

УДК 378.016:7.012](510)

DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2023-4\(211\)-84-89](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2023-4(211)-84-89)



**Цуй Кеке,**

викладачка кафедри анімації Школи культурних і креативних індустрій,  
Університет Чанчунь Цзяньчжу КНР, КНР;

здобувачка третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти

кафедри освітології та інноваційної педагогіки, ХНПУ імені Г. С. Сковороди, Україна

**Cui Keke,**

Teacher of the Department of Animation, School of Cultural and Creative Industries,  
Changchun Jianzhu University, the People's Republic of China;

Student of the third (educational and scientific) level of higher education,

Department of Education and Innovative Pedagogy,

H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Ukraine

**E-mail:** 591731091@qq.com

**ORCID iD** <https://orcid.org/0000-0003-1683-8396>

## ВИВЧЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ АНІМАЦІЇ В КИТАЙСЬКІЙ НАРОДНІЙ РЕСПУБЛІЦІ

**A** Наведено результати аналізу суттєвих ознак професійної підготовки дизайнерів анімації на сучасному етапі розвитку анімаційної індустрії в Китаї. Метою підготовки майбутніх дизайнерів анімації в закладах вищої освіти є формування готовності майбутніх фахівців до професійної самореалізації, здатних конкурувати на ринку праці й бути успішними. Освітній процес підпорядковано реалізації завдань підготовки дизайнерів анімації в закладах вищої освіти. Коледжі та університети намагаються оновлювати зміст підготовки майбутніх дизайнерів. Викладачі розробляють нові навчальні курси, намагаються долати відставання навчально-методичного забезпечення викладання навчальних курсів від нових анімаційних процесів на виробництві. Унікальність підготовки майбутніх дизайнерів анімації в Китаї полягає в продуктивній співпраці між китайськими та зарубіжними закладами вищої освіти, між закладами вищої освіти та ефективними підприємствами анімаційної індустрії. Зазначено позитивні сторони концепції студентської практики на виробництві. На практиці відбувається знайомство з перспективами індустрії нової медіа-анімації, попитом на таланти в новій медіа-анімації, функціонуванням та управлінням бізнесом нової медіа-анімації, а також із характеристиками і традиціями нових медіа-анімаційних компаній. Викладачі тісно контактують й співпрацюють із відповідним персоналом на практичній базі навчання. Заклади вищої освіти запрошують відомих аніматорів і художників читати лекції з навчальних дисциплін, у такий спосіб стимулюють інтерес здобувачів вищої освіти до навчання та досягнення успіхів. Наведено приклади успішної професійної самореалізації випускників спеціальності «Анімація», які працюють дизайнерами анімаційних фільмів, художниками анімацій, директорами компаній, створюють модні бренди.

**Ключові слова:** анімаційна індустрія в Китаї; освітній процес; заклад вищої освіти; дизайнер анімації; міжнародний досвід; студентська практика; медіа-технології; цифрові медіа-платформи; подолання стереотипів у викладанні анімації; комп'ютерне моделювання

### A study of the peculiarities of training animation designers at the People's Republic of China

**S** This article presents the results of the analysis of essential features of the professional training of animation designers at the current stage of development of the animation industry at the People's Republic of China.

The purpose of training future animation designers in institutions of higher education is to prepare future specialists for professional self-realization, able to compete in the labor market and be successful.

The educational process is subordinated to the implementation of the tasks of training animation designers in institutions of higher education.

Colleges and universities are trying to update the training content of future designers.

Teachers are developing new training courses to overcome the lag in educational and methodological support for teaching training courses from new animation processes in production.

The uniqueness of training future animation designers at the People's Republic of China lies in the productive cooperation between Chinese and foreign institutions of higher education, between institutions of higher education, and effective enterprises of the animation industry.

The positive aspects of the concept of student practice at the factory are indicated.

In practice, there is an introduction to the prospects of the new media animation industry, the demand for talent in new media animation, the operation and management of the business of new media animation, and the characteristics and traditions of new media animation companies.

The teachers are in close contact and cooperate with the relevant staff on a practical training basis.

Institutions of higher education invite well-known animators and artists to give lectures on academic disciplines, thus stimulating the interest of students of higher education in learning and achieving success.

*There are examples of successful professional self-realization of graduates of the "Animation" specialty who work as designers of animated films, animation artists, company directors, and create fashion brands.*

**Keywords:** *animation industry at the People's Republic of China; educational process; institution of higher education; animation designer; international experience; student practice; media technologies; digital media platforms; overcoming stereotypes in teaching animation; computer simulation*

**Актуальність проблеми** обумовлена необхідністю підвищення якості професійної підготовки майбутніх дизайнерів анімації як у китайській, так і в українській вищій школі. Як відомо, підготовка таких фахівців розпочала відносно недавно. Професійна підготовка дизайнерів анімації має задовольнити потреби суспільства та водночас задовольнити потреби соціальних, культурних і креативних індустрій на новому рівні розвитку. Культурні та творчі продукти анімації включають творчі ідеї, культуру, людські знання, натхнення та мудрість талановитих фахівців. Вони не лише додають високу вартість продукції, але й розвивають уяву, естетичний смак, а також надихають людину жити в новому інформаційному світі. Анімація допомагає населенню адаптуватися до неперервного розвитку медіа-технологій, поєднувати соціальні потреби з можливостями їхнього розв'язання. Професія дизайнера анімації вимагає виявлення інноваційних і підприємницьких талантів у молоді, сприяння її професійній самореалізації й творчому самовираженню. Успішні дизайнери анімації задовольняють потреби індустрії культури у соціальній економіці, постійно вдосконалюють свої літературні та мистецькі таланти, створюють власну систему професійних знань і вміння працювати з міжнародною спільнотою, виявляти інноваційний дух.

Нині галузь анімації в Китайській Народній Республіці (КНР) також стрімко розвивається, але бракує творчих дизайнерів анімації, здатних поєднати культуру, мистецтво, сучасні інформаційно-комунікаційні технології, особливості створення медіа-простору. Китайський уряд підтримує розвиток і модернізацію анімаційної індустрії в країні. Китайські заклади вищої освіти (ЗВО) намагаються задовольнити попит фахівців із дизайну анімації, сприяти розвитку підприємницьких інноваційних здібностей талантів молоді. Можна спостерігати й те, що багато коледжів та університетів здійснюють підготовку фахівців анімаційної індустрії. До того ж, в епоху насиченого інформаційного середовища для анімаційних фільмів і телебачення

використання інноваційних талантів молоді є найкращим способом реалізації культурних інновацій у КНР.

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** У дотичних до теми дослідження в наукових працях китайських учених йдеться про існуючі проблеми у викладацькій практиці нової медіа-анімації, що знижують якість підготовки майбутніх дизайнерів анімації, а саме: розбіжність між теорією і практикою, що призводить до низьких показників сформованості професійної самореалізації в майбутніх дизайнерів анімації; різниця між змістом викладання в закладах вищої освіти та вимогами роботодавців, що заважає формуванню високого рівня професійної компетентності; недостатня наповнюваність освітнього процесу практичними заняттями і практиками, в результаті чого у випускників бракує досвіду практичної діяльності; існують потреби у формуванні підприємницької здатності майбутніх дизайнерів анімації, але повільно впроваджуються інновації в процесі їхньої підготовки; підготовка майбутніх дизайнерів анімації вимагає постійного оновлення, однак нові підходи до її організації (метод викладання «подвійний режим та вісім предметів», навчання через конкурси, запровадження ресурсів мікрокласу) впроваджуються повільно і несистемно, а викладачі нерідко виявляють стереотипне мислення (Ван Цзінхуей, Вей Ву, Лі Дунцін, Лі Цзіньмін, Тен Юнсун, Тонг Тін, Хуан Ішуань, Хуан Чжаньпен, Чень Сі, Чжан Ці, Шаньгуань Даян) [1; 2; 3; 4; 5; 6; 7].

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Результати аналізу дозволили окреслити невирішену частину загальної проблеми: вивчення особливостей підготовки майбутніх дизайнерів анімації в Китайській Народній Республіці для розуміння сильних і слабких сторін цього процесу.

**Мета статті:** окреслити особливості підготовки дизайнерів анімації як освітні стратегії й перспективи, що характеризують стан розвитку спеціальності «Анімація» у Китайській Народній Республіці.

**Викладення основного матеріалу.** Особливості (термін «особливість» означає характерні риси, ознаки, властивості когось-небудь або чогось-небудь) підготовки майбутніх дизайнерів анімації розглянемо як освітні стратегії у широкому сенсі, що характеризують стан розвитку вищої школи будь-якої країни, зокрема КНР, й у вузькому (прикладному) – описують реалізацію освітніх програм зі спеціальності «Анімація». Освітній процес цієї спеціальності зазвичай становить чотири роки, у деяких випадках не більше 6 років. Майбутні дизайнери анімації, які призупиняють навчання та починають бізнес, можуть навчатися до 8 років. Модель навчання 3+1 побудована на механізмах персоналізованого навчання. Перші роки призначені для професійних базових і професійних курсів, а потім рік інтенсивного професійного курсу навчання для підготовки до випуску та стажування. Дипломне проєктування (дипломна робота) здійснюється в літньому семестрі молодшого курсу та осінньому семестрі останнього курсу, а весняний семестр останнього курсу вводиться корпоративне стажування. Спеціальні навчальні курси організовуються протягом семестру і зосереджуються на створенні проєктів, таких як: програмне забезпечення для анімації кіно та телебачення, навички малювання тощо. Літній семестр, як правило, викладає команда з двох викладачів підприємства, щоб майбутні фахівці були готові до корпоративних моделей і ритмів роботи.

Як зазначає Чен Лі [5], повна система анімаційної освіти в КНР розпочала діяти з 2004 р. Коледжі, зокрема професійно-технічні, університети, навчальні заклади соціальних навичок та навчання анімаційних підприємств є основними структурованими закладами для виявлення і зростання анімаційних талантів серед молоді. У дослідженні Чен Лі названо чотири типи коледжів та університетів, які розподілилися так: загальноосвітні коледжі – близько 70%, професійно-технічні – 10%, мистецькі – 15%, медіа-коледжі кіно та телебачення становлять 5%.

У нинішній ситуації різноманітні нові медіа-технології та цифрові медіа-платформи дуже швидко оновлюються, університетські освітні програми не встигають швидко реагувати на зміни. У китайській вищій школі можна спостерігати певне відставання анімаційних педагогічних ресурсів і матеріальних резервів. Для проведення

викладання нової медіа-анімації мають бути систематичні навчальні матеріали, підручники, навчальні кейси та систематичні матеріали суміжних технологій. Однак нова медіа-анімація має характеристики швидкого розвитку та різноманітних змін, що призводить до відсутності навчальних матеріалів, спеціально запущених для викладання нових медіа, а єдині навчальні матеріали є або застарілими, або непридатними для практики викладання в університетах. У деяких університетах курси викладання нової медіа-анімації створені недавно, а отже, не вистачає досвідчених викладачів, які знайомі з режимом роботи галузі.

Як зазначають науковці Тонг Тін і Чень Сі [4], деякі коледжі та університети намагаються постійно вдосконалювати систему викладання анімації, вони обрали шлях підготовки «прикладних талантів». Більшість із них приймає систему навчання, яка зосереджується на навчанні теорії книг, навичках програмного забезпечення та техніках анімації. Розробляючи курси, вони часто зосереджуються на створенні курсів анімації, таких як: правила руху анімації, моделювання анімації, двовимірне та тривимірне моделювання. Проте, курси режисури, сценаристів, перформансу, маркетингу та інших творчих курсів анімації та загального планування мають відносно слабку частину. Проте, до цих пір існує дефіцит творчого персоналу для попереднього проєктування анімації та маркетингового персоналу анімації для постпродакшн, що призводить до дисбалансу у структурі ланцюга анімаційної індустрії.

Суттєвою ознакою підготовки майбутніх дизайнерів анімації є поєднання анімації з мистецтвом і технологіями, а також вивчення досвіду інших країн у цьому напрямі. Зазначимо про те, що в реальному застосуванні індустрії анімації з'явилися потужніші, зручніші та швидкіші передові програмні продукти, а саме: ToonBoomHarmony, який широко використовується в 3D-анімації, Zbrush, допоміжне програмне забезпечення, RETAS, яке використовується в 2D анімації. На додаток до традиційних курсів програмного забезпечення, таких як PhotoShop, Flash і Maya, професійні курси анімації Нью-Йоркської школи візуальних мистецтв у Сполучених Штатах також пропонують курси програмного забезпечення – ToonBoom, TVPaint, Aftet Effects.



Характерною ознакою підготовки майбутніх дизайнерів анімації, що свідчить про унікальність такої підготовки, є реальна співпраця між китайськими та зарубіжними закладами вищої освіти, механізми її реалізації. Університет комунікацій Китаю співпрацює з Потсдамським громадським університетом у Німеччині в межах створення Інноваційного центру дизайн-мислення та розробляння низки курсів. Перевага надається практичним курсам, завдяки яким змінюється традиційне мислення учасників освітнього процесу, активізується співпраця з підприємствами, пропагується командна робота для вирішення професійних завдань.

Поряд з вищесказаним, нами виявлено тенденцію традиційного створення професійних курсів анімації в КНР, незважаючи на поглиблений і широкий інтерес до підготовки майбутніх дизайнерів анімації в інших країнах (у наукових працях нерідко згадується американський досвід). У певних коледжах і університетах навчають традиційному програмному забезпеченню для створення анімації, зокрема PhotoShop, Flash, 3Dmax. Буває й так, що навчають лише базовим операціям. Таке поєднання стрімких злетів у підготовці майбутніх дизайнерів анімації та дотримання традиційного навчання фахівців свідчить про те, що є прагнення рухатися до інноваційної освітньої політики, але й існують стереотипи та інші причини певного гальмування розвитку вищої освіти цього напрямку.

Упровадження новизни та позбавлення стереотипів у підготовці майбутніх дизайнерів анімації потребують часу, бо це пов'язано з людським потенціалом, звичками, традиціями, настроями. Позитивним є те, що деякі коледжі та університети збільшують частину курсів професійної практики, бо через відмінності між освітнім середовищем та атмосферою на робочому місці здобувачам вищої освіти важко адаптуватися до вимог професійної діяльності, отримати необхідний досвід роботи. Викладачі й наставники починають використовувати інтерактивну модель навчання, щоб підсилити взаємодію з майбутніми фахівцями в реальному освітньому процесі, сформувати соціальний досвід роботи з іншими людьми.

У дослідженні Лі Цзіньмін [3] йдеться про концепцію студентської практики на виробництві. Викладачі мають контактувати й співпрацювати

з відповідним персоналом на практичній базі навчання. Разом мають забезпечити попередню підготовку та консультування майбутніх фахівців із дизайну анімації, бо в роботі нової медіа-анімації можуть виникати певні труднощі. На практиці відбувається знайомство з перспективами індустрії нової медіа-анімації, попитом на таланти в новій медіа-анімації, функціонуванням та управлінням бізнесом нової медіа-анімації, а також із характеристиками і традиціями нових медіа-анімаційних компаній. Головне те, що практиканти оволодівають навичками професійної діяльності, яких, на жаль, нерідко бракує викладачам. Університети запрошують роботодавців, практиків для того, щоб вони показали майбутнім дизайнерам анімації статус розвитку нової медіа-анімаційної індустрії, щоб вони спочатку зрозуміли галузь як єдине ціле та усвідомили напрями власної професійної самореалізації та досягнення успіху. Практиканти періодично збираються для того, щоб поділитися результатами спостереження за роботою професіоналів, враженнями від безпосередньої участі у виробничому процесі, планами на майбутнє. Назвемо це тріадою взаємозв'язку, коли у взаємодію вступають здобувачі вищої освіти, яким потрібне усвідомлення та розуміння власного призначення та місця у професії дизайнера анімації, викладачі, котрі мають змогу порівняти та наблизити теорію й практику до єдиного цілого, працівники нової медіа-анімаційної індустрії, котрі вдосконалюють професійний потенціал і готові поділитися досвідом роботи з практикантами. Головною ознакою такої співпраці є злагодженість і відкритість у взаємодії, командний спосіб роботи.

Університети запрошують деяких відомих аніматорів і художників читати лекції з навчальних дисциплін, у такий спосіб стимулюють інтерес здобувачів вищої освіти до навчання та досягнення успіхів. У Китаї все більше і більше підприємств поступово співпрацюють з університетами. Компанія Fujian Kung Fu Chicken Technology Animation Co., Ltd. протягом трьох років поспіль організовує конкурс операцій бренду університетів у провінції Фуцзянь.

Випускники із цієї спеціальності забезпечуються працевлаштуванням, що свідчить про виробничі потреби до таких фахівців. Наприклад, Лі Ся та Чен Тенг, режисери анімаційного короткометражного

фільму «Червоний шарф», які є випускниками Університету комунікацій Китаю, зараз працюють, виступаючи виконавчими директорами анімаційного фільму «Цзян Цзя»; випускник Університету комунікацій Китаю Шен Шеньвей є дизайнером персонажів анімаційного фільму «Нежа: Хлопчик-диявол приходить у світ»; Чжао Цзянь, випускник Комунікаційного університету Університет Китаю, був художнім керівником онлайн-анімації «Youth Jin Yiwei» і художнім дизайном анімаційного фільму «Qiba»; Чайна Цю Аофен, випускник Академії образотворчого мистецтва, виступав оригінальним художником онлайн-анімації «Місія X» [8].

Деякі випускники вирішують створити власні студії. Наприклад, Лі Ань, який закінчив Академію образотворчого мистецтва Гуанчжоу 2010 р., після закінчення навчання заснував компанію Guangzhou Popcorn Animation Technology Co., Ltd. Створював тривимірні експериментальні короткометражні фільми та ігрову CG анімації; Хе Вейфен, випускник, який закінчив навчання того ж року, також заснував Guangzhou Xiaofeng Culture Communication Co., Ltd., створив онлайн-драму «Assassin Wu Liuqi» та модний бренд «Hot Blood Chaiba». Реальні приклади успішної професійної самореалізації фахівців дизайну анімації свідчать про те, що затребуваність випускників є найвагомішою характеристикою якісної підготовки майбутніх дизайнерів анімації як у КНР, так і в Україні.

Як свідчить аналіз наукової літератури [1; 2; 3; 4; 5; 6; 7], у процесі обговорення проблеми підвищення якості підготовки майбутніх дизайнерів анімації йдеться про методику викладання, зв'язок теорії з практикою, стереотипне мислення викладачів, недостатньо високий рівень творчої самореалізації та самовираження здобувачів вищої освіти.

Однак на суб'єктивні ознаки розвитку особистісних якостей майбутніх фахівців у процесі підготовки бракує уваги. Досконало відомо, що деякі здобувачі вищої освіти недостатньо психологічно підготовлені, мають слабку здатність до саморегуляції, відчувають нудьгу та непристосованість до конкретної роботи. Однією з причин є різниця між ритмом викладання теоретичних курсів і ритмом роботи в професійних анімаційних компаніях. На відміну від професійних анімаційних компаній, університетська освіта не займає передових

позицій у дослідженні та розробленні анімації, виробництві та експлуатації, їй бракує передових галузевих перспектив. Нерідко викладачі недостатньо орієнтуються в нових тенденціях медіа-анімації. Тому необхідно звернути увагу на питання стресостійкості та витривалості майбутніх дизайнерів анімації як необхідних якостей особистості для професійної адаптації та подальшого кар'єрного зростання.

**Висновки з даного дослідження.** Отже, до особливостей підготовки дизайнерів анімації в КНР віднесено: оновлення змісту навчання і навчально-методичного забезпечення навчальних курсів, розроблення нових курсів згідно з вимогами анімаційної індустрії; наявність продуктивної співпраці між вітчизняними і зарубіжними закладами вищої освіти з метою обміну викладацьким досвідом; збільшення годин на практичні заняття і студентську практику; проведення студентської практики разом із працівниками підприємств, компаній; відкритість досвіду підготовки зазначених фахівців.

**Перспективи подальших розвідок.** У заявленому напрямі дослідження перспективним є порівняльне дослідження структури й компонентів професійної підготовки майбутніх дизайнерів анімації в КНР та Україні для вироблення спільних шляхів підвищення її ефективності згідно з вимогами ринку праці.

#### Список використаних джерел

1. Вей Ву. Дослідження щодо розвитку талантів анімаційного дизайну в китайських університетах в контексті інновацій та підприємництва. *Дослідження в галузі мистецької освіти*. 2018. № 14. С. 25–27.
2. Лі Дунцін. Дослідження інноваційного напрямку моделі навчання талантів анімації коледжу в рамках підприємництва та інновацій. *Оцінка мистецтва*. 2018. № 7. С. 126–127.
3. Лі Цзіньмін. Практика викладання нової медіа-анімації та аналіз навчання талантів. *Дослідження мистецької освіти*. 2015. № 7. С. 122–123.
4. Тонг Тін, Чень Сі. Доповідь про розвиток анімаційних талантів у китайських університетах. *Анімаційна освіта*. 2019. № 4. С. 89–93.
5. Чен Лі. Аналіз кореляційних факторів у виборі кар'єри анімаційних талантів під час розвитку кластерів культурної та креативної індустрії. *Розвиток людських ресурсів Китаю*. 2014. № 9. С. 29.
6. Чжан Ці, Хуан Ішуань, Хуан Чжаньпен. Реформа викладання та практика курсу «Розробка та виробництво 3D-анімації». *Науково-освітня література*. 2020. № 29. С. 12–15.

7. Шаньгуань Даян, Ван Цзінхуей, Тен Юнсун. Дослідження методу реформування викладання курсу дизайну 3D анімації. *Комп'ютерна освіта*. 2018. № 4. С. 17–19.

#### References

1. Wei, Wu. (2018). Doslidzhennia shchodo rozvytku talantiv animatsiinoho dyzainu v kytayskykh universytetakh v konteksti innovatsii ta pidpriemnytstva [A study on the development of animation design talents in Chinese universities in the context of innovation and entrepreneurship]. *Doslidzhennia v haluzi mystetskoï osvity [Research in the field of art education]*, 14, 25-27 [in Ukrainian].

2. Li, Dongqing. (2018). Doslidzhennia innovatsiinoho napriamku modeli navchannia talantiv animatsii koledzhu v ramkakh pidpriemnytstva ta innovatsii [Researching the innovative direction of the college animation talent training model within the framework of entrepreneurship and innovation]. *Otsinka mystetstva [Art appreciation]*, 7, 126-127 [in Ukrainian].

3. Li, Jinming. (2015). Praktyka vykladannia novoi media-animatsii ta analiz navchannia talantiv [New Media Animation Teaching Practice and Talent Learning Analysis]. *Doslidzhennia mystetskoï osvity [Art education research]*, 7, 122-123 [in Ukrainian].

4. Tong, Ting, & Chen, Xi. (2019). Dopovid pro rozvytok animatsiinykh talantiv u kytayskykh universytetakh [A report on the development of animation talents in Chinese universities]. *Animatsiina osvita [Animation education]*, 4, 89-93 [in Ukrainian].

5. Chen, Li. (2014). Analiz koreliatsiinykh faktoriv u vybori kariery animatsiinykh talantiv pid chas rozvytku klasteriv kulturnoi ta kreatyvnoi industrii [Analysis of correlational factors in the career choice of animation talents during the development of cultural and creative industry clusters]. *Rozvytok liudskykh resursiv Kytaiu [China's human resources development]*, 9, 29 [in Ukrainian].

6. Zhang, Qi, Huang, Yishuan, & Huang, Zhanpeng. (2020). Reforma vykladannia ta praktyka kursu «Rozrobka ta vyrobnytstvo 3D-animatsii» [Teaching reform and practice of the course "Development and production of 3D animation"]. *Naukovo-osvitnia literature [Scientific and educational literature]*, 29, 12-15 [in Ukrainian].

7. Shangguan, Dayan, Wang, Jinghui, & Teng, Yunsun. (2018). Doslidzhennia metodu reformuvannia vykladannia kursu dyzainu 3D animatsii [Research on the method of reforming the teaching of the 3D animation design course]. *Kompiuterna osvita [Computer education]*, 4, 17-19 [in Ukrainian].

Дата надходження до редакції  
авторського оригіналу: 01.07.2023