



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн та архітектура	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Графічний дизайн	Рік навчання	3
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки	Вид дисципліни	Обов'язкова
Спеціальність	В2 Дизайн	Семестри	5
Спеціалізація:	В2.01 Графічний дизайн		

ОСНОВИ АНІМАЦІЇ

Семестр 5 (осінь 2026)

1 вересня – 12 грудня

Викладач	Белих Ірина Михайлівна, старший викладач
E-mail	bielykh.iryna@ksada.org
Заняття	За розкладом занять ONLINE
Консультації	Понеділок 16.30–17.30
Адреса	к. 311, поверх 3, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	0501333799, 057 706-28-11 (кафедра)

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Для дистанційних занять використовується програма Google Classroom за розкладом академії. Розклад занять дивіться у програмі МКР. Інша комунікація (консультації, вирішення поточних питань, зворотній зв'язок зі студентами та інше) відбувається шляхом листування у загальній групі дисципліни у Telegram, або через приватні повідомлення (Telegram). Обмін файлами за необхідності виконується у чатах Telegram або посиланням на Google Drive. Роботи для модульного контролю мають бути вчасно надіслані на виключно на Google Drive у зазначені для цього теги, що дозволить викладачу переглянути і оцінити роботи. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у групі Telegram, де викладаються всі додаткові навчальні матеріали.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Для вивчення дисципліни студенти повинні володіти комплексом базових знань з основ композиції і малюнку, початковими навичками роботи з растровою та векторною графікою, а також розуміти роль руху як засобу передачі інформації та емоційного впливу.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

1. Сухорукова Л.А., Радомська А.М. Методичні рекомендації «Створення та рух персонажу у класичній анімації» з дисципліни «Основи анімації» для студентів спеціальності 022 «Дизайн» за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво», освітньо-кваліфікаційний рівень «Бакалавр») денної та заочної форм навчання. — Харків: ХДАДМ, 2019. — 62 с. - укр. мовою
2. Радомська А.М. Методичні рекомендації «Створення коміксу» для студентів 2 курсу спеціальності 022 «Дизайн» за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво», СВО «Бакалавр») денної та заочної форм навчання. — Харків: ХДАДМ, 2019. — 28 с.: іл.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, можна переглянути у мережі інтернет. Відповідні посилання на потрібні веб-сайти 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 After Effects.

МЕТА ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання навчальної дисципліни є формування у студентів базових теоретичних знань і практичних умінь у сфері анімації, необхідних для вираження творчого задуму засобами рухомої графіки.

Завдання навчальної дисципліни полягають у розвитку просторового та образного мислення, формуванні умінь спостерігати, аналізувати та відтворювати різні види руху, трансформацію форми та взаємодію графічних об'єктів у часовому середовищі. Засвоєнні основних принципів і прийомів цифрової анімації, способів передавання динаміки, емоційного стану та характеру об'єктів засобами руху, а також формуванні практичних навичок використання сучасних цифрових технологій для створення анімаційної графіки.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість полягає у формуванні практичних навичок створення анімаційних проєктів засобами Adobe After Effects. У межах курсу студенти опановують інструменти анімації графічних елементів, персонажів і візуального середовища, а також удосконалюють фахову майстерність шляхом виконання практичних завдань із використанням ключових кадрів, покадрової та інших видів анімації.

Дисципліна вивчається протягом 1 семестру (4 кредитів ECTS, 120 навчальних годин)

Осінній семестр (5): 60 – годин практичні заняття, 60 – самостійні.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК1–Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК4–Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК6–Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

СК1–Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

СК3–Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну

СК3–Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності з графічного дизайну.

Програмні результати навчання:

РН1–Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

РН4– Визначати мету, завдання та етапи проектування.

РН6– Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

РН7–Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

РН8–Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

РН9–Створювати об’єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

РН12–Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності.

РН13–Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.

РН14–Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам’яті, національної самоідентифікації і творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.

РН16–Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

РН17–Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

РН18–Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об’єктів дизайну.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом практичних занять, бесід, аналізу прикладів. Самостійна робота студентів спрямована на завершення завдань за етапами дисципліни та має містити ескізи, пошукові рішення, завершення роботи та підготовку до переглядів.

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 проектів.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Якщо студент пропустив певний етап, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання або 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

Тиждень	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
За розкладом 1 тиждень	1	Практ.	Тема 1 Анімація як засіб творчого та візуального вираження	4	Поточний контроль	Знайомство з програмою для анімації, (Adobe After Effects), вивчення доступних інструментів і базових можливостей програми для анімації векторної графіки.
2 тижд.	2	Практ	Тема 2 Фізичні та механічні закономірності руху Вивчення прийомів роботи в програмі для анімації Adobe After Effects	4	Поточний контроль	Відбір і аналіз аналогів коротких авторських анімацій.
3 тижд	3	Практ.	Тема 3. Основні принципи анімації	4	Поточний контроль	Вибір теми для створення анімації.
4-5тижд.	4	Практ.	Тема 4. Основи побудови руху в анімації. Ключові кадри та часові характеристики анімаційного руху Завдання № 1 Короткий анімаційний ролик з логотипом. Етап 1 Поетапна робота над анімацією.	8	Поточний контроль	Створення сторіборду для анімації. Узгодження рухів об'єктів і тексту. Робота з ключовими кадрами анімації.
6 тижд.	5	Практ.	Тема 5. Анімація форми, графічних об'єктів та композицій Завдання №1 Етап 2 Поетапна робота над анімацією.	4	Поточний контроль	Монтаж анімаційних сцен, узгодження і вдосконалення зображень і об'єктів. Додавання звуку, робота у відповідному цифровому редакторі.

7 тижд .	5	Практ	Завершення короткої анімації на задану тему. Аналіз та обговорення результатів.	4	Модульний контроль,	Доповідь 5-7 хвилин, супроводжується візуальною презентацією. Додавання завершених робіт на Google Classroom.
8-9 тижд.	6	Практ	Тема 6. Цифрові зображення та технології їх підготовки до анімації	8	Поточний контроль	Продовження вивчення програми (Adobe After Effects) Інтеграція Photoshop і Illustrator у After Effects. Підготовка файлів і імпорт у композицію AE
10 тижд	7		Тема 7. 3D-анімація та просторове моделювання в цифровому середовищі.	4	. Поточний контроль	Створення сцени з відчуттям перспективи . Робота з камерою та світлом.
11 тижд.	8		Тема 8. Анімація графічних елементів та кінетична типографіка	4	Поточний контроль	Анімація тексту, слів, речень, типографічний ритм, передача змісту та емоцій через рух.
12-13 тижд.	9		Тема 9. Графічна композиція в часі. Motion poste	4	.Поточний контроль	Статична композиція, візуальна ієрархія, ритм, трансформація плаката в анімовану композицію.
14 тижд.	10	Практ	Тема 10. Концепція, монтаж і презентація анімаційного проєкту	8	Модульний контроль	Фіналізація та презентація проєкту

15 тижд	10	Практ	Презентація виконаних робіт	4	Екзаменаційний перегляд	Доповіді, аналіз та обговорення результатів.
---------	----	-------	-----------------------------	---	-------------------------	--

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Модуль	Форма звітності	Бали
1	Модульний перегляд	0–45
2	Модульний перегляд	0–45
	Екзаменаційний перегляд	0–10
	Всього балів	100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали			Критерії оцінювання
	0–10	0–45	
A	0–10	42–45	Студент в повному обсязі опанував матеріал всіх тем, опрацював додаткові матеріали. Науково аргументовано формулює власну думку і можливі шляхи вирішення проектних завдань. Показав відмінні результати під час поточного контролю знань і проведення модульних переглядів. Практичні роботи виконані на високому рівні, творчо, в повному обсязі. Студент приймав участь у фестивалях, творчих проєктах за фахом. Студент не мав жодних пропусків занять без поважних причин.
B	0–8	37–41	Студент добре опанував матеріал, вчасно та якісно справився з усіма поставленими завданнями, творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому зробив декілька незначних помилок.
C	0–7	35–36	Студент в цілому добре опанував матеріал курсу, вчасно та якісно справився з більшістю поставлених завдань, достатньо творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому виконана робота мала значні недоліки.
D	0–5	31–34	Студент не в повному обсязі опанував матеріали дисципліни, про що свідчить неякісний рівень виконання практичних робіт, наявність помилок. Мали місце пропуски занять.
E	0–4	28–30	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал дисципліни, про що свідчить неякісний рівень виконання практичних робіт, проявив неповажне відношення до занять зі значною кількістю пропусків, що негативно сказалося на загальному результаті.
FX	0–3	17–28	Студент не опанував значну кількість тем і матеріалів дисципліни, не проявляв належного відношення до виконання запропонованих завдань. Має числену кількість пропусків занять без поважної причини. Лише окремі поверхові відповіді на запитання дають підставу для отримання цієї низької оцінки.
F	0–2	1–16	Студент не володіє знаннями з усіх модулів дисципліни, не виконав програми курсу і, відповідно, не впорався з поточними перевітками та не склав екзаменаційного перегляду. В цьому випадку передбачений обов'язковий повторний курс навчання.
	0	0	Пропуск рубіжного контролю.

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю на рубіжних етапах є поточні перегляди ескізів та виконаних завдань. Підсумковий контроль засвоєння знань здійснюється у формі екзаменаційних переглядів.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	задовільно	64–74	D
				60–63	E
			незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B	незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C			

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

- а) участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (1 та 2 балів відповідно);
 - б) участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські - 1, міжнародні - 2);
 - в) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1-2).
- Максимальна кількість балів-бонусів – 6.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

Розширений список літератури наведено у робочій програмі та навчальних матеріалах. Також на заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.

1. Джаннальберто Бендацці Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. Переклад: Оксана Журавльова, Володимир Заєць. Редакторка: Оксана Плаксі́й, Друк: Фамільна друкарня Huss, Видавництво: ArtHuss 2020, Партнери видання: Projector Institute, Linoleum, Книга видана за кошти гранту інституційної підтримки 384 с. ISBN: 978-617-7799-62-6
2. Ендрю Селбі Анімація. Переклад з англійської: Володимир Заєць, Редакторка: Оксана Плаксі́й, Видавництво: ArtHuss, 2019, Друк: Фамільна друкарня Huss, Партнери видання: Architecture & Design, Build Portal, Commercial Property, PRAGMATIKA.MEDIA, 224 с. (Мова: українська) ISBN: 978-617-7799-29.
3. Betancourt M. Typography and Motion Graphics: The 'Reading-Image'. New York : Routledge, 2019. 164 p.
4. Crook I., Beare P. *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. London : Fairchild Books, 2017. 208 p.
5. Нікіта Кравцов Історія анімації: Як народжується мистецтво. Переклад Оксана Шуляр, Редакторка: Оксана Плаксі́й, 2019 Видавництво: ArtHuss Друк: Фамільна друкарня Huss, Партнери видання: Pause to Play, Linoleum, Simo Ar, 192 с. (Ілюстрації: з доповненою реальністю) ISBN: 978-617-7799-24-4.
6. Престон Блер. Мальована анімація з Престоном Блером (Cartoon Animation with Preston Blair). Переклад: Олексій Пелипенко, Редакторка: Оксана Плаксі́й, Друк: Фамільна друкарня Huss, 2021, Видавництво: ArtHuss, Партнери видання: Projector Institute; Серія: PRJCTR-teka, 128 с. (Мова: українська, Ілюстрації: кольорові), ISBN: 978-617-7799-95-4

7. Радомський М. Т., Радомська А. М. Використання анімаційних прийомів в творчому портреті з метою акцентування і розкриття образу. Proceedings of the XI International Scientific and Practical Conference. Graz, Austria. 2023. Pp. 34-37 URL:<https://isg-konf.com/problems-of-the-development-of-science-and-the-view-of-society/> Available at: DOI: 10.46299/ISG.2023.1.11

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

1. <https://nashkiev.ua/culture/istoriya-animatsii-vid-pershih-povnometrazhnih-multfilmiv-do-milyardnih-kasovih-zboriv>
2. <https://www.proglobalbusinesssolutions.com/types-of-digital-illustration-styles/>
3. https://www.youtube.com/watch?v=qY3sAOcMwNQ&ab_channel=Proglobalbusinesssolutions
4. <https://nftevening.com/doodles-nft-havent-tweeted-all-month-whats-happening/?authuser=0>
5. https://content.animationmentor.com/pdfs/AnimationMentor_TipsTricks_EveryAnimator.pdf?utm_source=chatgpt.com