правильному форматі.
- 0 балів – монтаж має серйозні недоліки, які впливають на загальне враження від роботи.

Підсумок балів:

- **5 балів:** Завдання виконане на відмінно, без помилок, із творчим підходом.
- **4-4.5 бала:** Завдання виконане якісно, але є незначні недоліки у технічній чи творчій складовій.
- **3-3.5 бала:** Завдання виконане частково або містить помітні помилки.
- **1-2.5 бала:** Завдання виконане з численними недоліками або не завершене.
- **0 балів:** Завдання не виконане.

Підсумкове оцінювання

Максимальна оцінка за контрольну роботу – **5 балів**.
Бали за кожен критерій додаються для визначення загальної оцінки.

17. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ЕКЗАМЕНАЦІЙНОГО ТЕСТУВАННЯ НА СЕРВІСІ PLECKERS *(максимальна оцінка – 30 балів)*

Із 60 варіантів запитань, студентам пропонується 30 запитань у формі тестування на сервісі Pleckers, із чотирма варіантами відповідей, одна з яких є правильною. Максимальна кількість балів за правильні відповіді – 30 балів, 1 бал за одну правильну відповідь.

Програмові вимоги

1. Що є основною особливістю покадрової мультиплікації?
2. Що є головною перевагою покадрової зйомки?
3. Яка частота кадрів зазвичай використовується для плавного руху у мультиплікаційних фільмах?
4. Що є найважливішим етапом підготовки персонажів до зйомки?
5. Як забезпечити максимальну реалістичність руху персонажа у покадровій мультиплікації?
6. Що є найбільшим викликом під час створення звукових ефектів для мультиплікаційного фільму?
7. Що допомагає зменшити час рендерингу фільму?
8. Що робити, якщо під час монтажу виявлено помилку у зйомці?
9. Як уникнути тремтіння камери під час покадрової зйомки?
10. Як уникнути зміщення декорацій між кадрами під час зйомки?
11. Що визначає ключову успішність сценарію мультиплікаційного фільму?
12. Що є важливим етапом підготовки до зйомки мультиплікаційного фільму?
13. Чому важливо враховувати послідовність подій у сценарії?
14. Що включає в себе розробка сценарію для мультиплікаційного фільму?
15. Яка послідовність роботи при створенні покадрового фільму?
16. Як правильно підготувати сцену для зйомки?
17. Що є важливим під час роботи із персонажами у Stop Motion?
18. Як перевірити, чи відповідає мультфільм стандартам для публікації у соцмережах?

19. Який етап є першим у створенні покадрового мультиплікаційного фільму?
20. Що потрібно враховувати при розробці персонажів для фільму?
21. Що визначає якість руху персонажів у покадровій зйомці?
22. Чому важливо використовувати декілька джерел світла під час зйомки?
23. Як уникнути мерехтіння у кадрах під час зйомки?
24. Який інструмент найбільше сприяє стабільності кадру під час зйомки?
25. Що є важливим для монтажу мультиплікаційного фільму?
26. Чому важливо додавати спецефекти під час монтажу фільму?
27. Як правильно синхронізувати музику із діями персонажів?
28. Що робити, якщо під час зйомки персонаж змістився?
29. Який тип руху найбільш підходить для реалістичної анімації?
30. Як можна покращити фінальний вигляд фільму?
31. Чому важливо створювати фонові звуки для мультиплікаційного фільму?
32. Що потрібно враховувати при додаванні звукових ефектів?
33. Яка функція фонової музики у мультиплікаційному фільмі?
34. Що є основною метою монтажу у процесі створення мультиплікаційного фільму?
35. Як синхронізувати звукові ефекти із подіями у фільмі?
36. Чому важливо враховувати емоційний вплив музики на глядача?
37. Як правильно налаштувати тривалість звукової доріжки?
38. Чому фоновий звук має бути адаптованим до сюжету?
39. Яка мета додавання звукових ефектів до фільму?
40. Що робити, якщо звуковий супровід не відповідає тематиці фільму?
41. Який формат найкраще підходить для публікації на YouTube?
42. Яка роздільна здатність є стандартною для публікації фільму у соцмережах?
43. Яке співвідношення сторін найкраще підходить для горизонтального відео?
44. Як перевірити якість готового фільму перед публікацією?
45. Що є основною метою публікації навчального портфоліо?
46. Що включати у підсторінку навчального портфоліо?

47. Як демонструвати результати роботи на кафедральному перегляді?
48. Що робити, якщо публікація фільму в Інтернеті викликає негативні відгуки?
49. Чому важливо тестувати фільм на різних пристроях перед публікацією?
50. Як адаптувати фільм до вимог різних платформ?
51. Чому важливо створювати підсторінку у навчальному портфоліо?
52. Як правильно представити фільм для кафедрального перегляду?
53. Що обов'язково потрібно включити до навчального портфоліо?
54. Як продемонструвати етапи роботи в навчальному портфоліо?
55. Чому важливо отримати зворотний зв'язок про роботу?
56. Як інтегрувати сценарій, фото процесу та фінальне відео у портфоліо?
57. Як використати портфоліо для майбутньої професійної діяльності?
58. Що є найважливішим у презентації навчального портфоліо?
59. Як навчальне портфоліо допомагає систематизувати результати навчання?
60. Які етапи роботи над фільмом найкраще демонструвати у портфоліо?



Відмінно



18. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТЕОРЕТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ АВТОРСЬКА РОЗРОБКА

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ Теоретична підготовка Оцінка ВІДМІННО <i>(розроблено автором видання)</i>		
Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
A/B	Відмінно	Студент на оцінку «відмінно» повинен знати: Основні методи створення Stop Motion анімації, їх історичний розвиток та застосування в сучасній мультимедіа-індустрії. Принципи роботи з покадровою анімацією, технічні особливості та основні етапи її створення. Основи сценарної роботи: написання сценарію, розкадрування, побудова композиції сцени та вибір ключових подій. Технології освітлення та принципи використання штативів, фонів, декорацій для отримання якісного зображення. Програмне забезпечення для створення, редагування та монтажу Stop Motion анімації («Movavi», «Adobe After Effects», «Adobe Premiere Pro»). Основи рендерингу відео та формати відеофайлів для різних платформ (YouTube, соціальні мережі, широкоформатні екрани). Принципи звукового оформлення анімації: робота з фоновими ефектами, музикою та діалогами. Види анімації: класична, комп'ютерна, покадрова «Stop Motion» анімація, 3D-анімація та їхні особливості. Основи монтажу та «постпродакшну» для покращення анімаційних відеороликів. Принципи роботи з портфоліо та ефективного представлення анімаційних робіт у цифрових середовищах. Психологію кольору та її вплив на сприйняття анімаційного контенту. Взаємодію руху, ритму та часу в Stop Motion анімації. Специфіку створення об'ємної та плоскої покадрової анімації. Методи ефективного просування анімаційних проєктів в інтернет-просторі. Способи подання проєкту та отримання конструктивного фідбеку.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка ВІДМІННО

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
A/B	Відмінно	Студент на оцінку «відмінно» повинен вміти: Самостійно обрати тему та концепцію Stop Motion анімаційного фільму, враховуючи художню та технічну складову. Написати якісний, логічний і структурований сценарій для свого проєкту з чітко визначеним сюжетом, персонажами, сценами та ключовими подіями. Виконати розкадрування сцени: створити розкадровку (storyboard), яка містить зрозумілі візуальні пояснення всіх основних сцен. Підготувати необхідні реквізити, персонажів, фони та об'єкти для анімації відповідно до обраної тематики. Самостійно налаштувати знімальний майданчик: підібрати фон, освітлення, штативи та допоміжне обладнання для зйомки. Підготувати та встановити камеру або смартфон на штативі, забезпечуючи стабільність зображення. Чітко виконувати покадрову зйомку, забезпечуючи правильний рух об'єктів без стрибків і небажаних змін композиції. Грамотно налаштовувати освітлення, створюючи бажаний настрій сцени та уникаючи зайвих тіней або пересвітів. Використовувати правильну експозицію, фокус та баланс білого, щоб зображення було якісним і стабільним. Дотримуватися плавності рухів персонажів, забезпечуючи реалістичність та динаміку сцени (мінімізувати тремтіння, зменшувати зайві зміни позицій). Виконати пробну зйомку для перевірки якості рухів, освітлення, кольору та загальної композиції сцени. При необхідності – швидко адаптуватися та коригувати помилки (пересування об'єктів, освітлення, ракурси). Виконати редагування анімації: підчистити зайві кадри, скоригувати таймінг, додати переходи та спецефекти. Оптимізувати плавність руху, використовуючи техніку зміни частоти кадрів (FPS) для створення реалістичної анімації.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Студент, який претендує на оцінку **«ВІДМІННО»**, повинен продемонструвати глибокі теоретичні знання з основ Stop Motion анімації, знати історичні передумови її розвитку, принципи покадрової зйомки та основи сценарної роботи. Він має розуміти технічні аспекти зйомки, монтажу та редагування анімації, а також володіти навичками роботи з відповідним програмним забезпеченням. Окрім цього, студент повинен вміти аналізувати різні методи анімації, порівнювати їх переваги та недоліки, розуміти основи композиції, світлотіні та руху у відеоряді. Глибока теоретична підготовка є запорукою якісного практичного виконання проєкту та його професійної презентації. Студент має не лише створити власну анімаційну роботу, а й уміти аргументовано пояснити вибір методів, технік та інструментів, а також представити її у навчальному середовищі та цифрових платформах.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Студент, який отримує оцінку **«ВІДМІННО»**, не лише глибоко розуміє теоретичні аспекти Stop Motion анімації, але й демонструє високий рівень практичної майстерності. Він самостійно працює над усіма етапами створення мультиплікаційного фільму – від концепції до презентації готового проєкту.

Його робота має якісний сценарій, добре опрацьоване розкадрування, правильне освітлення, плавні рухи персонажів та професійно виконаний монтаж. Анімація відзначається стабільністю, гарним кольоровим балансом, грамотним звуковим оформленням та якісним фінальним рендерингом.

Студент також впевнено презентує свою роботу, пояснює використані методи, обґрунтовує вибір творчих та технічних рішень. Його анімація відповідає найвищим стандартам курсу, і він має потенціал для подальшого професійного розвитку у сфері покадрової мультиплікації.



Dobre



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Теоретична підготовка

Оцінка ДОБРЕ

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
C/D	Добре	Студент на оцінку «добре» повинен знати: Основні поняття Stop Motion анімації та її місце у створенні мультиплікаційних фільмів. Відмінності між традиційною, цифровою та покадровою анімацією. Історичний розвиток мультиплікації, основні винаходи та технологічні прориви, що сприяли розвитку покадрової зйомки. Базові принципи створення мультиплікаційного фільму методом Stop Motion, включаючи етапи попереднього планування, сценарної роботи, розкадрування, підготовки реквізиту, зйомки та пост-продакшну. Принципи розкадрування: як визначати ключові моменти сцени та їхній вплив на сприйняття анімації. Основи роботи з персонажами у мультиплікації: як розробити рухи та міміку, щоб вони виглядали природно та виразно. Види покадрової мультиплікації: пластилінова, об'ємна, піксіляція, паперова вирізка тощо. Їхні особливості та випадки застосування у кіно та мистецтві. Загальні принципи створення якісного сценарію для анімаційного фільму, його структурування та взаємозв'язок між сценою, дією та персонажами. Композиція кадру: баланс, розташування об'єктів, використання перспективи та глибини сцени в мультиплікаційному фільмі. Основи освітлення: які види освітлення використовують для покадрової анімації, як світло впливає на загальну атмосферу фільму. Програмне забезпечення для створення Stop Motion мультиплікаційних фільмів, таке як Stop Motion Studio, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro. Основи монтажу та рендерингу відео: як поєднувати кадри, додавати спецефекти та покращувати плавність рухів. Способи експорту мультиплікаційного фільму у різні формати: для соцмереж, YouTube, кінофестивалів та архівного збереження. Основи звукового дизайну: які є види звукових ефектів, як правильно записувати та редагувати звуковий супровід для Stop Motion.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка ДОБРЕ

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
C/D	Добре	Студент на оцінку «добре» повинен вміти: Обрати тему для Stop Motion мультиплікаційного фільму, враховуючи основні правила побудови сюжетної лінії. Написати сценарій, який містить основні події, але може мати певні логічні неточності або незначні структурні помилки. Виконати базове розкадрування (storyboard), яке містить основні сцени, але без детального опрацювання композиції кадру. Підготувати необхідні реквізити, фони та персонажів для анімації, використовуючи доступні матеріали. Налаштувати сцену для зйомки, але з можливими дрібними недоліками у виборі освітлення або розташуванні об'єктів. Встановити камеру чи смартфон на штативі, забезпечуючи відносну стабільність кадру, але можуть бути незначні зміщення. Виконати покадрову зйомку, але можуть траплятися невеликі похибки у стабільності кадру та плавності рухів об'єктів. Налаштувати освітлення для сцени, але без глибокого розуміння світлотіні та реалістичного відображення простору. Використовувати основні параметри камери або смартфона (фокус, експозиція), але можуть траплятися дрібні технічні помилки. Дотримуватися загальних принципів покадрової зйомки, хоча може бути недостатня увага до дрібних деталей у зміні позицій об'єктів. Виконати пробну зйомку, виявити помилки та частково їх виправити. Виконувати зйомку у відповідності до сценарію, але можуть бути незначні відхилення від першочергового задуму. Виконати базове редагування відео: обрізати зайві кадри, налаштувати швидкість, підправити таймінг рухів. Оптимізувати плавність анімації шляхом коригування частоти кадрів, але можуть залишатися невеликі різкі переходи. Виконати мінімальну корекцію кольору та освітлення, але без глибокого розуміння художньої виразності кольорової гами.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Студент, який претендує на оцінку «ДОБРЕ», має загальне розуміння теоретичних основ створення мультиплікаційного фільму методом Stop Motion. Він знайомий із ключовими етапами виробництва, має базові знання про сценарну роботу, розкадрування, побудову сцени та монтаж. Студент розуміє, як працюють принципи руху, композиції та освітлення в покадровій анімації, але може мати труднощі з глибоким аналізом чи детальним розумінням усіх технічних нюансів.

Його знання дозволяють йому самостійно створити покадровий мультиплікаційний проєкт, але якість виконання може бути нерівномірною через певні помилки або нестачу досвіду в застосуванні програмного забезпечення. Загалом, студент демонструє добрий рівень теоретичної підготовки, що дозволяє йому створювати Stop Motion фільми середньої складності.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Студент, який отримує оцінку «ДОБРЕ», демонструє достатній рівень практичних навичок у створенні Stop Motion мультиплікаційного фільму. Він здатний самостійно працювати на всіх етапах створення анімації, проте його робота може містити деякі технічні або композиційні недоліки.

Рухи персонажів у його анімації є переважно плавними, але можуть зустрічатися незначні стрибки між кадрами. Монтаж виконується на середньому рівні – є розуміння основних прийомів, але можуть бути помітні неточності у синхронізації або звуковому оформленні.

Презентація роботи проводиться впевнено, студент може пояснити свої рішення, хоча не завжди аргументує їх глибоко. Загалом, його анімація має хороший рівень виконання, але для досягнення відмінного результату необхідна додаткова увага до деталей, кращий контроль освітлення та глибше розуміння художніх принципів монтажу та кольорокорекції.



Задовільно



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ
Теоретична підготовка
Оцінка ЗАДОВІЛЬНО
(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
Е	Задовільно	Студент на оцінку «задовільно» повинен знати: Основне визначення Stop Motion анімації та її базову суть. Найпростіші принципи покадрової зйомки, без глибокого розуміння технічних нюансів. Основні етапи створення Stop Motion анімації: написання сценарію, зйомка, монтаж, озвучення. Базові поняття про те, що таке сценарій для мультиплікаційного фільму, але без детального розуміння його структури та логіки розвитку подій. Мінімальні знання про композицію кадру та розташування об'єктів у сцені. Базові поняття про освітлення та його роль у створенні анімації, без знання професійних прийомів. Основи роботи з найпростішими програмами для покадрової зйомки, такими як Stop Motion Studio, без знання професійного монтажного софту. Спрощені поняття про рендеринг відео та базові формати для експорту. Основи використання звуку та озвучення у покадровій анімації, але без розуміння професійного звукового дизайну. Основні типи покадрової мультиплікації (об'ємна, пластилінова, паперова), але без розуміння їхніх технічних особливостей. Загальні принципи створення руху в покадровій анімації, але без навичок їх правильної реалізації. Основи монтажу анімаційного відео, хоча студент може не мати навичок використання професійного ПЗ. Базові способи презентації своєї роботи, але без чіткого розуміння оформлення портфоліо. Основи простих спецефектів у покадровій анімації, але без навичок їх застосування. Студент повинен розуміти: Що таке Stop Motion анімація та її базова технічна реалізація. Що створення анімаційного фільму вимагає сценарію та розкадрування, навіть якщо він не володіє цими навичками на достатньому рівні. Що для якісної зйомки потрібне хороше освітлення та чітке розташування об'єктів у кадрі.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка

Оцінка **ЗАДОВІЛЬНО**

(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
E	Задовільно	Студент на оцінку «задовільно» повинен вміти: Обрати тему для Stop Motion анімації, але його концепція може бути недостатньо опрацьованою або містити невизначеність у сюжеті. Написати сценарій, який містить основні події, але може бути нелогічним або недостатньо деталізованим. Виконати розкадрування (storyboard) у спрощеній формі – можуть бути пропущені важливі кадри або незрозуміле розташування сцен. Підготувати базові матеріали для анімації (фон, об'єкти, персонажі), але вони можуть бути неякісними, неповними або несумісними за стилем. Встановити камеру або смартфон на штативі, але можуть бути проблеми з фіксацією кадру (зміщення, нестабільність, неправильний кут зйомки). Частково налаштувати сцену, проте можуть бути проблеми з розташуванням об'єктів та недоліки в композиції. Виконати покадрову зйомку, але рухи об'єктів можуть бути нерівномірними, рваними або з великими стрибками між кадрами. Використовувати освітлення, але без розуміння його впливу на якість зображення (можуть бути різкі тіні, недостатня або надмірна освітленість). Мінімально працювати з параметрами камери (автоматичний режим), що може призвести до нерівномірності експозиції та якості зображення. Виконати пробну зйомку, але не завжди коригувати виявлені помилки. Дотримуватися сценарію, але можлива спрощеність або часткові відхилення від початкового задуму. Завантажити відзнятий матеріал у програмне забезпечення для монтажу (Stop Motion Studio, Movavi.). Виконати базове редагування: видалити зайві кадри, але без глибокого розуміння правильного таймінгу рухів. Використовувати прості налаштування монтажу, проте можуть бути помітні технічні помилки (різкі переходи, неякісні зрізи).

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Студент, який претендує на оцінку **«ЗАДОВІЛЬНО»**, володіє лише поверхневими знаннями про створення Stop Motion мультиплікаційного фільму. Його розуміння процесу обмежене загальними поняттями без детального аналізу та практичного застосування. Він знає основні етапи створення анімації, але може мати труднощі з їхньою реалізацією.

Його теоретичні знання дозволяють створити дуже простий анімаційний проєкт, але його виконання може мати суттєві технічні недоліки. Студент не володіє складними методами освітлення, монтажу чи звукового дизайну. Його робота може бути сирою, з низькою плавністю рухів та технічними помилками, але загалом відповідати мінімальним вимогам.

Такий рівень знань вказує на те, що студент потребує додаткового навчання, перегляду матеріалів та активного практичного опрацювання кожного етапу роботи.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Студент, який отримує оцінку **«ЗАДОВІЛЬНО»**, володіє лише базовими практичними навичками створення Stop Motion анімації. Його проєкт виконаний на мінімальному рівні, може містити значні технічні недоліки (неплавність рухів, невдале освітлення, слабкий монтаж) та не завжди відповідати вимогам курсу.

Загальний рівень роботи свідчить про недостатню увагу до деталей, можливі помилки у сценарії, композиції та звуковому оформленні. Презентація проєкту також може бути поверхневою, без глибокого аналізу або аргументації своїх рішень.

Для покращення результату студенту потрібно більше практикуватися у покадровій зйомці, ретельніше опрацьовувати рухи персонажів, вдосконалювати навички роботи з монтажем та звуком, а також поглиблювати розуміння освітлення та композиції.



Не задовільно



КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Теоретична підготовка
Оцінка НЕЗАДОВІЛЬНО
(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ТЕОРЕТИЧНА ПІДГОТОВКА
FX/	Незадовільно	Студент отримує оцінку «незадовільно» <i>за таких умов:</i> Студент має знати що таке Stop Motion анімація на базовому рівні, хоча може плутати її з іншими видами анімації (наприклад, класичною або 3D-анімацією). Що покадрова зйомка передбачає зйомку об'єктів з поступовим зміщенням, але не розуміє принципів плавності руху. Що створення анімаційного фільму вимагає сценарію та розкадрування, але не знає, як їх складати. Що в Stop Motion важливе правильне освітлення та розташування об'єктів, але не знає основ композиції. Що для створення Stop Motion анімації потрібне спеціальне програмне забезпечення, але не може його назвати або використовує його неправильно. Що анімація потребує звукового супроводу, але не має поняття, як його правильно записати та синхронізувати.
		Студент повинен розуміти (але не має достатніх знань для застосування): Що для створення Stop Motion проєкту необхідно використовувати певне обладнання (фотоапарат, освітлення, штатив), але може не знати, як його правильно застосовувати. Що рух об'єктів у покадровій анімації повинен бути поступовим, але може не дотримуватися цього у власній роботі. Що існують різні техніки покадрової анімації (наприклад, пластилінова, паперова, об'ємна), але не може пояснити їх відмінності або вибрати відповідну техніку для свого проєкту. Що мультфільм потребує монтажу, але не знає, як його виконати та які інструменти для цього використовуються. Що кожен проєкт вимагає експорту у відповідному форматі, але не знає різниці між ними та не вміє оптимізувати відео.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Практична підготовка
Оцінка НЕЗАДОВІЛЬНО
(розроблено автором видання)

Оцінка ECTS	Національна шкала	ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА
FX/	Незадовільно	Студент отримує оцінку «незадовільно» <i>за таких умов:</i> Студень повинен визначити загальну тему Stop Motion проєкту, але не може сформулювати конкретну ідею або сюжет. Написати сценарій, але його структура є нелогічною, неповною або взагалі відсутня. Виконати розкадрування (storyboard), але воно або містить лише загальні ескізи, або взагалі не відповідає обраному сюжету. Підготувати реквізити та сцену, але вони можуть бути неякісними, незавершеними або не відповідати стилістиці проєкту. Встановити камеру або смартфон, але не забезпечити стабільність зображення (рух камери, нестабільне кадрування, викривлення перспективи). Використовувати непродумане або неправильне освітлення, що створює сильні тіні, недостатню яскравість або нерівномірне освітлення сцени. Виконати покадрову зйомку, але рухи об'єктів є хаотичними, неприродними, нерівномірними або занадто рваними. Не дотримуватися послідовності кадрів, що призводить до нелогічності сюжету та порушення сприйняття анімації. Використовувати автоматичні параметри камери, що призводить до зміни експозиції, розмиття кадрів або нерівномірності освітлення між кадрами. Не враховувати перспективу, масштаб і взаємодію об'єктів у сцені, що робить анімацію візуально незбалансованою. Виконати пробну зйомку, але не зробити жодних спроб її покращити або скоригувати виявлені недоліки. Завантажити матеріал у програмне забезпечення, але не виконати базового редагування (залишаються непотрібні кадри, немає плавності рухів). Виконати монтаж, але неправильно скоригувати таймінг анімації (занадто швидкі або занадто повільні переходи). Додати звук, але без узгодженості з рухами персонажів або без належної якості запису.

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання теоретичної підготовки

Студент, який отримує оцінку **«НЕЗАДОВІЛЬНО»**, демонструє недостатні знання у теоретичних аспектах створення мультиплікаційних фільмів методом Stop Motion. Його розуміння базових принципів створення анімації є фрагментарним, поверхневим або неправильним.

Він не може чітко пояснити ключові поняття, відчуває труднощі з поясненням процесу створення Stop Motion фільму, не розрізняє основні техніки та не розуміє ролі сценарію, композиції, освітлення, монтажу та звукового супроводу. Його знання про програмне забезпечення обмежені або відсутні, а робота з ним викликає значні труднощі.

Через це студент не може створити навіть базовий покадровий анімаційний проєкт, а його спроби можуть містити серйозні технічні та змістовні помилки..

ВИСНОВКИ Критерії оцінювання практичної підготовки

Студент, який отримує оцінку **«НЕЗАДОВІЛЬНО»**, демонструє критично низький рівень практичних навичок у створенні Stop Motion анімації. Його робота є технічно слабкою, має значні помилки у композиції, монтажі, покадровому русі та загальному художньому підході.

Робота може мати хаотичний сюжет або взагалі не містити логічної структури, а зйомка – бути нерівномірною, рваною або зі значними дефектами (зміщення кадрів, нестабільність камери, неправильне освітлення). Використання монтажних програм є обмеженим або відсутнє, що призводить до низької якості фінального результату.

Презентація роботи також є слабкою: студент не може пояснити свої рішення, має поверхнєве розуміння технічних процесів та демонструє недостатню підготовку до обговорення власного проєкту.

19. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

1. Що таке «Stop Motion» анімація, і в чому полягає її основний принцип?
2. Які основні види «Stop Motion» анімації ви знаєте? Наведіть приклади.
3. Як правильно використовувати поворотний столик для зйомки?
4. Яка частота кадрів забезпечує плавність руху в покадровій анімації?
5. Які основні етапи створення сценарію для «Stop Motion» анімації?
6. Як розробити персонажів для анімації з урахуванням їхньої рухливості?
7. Які матеріали найкраще підходять для створення декорацій у «Stop Motion»?
8. Як організувати освітлення для уникнення різких тіней під час зйомки?
9. У чому полягає значення пробної зйомки, і як її результати впливають на основну роботу?
10. Які програми можна використовувати для редагування кадрів і додавання спецефектів у «Stop Motion»?
11. Як підготувати фінальне відео для публікації в соціальних мережах чи на YouTube?
12. Чому важливо отримувати зворотний зв'язок про свою роботу після публікації?
13. Що обов'язково має включати навчальне портфоліо за результатами створення «Stop Motion» анімації?
14. Які технічні помилки можуть виникнути під час зйомки, і як їх уникнути?
15. Які основні елементи мають бути присутніми у GIF-анімації?
16. У чому полягають основні відмінності між «Stop Motion» анімацією та традиційною мультиплікацією?
17. Які етапи потрібно пройти для створення сценарію мультиплікаційного фільму?
18. Як розробити дизайн головних персонажів для мультиплікації?
19. Чому важливо створювати фон для кожної сцени відповідно до сюжету?

20. Як правильно синхронізувати рухи персонажів із подіями у сценарії?
21. Яке програмне забезпечення можна використовувати для монтажу мультиплікаційного фільму?
22. Як підготувати звукові ефекти та озвучку для мультиплікаційного фільму?
23. У чому полягає значення фонові музики для атмосфери фільму?
24. Як виконати кольорокорекцію під час монтажу? Які параметри враховувати?
25. Що таке рендеринг, і які налаштування потрібно врахувати перед публікацією фільму?
26. Як створити окрему підсторінку для мультиплікаційного фільму у навчальному портфоліо?
27. Які технічні вимоги потрібно враховувати під час публікації фільму у соцмережах?
28. Чому важливо перевіряти фінальне відео на різних пристроях перед публікацією?
29. Як конструктивний зворотний зв'язок допомагає вдосконалити ваші роботи?
30. У чому полягає основна мета кафедрального перегляду студентських робіт?

20. РЕКОМЕНДОВАНІ ТЕМИ РЕФЕРАТІВ

1. Історія розвитку «Stop Motion» анімації: від витоків до сучасності.
2. Порівняння технік «Stop Motion» анімації та комп'ютерної графіки: переваги й недоліки.
3. Кулінарна анімація у «Stop Motion»: популярні проекти та секрети створення.
4. Еволюція матеріалів у «Stop Motion»: від пластиліну до 3D-друку.
5. Роль освітлення у створенні реалістичної анімації.
6. Сучасне програмне забезпечення для монтажу та редагування «Stop Motion» анімації.
7. Критерії якості анімації: як оцінити «ідеальний» фільм?

8. Роль звукового супроводу у створенні емоційного ефекту в анімації.
9. Вплив соціальних медіа на популяризацію «Stop Motion» анімації.
10. Проблеми, які виникають при створенні покадрової анімації, і способи їх вирішення.
11. Значення сценарію у створенні якісної анімації: від ідеї до реалізації.
12. Дизайн персонажів у «Stop Motion»: особливості розробки та втілення.
13. Мультиплікація для соціальних кампаній: як анімація змінює свідомість суспільства.
14. Використання «Stop Motion» у кінематографі: від короткометражок до блокбастерів.
15. Культурний контекст у «Stop Motion» анімації: як традиції впливають на стиль та техніки.
16. Технічні інновації у створенні «Stop Motion»: використання штучного інтелекту та автоматизації.
17. Вплив кольору та композиції на естетику анімаційного фільму.
18. Публікація анімації в Інтернеті: як створити успішний проєкт для соціальних мереж.
19. Навчальне портфоліо в мистецькій освіті: значення для розвитку студента.
20. Мультиплікація як засіб візуального мистецтва в освітньому середовищі.
21. Мистецтво й технології: як цифрові інструменти змінюють підхід до творчості.
22. Психологія кольору в анімації: як колір впливає на емоції глядача.
23. Анімація як терапія: використання «Stop Motion» у реабілітаційних програмах.
24. Роль мультимедійних презентацій у навчанні мистецьких дисциплін.
25. Інфографіка як засіб ефективного передачі інформації. Основи та принципи створення.
26. Місце графічного дизайну у сучасній освіті. Інтерактивні підходи до навчання.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Основна

1. Barry Jc Purvers. Stop Motion : Passion. Process and Performance. Publishing a Focal Press is an Elsevier, 2008. 370 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://surl.li/bpadwc>
2. Rolf Giesen, Anna Khan. Acting and Character Animation. The Art of Animated Films, Acting and Visualizing. Publishing a CRC Press, 2018. 409 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://surl.li/cdzzzb>
3. Susannah Shaw. Stop Motion : Craft skills for Model Animation. Publishing a Focal Press, 2017. 247 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://surl.li/nqtize>
4. Susannah Shaw. Stop Motion : Craft skills for Model Animation. Publishing a Focal Press is an Elsevier, 2004. 265 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://surli.cc/vlgliis>
5. Susannah Shaw. Stop Motion. Publishing. A Focal Press is an Elsevier, 2004. 219 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://surl.li/qraqfc>
6. Tom Gasek. Frame by frame Stop Motion. The guide to Non-Puppet photographic. Animation techniques. Publishing a Focal Press Book, 2017. 269 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://surl.li/vwcygc>
7. Tony White. Animator's Sketchbook. How to see, Interpret Draw like a Master Animator. Publishing a CRC Press, 2017. 328 p.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :
<https://surl.li/gsxtqd>
8. Городецький В. І. Комп'ютерні технології в мистецтві : методичні рекомендації. Івано-Франківськ : Симфонія Форте, 2018. 52 с.
[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :

<https://surl.li/ylwhub>

9. Городецький В. І. Комп'ютерні технології в мистецькій освіті: методичні рекомендації. Івано-Франківськ : Симфонія Форте, 2018. 48 с.

[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :

<https://surl.lu/rbpqua>

10. Городецький В. І. Методична робота над мультиплікацією в загальноосвітній школі та використання її в навчально-виховному процесі. Естетичні засади розвитку педагогічної майстерності викладачів мистецьких дисциплін : матеріали тез доп. міжнар. наук.-практ. конф., м. Умань, 8-9 квітня 2021р. Умань, 2021. С. 62 – 66.

[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :

<https://surl.li/gwldnu>

11. Городецький В. І. Поворотний столик для предметної зйомки своїми руками : навчальний посібник. Івано-Франківськ, 2022. 104 с.

[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :

<https://surl.li/tsaoyr>

Додаткова

1. Roger Buzz King. 3D animation for the raw beginner using autodesk maya 2e. Publishing a CRC Press, 2019. 453 p.

[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :

<https://surl.li/yitfgz>

2. Roger Buzz King. 3D animation for the raw beginner using Maya. Publishing a Chapman & Hall Book, 2015. 472 p.

[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :

<https://surl.li/ajeona>

3. Stive Roberts. Character animation in 3D. Publishing a Focal Press is an Elsevier, 2004. 262 p.

[Електронний ресурс домашньої бібліотеки]. Режим доступу :

<https://surl.li/mrxpna>

ВИСНОВКИ

Сучасна мистецька освіта – це синтез творчості та технологій, гармонійне поєднання індивідуальності художника та інструментів цифрового світу. У цьому контексті виникає потреба у чітких критеріях оцінювання, які б дозволили об'єктивно аналізувати результати навчання, сприяли формуванню творчих навичок і допомагали студентам досягати нових висот. Завдяки детальному опису всіх етапів роботи студента, ця книга не лише розкриває, за якими аспектами оцінюються результати, а й допомагає структурувати навчальний процес, роблячи його прозорим і мотивуючим.

Ми прагнули створити інструмент, який сприятиме не лише оцінюванню, але й розвитку:

- Студенти, використовуючи цю книгу, можуть зрозуміти, як досягти високого рівня майстерності, і навчитися аналізувати свої досягнення.
- Викладачі отримують можливість створювати ефективну систему оцінювання, яка мотивуватиме студентів на подальше самовдосконалення.

Мистецтво – це нескінченний процес пошуку і відкриттів. Цифрові технології не обмежують цей пошук, а навпаки, відкривають нові горизонти для творчості та професійного зростання. Ми віримо, що ці методичні рекомендації стануть джерелом натхнення, знань і практичних навичок, які допоможуть кожному студенту розкрити свій потенціал і знайти свій унікальний шлях у світі цифрового мистецтва.

Закликаємо вас використовувати цю книгу як орієнтир на шляху до творчого успіху. Вивчайте, експериментуйте, творіть і досягайте нових вершин у мистецтві!

З повагою - Віталій Городецький!

Навчальне видання

Віталій ГОРОДЕЦЬКИЙ

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МИСТЕЦТВІ ТА МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ

Методичні рекомендації

Книга 6

*із серії книг
критерії оцінювання*

методичні рекомендації до освітнього компонента
«Комп'ютерні технології в мистецтві та мистецькій освіті»

Літературна редакція і коректура *О. Огринчук*
Верстка і правка *М. Дерев'янка*

Формат 60x84/16. Папір офсетний.
Гарнітура "Times New Roman". Ум. друк. арк. 4,5
Тираж 100 пр.

Івано-Франківськ, 2025

