

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет:	Дизайн
Кафедра:	Мультимедійний дизайн
Галузь знань:	02 Культура і мистецтво
Спеціальність:	022 Дизайн
Рівень вищої освіти:	Перший (бакалавр)
Рік навчання:	1
Семестри:	1
Вид дисципліни:	Нормативна (за фаховим спрямуванням)

РОБОТА В АНІМАЦІЙНИХ МАТЕРІАЛАХ
Семестр 1 (01 вересня 2025 – 13 грудня 2025)

Викладач	УЛЬЯШОВ Владислав Олегович
E-mail	vladyslavulia@gmail.com
Заняття	за розкладом
Адреса	ауд. 107, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Робота в анімаційних матеріалах» безпосередньо пов'язана із іншими дисциплінами циклу професійної підготовки: «Основи композиції і проектної графіки», «Основи класичної анімації», «Анімаційні технології і матеріали», «Проектування», тощо. Необхідні попередні знання та навички: вміння працювати в середовищі Windows будь-якої версії в обсязі файлових операцій (вміння створювати папки, зберігати файли у відповідному форматі, правильно називати файли і папки, структурувати матеріал згідно з конкретним технічним завданням).

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою дисципліни «Робота в анімаційних матеріалах» є розвиток професійних навичок студентів шляхом надання їм об'єму знань і практичного досвіду у роботі з сучасними графічними редакторами Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.

Всі завдання спрямовані на опанування інструментів малювання, редагування растрових і векторних зображень, роботи з текстом, основ тривимірних ефектів та покращення художніх навичок в креативній формі. Практична діяльність може включати кілька етапів: вибір теми і концепції графічного проекту; створення ескізів та візуальних образів; розробка кольорової концепції та композиційного рішення; створення і редагування зображень та графічних елементів; фінальна підготовка проекту до презентації. Задачами дисципліни є: навчитись формулювати концепцію простого проекту, виконувати ескізи та шукати композиційні рішення, працювати з кольором і образами ключових персонажів або об'єктів, втілювати ідеї за допомогою інструментів у Photoshop та Illustrator.

Завдання дисципліни – забезпечити майбутніх фахівців у галузі мультимедійного дизайну необхідною теоретичною та практичною базою, дати студентам початкові знання й уміння для створення нескладного графічного або анімаційного продукту, закласти навички системного та логічного мислення, надати базові знання комп'ютерної графіки, а також навички роботи з сучасним графічним програмним забезпеченням. Практичний курс базується на теоретичному матеріалі та

спрямований на формування здатності самостійно застосовувати набуті знання та інструменти при виконанні творчих і проектних завдань на майбутніх дисциплінах.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість курсу «Робота в манімаційних матеріалах» є опанування графічних редакторів Adobe Photoshop та Adobe Illustrator: засвоєння інструментів малювання, редагування растрових і векторних зображень, роботи з текстом, основ тривимірних ефектів, а також покращення художніх навичок. Дисципліна вивчається протягом одного семестру на 1-му курсі МД (8 кредитів ECTS, 240 навчальних годин, з них в осінньому семестрі: аудиторні лекційні (30 годин), практичні заняття (30 годин), самостійна робота (60 годин). Структура дисципліни складається з 2-х модулів.

МОДУЛЬ 1 ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

- Тема 1. Основи Photoshop. Інструменти малювання. Знайомство з інтерфейсом Photoshop, панеллю шарів та базовими інструментами для створення зображень з нуля.
- Тема 2. Інструменти редагування. Знайомство зі стоковими сервісами. Огляд базових методів редагування та комбінування зображень.
- Тема 3. Робота з текстом. Створення постерів і графічних композицій з текстом.
- Тема 4. Базова обробка фотографій. Робота з фотографіями, кольорокорекцією та стилізацією фотографій.
- Тема 5. Основи анімації в Photoshop. Створення покадрових анімацій та робота з таймлайном.
- Тема 6. Реалістичне комбінування кількох зображень. Різниця між колажем і фотомонтажем. Створення реалістичної багатопланової композиції.
- Тема 7. Комбінація різних інструментів. Поєднання різних технік малювання, колажу, тексту, ефектів в одну цілісну композицію.

МОДУЛЬ 1 ПРАКТИЧНИЙ КУРС

- Завдання 1. Художній автопортрет. Створення кількох різних швидких художніх нарисів самого себе.
- Завдання 2. Колаж «Про мене». Поєднання кількох зображень у єдину колажну композицію, яка відображатиме особистість студента (інтереси, захоплення, цілі тощо.).
- Завдання 3. Текстовий плакат «Хто я?». Створення постеру із обраними словами, які характеризують студента. Завдання зосереджене на вираженні себе через текст, гру зі шрифтами, кольором і композицією.
- Завдання 4. Серія «Моя творча фотогалерея». Засвоєння основ кольорокорекції й обробки фото, отримання досвіду у стилізації реалістичних зображень.
- Завдання 5. GIF Анімація. Створення короткої зацикленої покадрової анімації простого стилізованого персонажа.
- Завдання 6. Фотомонтаж. Створити фантазійну або реалістичну кадр-сцену з кількома планами (передній, середній, задній), яка згодом стане основою для паралакс-анімації.
- Завдання 7. Мем про вас. Створення кумедного зображення у форматі інтернет-мему, використовуючи будь-які вивчені інструменти.

МОДУЛЬ 2 ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

- Тема 9. Вступ у Illustrator. Лінії та криві. Відмінності векторної графіки від растрової, робота з кривими Безьє.
- Тема 10. Базові форми та геометрія. Створення простих векторних об'єктів та композицій.
- Тема 11. Робота з текстом у Illustrator. Можливості типографіки, створення логотипів та блоків тексту, шрифтові ефекти.
- Тема 12. Робота з текстовими блоками. Комбінація тексту й зображення. Прості принципи верстки газет/журналів.
- Тема 13. Створення паттернів та дублювання об'єктів. Повторювані елементи, перетікання, створення орнаментів.
- Тема 14. Стилізація та ефекти у векторі. Трасування растрових малюнків, стилізація та ефекти зображення.

Тема 15. Комплексна ілюстрація. Поєднання різних інструментів в одній роботі для створення повноцінної комплексної композиції.

МОДУЛЬ 2 ПРАКТИЧНИЙ КУРС

Завдання 8. Лінійний портрет кумира. Створення портрету кумира (виконавця, друга, персонажа тощо) за допомогою інструментів малювання лінією.

Завдання 9. Серія простих об'єктів «Улюблені речі». Створення кількох об'єктів, пов'язаних однією темою, із простих геометричних форм.

Завдання 10. Плакат «Пісня мого настрою». Оформлення типографічного постеру на тему обраної пісні або вірша.

Завдання 11. Вирізка з газети. Оформлення макету газетної сторінки. Вставлення власного портрету (фото або малюнку із попередніх завдань).

Завдання 12. Заставка на телефон. Створення декількох декоративних орнаментів на основі власних форм. Розробка персональної заставки з використанням інструментів для створення орнаментів.

Завдання 13. Стилізація малюнку. Перетворення власного скетчу, готового малюнка або власної фотографії у вектор та стилізація їх в різних варіаціях.

Завдання 14. Оформлення обкладинки. Фінальний проект: створення завершеної кольорової ілюстрації з використанням усіх вивчених раніше інструментів або будь-яких інших.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1. Розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності, здатність застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ФК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ФК 12. Здатність обирати і вміло застосовувати концептуальні методи та методики, інформаційні технології у пошуках образного вирішення об'єкту проектування, його графічної візуалізації і анімаційного представлення, вірно організовувати робочий процес, користуючись належними технічними засобами, володіти навичками підготовки електронних файлів до публікації в медіа-середовищах.

Програмні результати навчання:

ПРН 17. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, можна переглянути у мережі інтернет. Відповідні посилання на потрібні веб-сайти та записи лекцій надаються викладачем під час занять, або за проханням студентів після закінчення практичного заняття, а також в процесі електронного листування.

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет. Для ескізів: папір, олівець, гумка. Для виконання завдань: пакет Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема і зміст матеріалу розкриваються у процесі проведення лекційних та практичних занять. Практичні заняття здійснюються у вигляді вправ за принципом мультимедійних технологій. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення лекційних тем та підготовку до практичних занять. Додаткових практичних завдань для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма Discord за певним розкладом (посилання надаються у внутрішній групі Telegram). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram.
2. На внутрішній Google Диск кафедри висилаються робочі файли з розширенням jpg, або mp4. Презентації – з розширенням pdf або pptx. Файли підписуються таким чином: RAM_00_Prizvyshche_Imia
3. Всі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Під час дистанційних занять з боку студентів необхідно вмикати камеру та звук для взаємодії з викладачем. З боку викладача вітається активна участь студента і його власна думка в обговоренні актуальних питань анімаційної галузі, наукових версій і творчих концепцій, дизайнерських трендів тощо. Вітається обмін досвідом в пошуку нових технічних, візуальних, стилістичних рішень розробки анімаційних проєктів.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі, причини пропуску мають бути підтверджені. Якщо студент пропустив певний етап, він повинен самостійно відпрацювати його та на наступному занятті продемонструвати на практиці.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх практичних працях. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів. Також випадок буде розглянуто комісією з академічної доброчесності.

Корисні посилання:

<https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>

<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Вид заняття	Зміст	Деталі
Модуль 1			
1 тижд.	Лекц.	Тема 1. Основи Photoshop. Інструменти малювання. Знайомство з інтерфейсом Photoshop, панеллю шарів та базовими інструментами для створення зображень з нуля.	
1 тижд.	Практ.	Завдання 1. Художній автопортрет. Створення кількох різних швидких художніх нарисів самого себе.	Зробити стилізований автопортрет за допомогою інструментів малювання.
2 тижд.	Лекц.	Тема 2. Інструменти редагування. Знайомство зі стоковими сервісами. Огляд базових методів редагування та комбінування зображень.	
2 тижд.	Практ.	Завдання 2. Колаж «Про мене». Поєднання кількох зображень у єдину колажну композицію, яка	Створити автопортрет-колаж із кількох фото/текстур/зображень.

		відображатиме особистість студента (інтереси, захоплення, цілі тощо.).	
3 тижд.	Лекц.	Тема 3. Робота з текстом. Створення постерів і графічних композицій з текстом.	
3 тижд.	Практ.	Завдання 3. Текстовий плакат «Хто я?». Створення постеру із обраними словами, які характеризують студента. Завдання зосереджене на вираженні себе через текст, гру зі шрифтами, кольором і композицією.	Створити плакат, використовуючи здебільшого інструмент тексту.
4 тижд.	Лекц.	Тема 4. Базова обробка фотографій. Робота з фотографіями, кольорокорекцією та стилізацією фотографій.	
4 тижд.	Практ.	Завдання 4. Серія «Моя творча фотогалерея». Засвоєння основ кольорокорекції й обробки фото, отримання досвіду у стилізації реалістичних зображень.	Відредувати 3 фотографії за допомогою інструменту Camera Raw, стилізувати 3 фотографії за допомогою Filters.
5 тижд.	Лекц.	Тема 5. Основи анімації в Photoshop. Створення покадрових анімацій та робота з таймлайном.	
5 тижд.	Практ.	Завдання 5. GIF Анімація. Створення короткої зацикленої покадрової анімації простого стилізованого персонажа.	Створити коротку покадрову анімацію у вигляді GIF.
6 тижд.	Лекц.	Тема 6. Реалістичне комбінування кількох зображень. Різниця між колажем і фотомонтажем. Створення реалістичної багатопланової композиції.	
6 тижд.	Практ.	Завдання 6. Фотомонтаж. Створити фантазійну або реалістичну кадр-сцену з кількох планів (передній, середній, задній), яка згодом стане основою для паралакс-анімації.	Створити повноцінний кадр у стилі фотомонтажу для майбутньої паралакс анімації.
7 тижд.	Лекц.	Тема 7. Комбінація різних інструментів. Поєднання різних технік малювання, колажу, тексту, ефектів в одну цілісну композицію.	
7 тижд.	Практ.	Завдання 7. Мем про вас. Створення кумедного зображення у форматі інтернет-мему, використовуючи будь-які вивчені інструменти.	Створити за допомогою комбінації різних технік мем про себе.
8 тижд.	Практ.	Обговорення і рецензування робіт. Підготовка до закриття першого модулю.	Допрацювати завдання та підготувати просте оформлення кожної з робіт.
Модуль 2			
9 тижд.	Лекц.	Тема 9. Вступ у Illustrator. Лінії та криві. Відмінності векторної графіки від растрової, робота з кривими Безьє.	
9 тижд.	Практ.	Завдання 8. Лінійний портрет кумира. Створення портрету кумира (виконавця, друга, персонажа тощо) за допомогою інструментів малювання лінією.	Створити зображення портрету кумира за допомогою ліній і кривих.
10 тижд.	Лекц.	Тема 10. Базові форми та геометрія. Створення простих векторних об'єктів та композицій.	
10 тижд.	Практ.	Завдання 9. Серія простих об'єктів «Улюблені речі». Створення кількох об'єктів, пов'язаних однією темою, із простих геометричних форм.	Створити об'єкти у вигляді повноцінних іконок, пов'язаних однією темою.
11 тижд.	Лекц.	Тема 11. Робота з текстом у Illustrator. Можливості типографіки, створення логотипів та блоків тексту, шрифтові ефекти.	
11 тижд.	Практ.	Завдання 10. Плакат «Пісня мого настрою». Оформлення типографічного постеру на тему обраної пісні або вірша.	Створити плакат, використовуючи здебільшого інструмент шрифтів.
12 тижд.	Лекц.	Тема 12. Робота з текстовими блоками. Комбінація тексту й зображення. Прості принципи верстки газет/журналів.	
12 тижд.	Практ.	Завдання 11. Вирізка з газети. Оформлення макету газетної сторінки. Вставлення власного портрету (фото або малюнку із попередніх завдань).	Створити макет газетної сторінки (або вирізки), де студент є головним героєм публікації.

13 тижд.	Лекц.	Тема 13. Створення паттернів та дублювання об'єктів. Повторювані елементи, перетікання, створення орнаментів.	
13 тижд.	Практ.	Завдання 12. Заставка на телефон. Створення декількох декоративних орнаментів на основі власних форм. Розробка персональної заставки з використанням інструментів для створення орнаментів.	Створити персональну заставку на робочий стіл телефону, використавши і допрацювавши обраний паттерн.
14 тижд.	Лекц.	Тема 14. Стилзація та ефекти у векторі. Трасування растрових малюнків, стилзація та ефекти зображення.	
14 тижд.	Практ.	Завдання 13. Стилзація малюнку. Перетворення власного скетчу, готового малюнка або власної фотографії у вектор та стилзація їх в різних варіаціях.	Відтрасувати власний малюнок та стилізувати його (6 варіацій стилів і 3 трасувань).
15 тижд.	Лекц.	Тема 15. Комплексна ілюстрація. Поєднання різних інструментів в одній роботі для створення повноцінної комплексної композиції.	
15 тижд.	Практ.	Завдання 14. Оформлення обкладинки. Фінальний проект: створення завершеної кольорової ілюстрації з використанням усіх вивчених раніше інструментів або будь-яких інших.	Створити комплексну ілюстрацію в обраному стилі і за допомогою обраних інструментів для оформлення музичного альбому.
16 тижд.		Обговорення і рецензування робіт. Підготовка до закриття семестру.	Допрацювати завдання та підготувати просте оформлення кожної з робіт.

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап № 1	7 завдань, виконаних за допомогою Adobe Photoshop.		0–40
		Модульний контроль	0-10
Етап № 2	7 завдань, виконаних за допомогою Adobe Illustrator.		0–40
Етап № 3		Екзам. перегляд	0–10
	Всього за 1 (осінній) семестр		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОТОЧНОГО КОНТРОЛЮ

Бали	0-10	0-40	0-50	Критерії оцінювання
A+	10	40	50	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, опрацював додаткові матеріали, що знайшло відображення в якісно виконаному завданні, з проявом творчого підходу. Розширив роботу до рівня участі у конкурсах та опублікував теоретичну частину (тези/стаття до конференції/журналу). Не мав жодних пропусків занять без поважних причин.
A	9	38-39	48-49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Не мав жодних пропусків занять без поважних причин. Подача акуратна, креативна, без помилок.
A-	8	35-37	47-49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без значних помилок.
B	5-7	32-34	45-48	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька помилок.
C	4	30-33	41-44	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки.
D	2-3	28-32	34-39	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з розумінням побудови конструкцій.
E	1	27-29	32-33	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо), проблеми з розумінням побудови конструкцій, присутні ознаки недоброчесної

				роботи.
FX	0	0	0	Пропуск поточного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Програмою передбачено рубіжні етапи контролю у формі поточних переглядів процесу роботи та виконаних завдань. Підсумковий семестровий контроль, засвоєння знань та вмінь здійснюється у формі екзаменаційних переглядів.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			A 95–97			
			A- 90–94			
добре	82–89	B			60–63	E
	75–81	C		незадовільно	35–59	FX
				незадовільно (повторне проходження)	0–34	F

БОНУСИ

Передбачено додаткові бали за:

- а) участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (5 та 10 балів відповідно);
- б) участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
- в) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).

Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна література.

1. Чавес К. Adobe Photoshop Classroom in a Book 2024 Release – 803 с.
2. Івнінг М. Adobe Photoshop 2020 for Photographers – 788 с.
3. Річард І. The Adobe Photoshop Layers Book – 280 с.
4. Вуд Б. Adobe Illustrator Classroom in a Book 2024 Release – 480 с.
5. Глічка Ф. Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork – 234 с.
6. Штойер Ш. The Adobe Illustrator WOW! Book for CS6 and CC – 360 с.
7. Adobe Help Center. <https://helpx.adobe.com/support.html>
8. Adobe Creative Cloud Tutorials. <https://www.adobe.com/uk/learn/photoshop?learnIn=1>
9. Envato Tuts+. <https://tutsplus.com/>
10. Spoon Graphics. <https://blog.spoongraphics.co.uk/>

Ілюстративні матеріали:

1. Pinterest, Behance, Dribbble, ArtStation – роботи професійних художників, ілюстраторів та дизайнерів.
2. Роботи студентів попередніх років.