ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет:	Аудіовізуальне мистецтво та медіатехнології
Кафедра:	Анімація та інтерактивні медіа
Галузь знань:	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність:	В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво
Рівень вищої освіти:	Перший
Рік навчання:	1
Семестр:	1
Вид дисципліни:	З циклу професійної практичної підготовки

ЦИФРОВИЙ КОЛІР В АНІМАЦІЇ: ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА

Семестр 1 (осінь 2026)

Викладачі МАЛИНІНА Ірина Олегівна, доцент, PhD (кандидат педагогічних наук)
E-mail *multimedia@ksada.org*
Заняття *За розкладом*
Адреса Ауд. 108, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон +38 (057) 706-15-64, кафедра «Анімація та інтерактивні медіа» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисциплін «Основи композиції», «Спеціалізований анімаційний рисунок», «Вступ до фаху».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою курсу «Цифровий колір в анімації: теорія і практика» є формування у студентів системного розуміння кольору як одного з основних засобів художньої виразності в анімації та розвиток практичних навичок його використання у створенні персонажів, середовища, композиції, освітлення та візуальної драматургії. Курс спрямований на опанування теоретичних основ кольорознавства та сучасних цифрових технологій роботи з кольором, а також на розвиток уміння свідомо використовувати колір для передачі настрою, емоцій, атмосфери, простору, характеру персонажа та розвитку сюжетної дії. Особлива увага приділяється практичному застосуванню кольору
в анімаційному кадрі, Color Script, дизайні персонажів і середовища, світлових рішеннях та кольоровій драматургії. *Задачі дисципліни* – Формування у студентів теоретичних знань і практичних навичок роботи з цифровим кольором, колірними моделями, палітрами, контрастами та принципами кольорової композиції в анімації. Розвиток уміння використовувати колір для створення образу персонажа, формування атмосфери, передачі емоцій і візуальної драматургії та застосовувати отримані знання у власних анімаційних проєктах.

ЗАВДАННЯ

Для досягнення поставленої мети курс передбачає виконання наступних завдань. *Теоретичні завдання* – сформувати розуміння основних закономірностей теорії кольору; ознайомити студентів з основними, похідними та третинними кольорами; вивчити поняття відтінку, світлоти,

насиченості та тональних відношень; сформувати розуміння теплих і холодних кольорів; ознайомити з основними видами кольорових контрастів; вивчити принципи побудови кольорових гармоній
і палітр; сформувати розуміння взаємозв'язку кольору, композиції та візуального акценту; дослідити психологічний та емоційний вплив кольору; вивчити роль кольору у створенні образу анімаційного персонажа; розглянути особливості використання кольору в дизайні анімаційного середовища; ознайомити з принципами взаємодії кольору та світла; вивчити роль кольору у створенні просторової глибини; сформувати розуміння поняття кольорової драматургії та Color Script; розглянути принципи зміни кольору в процесі розвитку анімаційної дії.
Практичні завдання – навчити створювати та використовувати власне кольорове коло; сформувати навички побудови монохромних, аналогових, комплементарних, триадних та спліт-комплементарних палітр; навчити використовувати колір для створення композиційного центру; розвинути навички роботи з контрастом світлого і темного, кольору, температури та насиченості; навчити створювати кольорові рішення для одного сюжету відповідно до різних емоційних станів; сформувати навички розробки кольорової характеристики персонажа; навчити використовувати колір для підкреслення характеру та емоцій персонажа; сформувати навички створення кольорових варіантів одного середовища для різного часу доби та емоційної атмосфери; навчити використовувати колір світла, тіні та відбиття у цифровому зображенні; розвинути навички передачі простору за допомогою насиченості, контрасту та температурних відмінностей; навчити створювати кольорову драматургію сцени; сформувати навички створення Color Script із 10–20 кадрів; навчити використовувати зміну кольору як засіб розвитку сюжету та емоційного акцентування; розвинути навички синхронізації кольорових змін із рухом, монтажем та драматургічними моментами; сформувати навички застосування цифрових інструментів для створення, корекції та узгодження кольору в анімаційному проєкті.
Творчі завдання – розвивати кольорове мислення та художнє бачення; формувати здатність самостійно обирати кольорове рішення відповідно до задуму; розвивати навички стилізації та створення авторських кольорових систем; формувати вміння аналізувати та вдосконалювати кольорове рішення анімаційного кадру; розвивати здатність використовувати колір не лише якдекоративний елемент, а як інструмент розповіді, емоційного впливу та візуальної драматургії.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Цифровий колір в анімації: теорія і практика» на 1 курсі становить 3 кредитів ECTS (90 годин, у тому числі аудиторних –30 годин практичних занять, самостійних занять – 60 годин). Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Цифровий колір в анімації: теорія і практика».

МОДУЛЬ 1

ЕТАП №1. Основи теорії кольору.

ЕТАП №2. Що таке колір у візуальному мистецтві.

ЕТАП №3. Кольоровий контраст.

ЕТАП №4. Колір і композиція.

ЕТАП №5. Колір та емоція.

ЕТАП №6. Колір персонажа.

МОДУЛЬ 2

ЕТАП №7. Колір середовища

ЕТАП №8. Середовище та емоційний стан.

ЕТАП №9. Світло та колір.

ЕТАП №10. Колір і простір
ЕТАП №11. Колірна драматургія.
ЕТАП №12. Колір у русі.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:
ЗК 10. Здатність бути критичним та самокритичним.
ФК 1. Високий рівень виконавської майстерності.
ФК 2. Здатність створювати та реалізувати власні художні концепції у творчо-виробничій діяльності.
Програмні результати навчання:
ПРН 5. Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.
ПРН 7. Забезпечувати виразність при втіленні авторського задуму аудіовізуального твору.

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

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ
Базою навчального тезаурусу дисципліни **«**Цифровий колір в анімації: теорія і практика» є складений за авторською методикою курс лекційних та практичних занять (практичний курс кандидат педагогічних наук, доцент Малиніна І.О.), який охоплює, вивчення принципів та засобів анімації, аналіз різноманітних анімаційних об'єктів, постановку проєктної задачі, послідовність розробки етапів проєктного процесу, засоби проєктного моделювання, створення образу персонажу, розробку концепції до анімаційного ролику, створення покадрового сценарію.
Характер і склад дисципліни передбачає як методичні рекомендації традиційного типу, так і перелік матеріалів для самостійного аналізу і засвоєння, а саме перелік рекомендованої для опрацювання основної та додаткової літератури (монографії, книги, навчальні посібники, періодичні видання), джерел з інтернету (див. Список рекомендованої літератури), в тому числі набір відео-уроків і відео-лекцій. Дисципліна викладається українською мовою із застосування інших мов задля більш природнього тлумачення певних дефініцій, спеціальних термінів та першоджерел.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ
Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проєктні розробки з анімації і аудіовізуального мистецтва та медіовиробництво, дані про авторів та анімаційні школи, творчі групи і т. ін. 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 Photoshop або Krita.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1**.** Для дистанційних занять використовується програма ZOOM та Google Classroom 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 jpg. Файли підписуються таким чином: *прізвище_назва завдання.*

3. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено усі додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Вітається: любов до «чистого» вектору, схильність до технічної роботи, а також сміливість, завзятість та усидливість. Під час занять необхідно вимкнути звук телефонів (або Zoom у випадку дистанційних занять). За необхідності студент має спросити дозволу вийти з аудиторії (покинути Zoom).

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

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

Дата	Вид заняття	Зміст	Рубіжний контроль	Години
Модуль 1				
1 тижд.	практичні	**Завдання № 1.** Основи теорії кольору.		2
2-3 тижд.	практичні	**Завдання № 2.** Що таке колір у візуальному мистецтві.		4
4 тижд.	практичні	**Завдання № 3** Кольоровий контраст.		2
5 тижд.	практичні	**Завдання № 4.** Колір і композиція.		2
6 тижд.	практичні	**Завдання № 5.** Колір та емоція.		2
7-8 тижд.	практичні	**Завдання № 6.** Колір персонажа.	**модульний контроль**	4
Модуль 2				
9 тижд.	практичні	**Завдання № 7.** Колір середовища		2
10-11 тижд.	практичні	**Завдання № 8.** Середовище та емоційний стан.		4
12 тижд.	практичні	**Завдання № 9.** Світло та колір.		2

13 тижд.	практичні	**Завдання № 10.** Колір і простір		2
14 тижд.	практичні	**Завдання № 11.** Колірна драматургія.		2
15 тижд.	практичні	**Завдання № 12.** Колір у русі.		2
			Екзам. перегляд	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1			
Етап № 1	ЕТАП №1. Основи теорії кольору.	*Поточний контроль*	0–4
Етап № 2	ЕТАП №2. Що таке колір у візуальному мистецтві.	*Поточний контроль*	0–8
Етап № 3	ЕТАП №3. Кольоровий контраст.	*Поточний контроль*	0–8
Етап № 4	ЕТАП №4. Колір і композиція.	*Поточний контроль*	0–8
Етап № 5	ЕТАП №5. Колір та емоція.	*Поточний контроль*	0–8
Етап № 6	ЕТАП №6. Колір персонажа.	*Поточний контроль*	0–8
		Модульний контроль	0-5
	Всього за 1-й модуль		**50**
Модуль 2			
Етап № 7	ЕТАП №7. Колір середовища	*Поточний контроль*	0–4
Етап № 8	ЕТАП №8. Середовище та емоційний стан.	*Поточний контроль*	0–8
Етап № 9	ЕТАП №9. Світло та колір.	*Поточний контроль*	0–8
Етап № 10	ЕТАП №10. Колір і простір	*Поточний контроль*	0–8
Етап № 11	ЕТАП №11. Колірна драматургія.	*Поточний контроль*	0–8
Етап № 12	ЕТАП №12. Колір у русі.	*Поточний контроль.*	0–8
		Модульний контроль	0-5
	Всього за 2-й модуль		**50**
	Всього за 1 (осінній) семестр	*Екзам. перегляд*	**100**

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

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

Формою контролю є екзаменаційний перегляд. Для отримання оцінки необхідно пройти поточні етапи контролю у формі перевірок процесу аудиторної та самостійної роботи. У випадку невчасного виконання завдання оцінка знижується до 10 балів (в залежності від модуля та складності завдання).

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		60–63	E
			A- 90–94	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 конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);

б) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).

Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

1. Алберс Д. Взаємодія кольору. Київ. ArtHuss. 2021. 192 с. *(Дослідження оптичних ілюзій, сприйняття та відносності кольорів у візуальному просторі).*
2. Брамеско Ч. Колір фільмів: Історія кіномистецтва в 50 палітрах. Київ. ArtHuss. 2026. 176 с. *(Книга аналізує візуальну драматургію, психологічний символізм та роль колірних схем у кіно та анімації).*
3. Іттен Й. Мистецтво кольору. Київ. ArtHuss 2022. 160 с. *(Фундаментальна праця з теорії колірних контрастів та колірного кола, яка є основою для будь-якого аніматора або художника).*
4. Пастуро М. Кольори нашої пам'яті. Нора-Друк. 2020. 208 с. *(Розглядає соціокультурну еволюцію кольору та символіку відтінків).*
5. Теребій І. Д., Дейнеко Ж.В. Колір як інструмент створення настрою в анімації. *30-й Міжнародний молодіжний форум «Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті» : зб. матеріалів форуму*. Харків. ХНУРЕ. 2026. Т. 2. С. 239–241.
6. Фоукс Н., соавт. Колір і світло (Від майстрів мистецтва). Київ. ArtHuss. 2024. 176 с. *(Керівництво від практикуючих художників кіно та анімації, зокрема концепт-художників студій DreamWorks та Disney).*
7. Kratter T. The Color of Pixar. Chronicle Books. 2017. 352 p. *(Унікальний артбук від художниці студії Pixar, де досліджено, як колірні палітри, світло і тіні керують емоціями глядача в анімації від «Історії іграшок» до «Коко»).*
8. Mestre M. M. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press, 2010. 128 p. *(Важлива праця про вплив світлотіні, контрасту та тону на сприйняття кадру в анімації).*