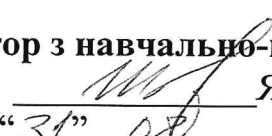


ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

**Факультет суспільних і прикладних наук
Кафедра дизайну**

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчально-методичної роботи


Ярослав ШТАНЬКО
“31” 08 2026 р.

ГРАФІЧНА АНІМАЦІЯ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітньо-професійна (наукова) програма	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	вибіркова
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Семестр викладання	VII

РОЗРОБНИК:
асистент кафедри дизайну

 Юрій ВАТАМАНЮК

ЗАТВЕРДЖЕНО
на засіданні кафедри дизайну
протокол № 1 від 28 серпня 2026
завідувач кафедри

 Ірина МАТОЛІЧ

УЗГОДЖЕНО:
Гарант ОПП

 Наталія ГІЛЯЗОВА

СХВАЛЕНО:
на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 31 серпня 2026 р.

e-mail	yurii.vatamaniuk@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	кафедра дизайну, ауд.403, ауд.404, ауд.404/, ауд.425
Посилання на сайт	https://ukd.edu.ua/person/yuriy-vatamanyuk
Сторінка курсу в СДО	https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=7497

ВСТУП

Анотація навчальної дисципліни «Графічна анімація»

Курс «Графічна анімація» спрямована на формування у студентів практичних і теоретичних знань, необхідних для роботи з анімаційною графікою. Курс є складовою вибіркової частини освітньої програми та поєднує вивчення теоретичних основ із виконанням практичних і творчих завдань.

Мета викладання даного курсу - ознайомлення студентів з основами графічної анімації, принципами створення рухомих зображень та способами їх використання у сучасному дизайні. Особлива увага приділяється роботі з формою, композицією, рухом, ритмом і часом, а також освоєнню основних прийомів та інструментів створення анімаційних проєктів.

У результаті вивчення дисципліни студент повинен **знати**:

- основні поняття та принципи графічної анімації, її роль і місце у сучасному дизайні;
- особливості побудови анімаційної композиції, принципи організації руху, ритму, часу та взаємодії графічних елементів;
- основні види та техніки графічної анімації, їхні особливості та сфери застосування;

У результаті вивчення дисципліни студент повинен **вміти**:

- використовувати принципи графічної анімації для створення виразних та композиційно цілісних анімаційних робіт;
- працювати з графічними елементами, їх переміщенням, трансформацією, появою та зникненням у часі;
- використовувати композицію, колір, форму, ритм і рух як засоби візуальної виразності;
- застосовувати різні техніки та прийоми анімації під час створення графічних і мультимедійних робіт;
- застосовувати отримані знання та практичні навички під час виконання творчих завдань у сфері графічного дизайну.

Компетентності та результати навчання, яких набувають здобувачі освіти внаслідок вивчення навчальної дисципліни (шифри та зміст компетентностей та програмних результатів навчання вказано відповідно до ОПП “Графічний дизайн” (2024/2025)).

Шифр та назва компетентності	Результати навчання
СК 6. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю).	ПРН 8. Оцінювати об’єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.
СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об’єктів дизайну.	ПРН 9. Створювати об’єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.

СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.	ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах. ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності. ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності. ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.
--	---

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	4		
Семестр	7		
Кількість кредитів ECTS	6		
Аудиторні навчальні заняття		денна	заочна
	лекції	-	-
	семінари, практичні	84 год. (в годинах)	16 (в годинах)
Самостійна робота		96 год. (в годинах)	164 (в годинах)
Форма підсумкового контролю	екзамен		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни:

Пререквізити	Постреквізити
Композиція	Дизайн інтерфейсів
Дизайн-проектування	Комп'ютерний дизайн у графіці
Шрифти і типографіка	Візуальні комунікації

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

VII СЕМЕСТР

Тема 1. Вступ у поняття графічної анімації.

Ознайомлення з поняттям анімації, основними видами та принципами. Розгляд руху та часу в графічному дизайні, основних етапів створення анімації та сфер її застосування.

Завдання: Обрати 3 довільні анімації та вказати їхні види, типи та принципи.

Тема 2. Знайомство з Adobe After Effects.

Підготовка до роботи з After Effects. Встановлення After Effects. Огляд інтерфейсу. Базові налаштування After Effects. Організація проєкту. Зберігання файлів. Рендер.

Практична робота: Створити анімацію динамічного м'яча з його деформацією в русі.

Тема 3. Робота з текстом та фігурами.

Робота з фігурами (Shapes). Створення та редагування контурів. Інструмент «перо» (Pen tool). Послаблення руху (Easing). Створення базової анімації тексту.

Практична робота: Створити анімацію у вигляді динамічного бейджика.

Тема 4. Робота з масками та накладанням шарів.

Знайомство з терміном «маска» та його створення в середовищі After Effects, розгляд принципу групування та накладання шарів у композиції.

Практична робота: Створити анімацію геометричних фігур, які рухаються та деформуються.

Тема 5. Використання векторних та растрових матеріалів.

Імпорт та експорт растрових зображень в After Effects та їхня анімація в середовищі програми. Знайомство з анімацією Trim Paths.

Практична робота: Створити анімацію логотипу.

Тема 6. Робота з 3Д об'єктами.

Переведення середовища в 3Д. Робота з світлом та камерами. Анімація 3Д тексту.

Практична робота: Створити анімацію цитати, де текст поступово з'являється по буквах або словах, рухається по траєкторії й змінює колір.

Тема 7. Створення анімації в 3Д просторі з використанням шарів

Розробка векторних елементів з подальшою інтеграцією в 3Д анімацію. Анімація руху 3Д об'єктів та камери.

Практична робота: Створення анімації з накладанням шарів та рухом об'єктів та камери.

Тема 8. Інфографіка засобами Adobe After Effects

Робота з векторними елементами та колірною корекцією. Додавання та редагування зображень.

Практична робота: Створення та анімація інфографіки.

Екзаменаційне завдання. З ефектів опрацьованих протягом семестру, необхідно створити «Анімований рекламний постер». Дозволено використовувати всі ефекти та типи анімації, середовище – 2Д, проте можна виконувати і в 3Д.

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Вимоги до завдання	К-сть годин
1	Вступ у поняття графічної анімації	Ознайомлення з видами та основними принципами анімації.	8
2	Основи роботи в Adobe After Effects	Ознайомлення з інтерфейсом, композиціями, шарами, ключовими кадрами та базовими налаштуваннями.	12
3	Анімація тексту та графічних форм	Робота з текстом, фігурами, контурами та Pen Tool. Використання easing.	12
4	Маски та робота з шарами	Створення та анімація масок, робота з шарами та їх накладанням.	12
5	Анімація векторної та растрової графіки	Імпорт та анімація графічних матеріалів. Робота з Trim Paths.	12
6	3D-анімація та робота з камерою	Робота з 3D-шарами, камерою та освітленням.	14
7	Створення анімованої інфографіки	Розробка та анімація інфографіки з використанням тексту, графічних елементів та зображень.	14

Зміст самостійної роботи студентів

Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни «Графічна анімація»

Найменування видів робіт	Розподіл годин	
	денна форма	заочна форма
Самостійна робота, год, у т.ч.:	96	164
Робота з шарами та фігурами Adobe After Effects	6	6
Анімації тексту в Adobe After Effects	6	6
Створення та анімація інфографіки Adobe After Effects	10	10
Ефект MotionBlur	8	8

Анімація векторної та растрової графіки.	10	10
Створення анімації з використанням 3D.	10	10
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	46	114

ПОЛІТИКА КУРСУ

Коротко, з покликанням на відповідну нормативну базу УКД, висвітлити питання:

1) щодо системи поточного і підсумкового контролю



Організація поточного та підсумкового семестрового контролю знань студентів, проведення практик та атестації, переведення показників академічної успішності за 100-бальною шкалою в систему оцінок за національною шкалою здійснюється згідно з “Положенням про систему поточного і підсумкового контролю, оцінювання знань та визначення рейтингу здобувачів освіти”. Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).

2) щодо оскарження результатів контрольних заходів



Здобувачі вищої освіти мають право на оскарження оцінки з дисципліни отриманої під час контрольних заходів. Апеляція здійснюється відповідно до «Положення про політику та врегулювання конфліктних ситуацій». Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).

3) щодо відпрацювання пропущених занять



Згідно “Положення про організацію освітнього процесу” здобувач допускається до семестрового контролю з конкретної навчальної дисципліни (семестрового екзамену, диференційованого заліку), якщо він виконав усі види робіт, передбачені на семестр навчальним планом та силабусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання (отримав ≥ 35 бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

4) щодо дотримання академічної доброчесності



“Положення про академічну доброчесність” закріплює моральні принципи, норми та правила етичної поведінки, позитивного, сприятливого, доброчесного освітнього і наукового середовища, професійної діяльності та професійного спілкування спільноти Університету, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#). Ознайомитись з “Політикою академічної доброчесності” - за [покликанням](#).

5) щодо використання штучного інтелекту



“Положення про академічну доброчесність” визначає політику щодо використання технічних засобів на основі штучного інтелекту в освітньому процесі. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#). “Положення про систему запобігання та виявлення академічного плагіату, самоплагіату, фабрикації та фальсифікації академічних творів” містить рекомендації щодо використання в академічних текстах генераторів на основі штучного інтелекту. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

6) щодо використання технічних засобів в аудиторії та правила комунікації



Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). На гаджетах повинен бути активований режим «без звуку» до початку заняття. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо. Під час виконання заходів контролю використання гаджетів заборонено (за винятком, коли це передбачено умовами його проведення). У разі порушення цієї заборони результат анулюється без права перескладання. Ознайомитись з відповідним документом можна за [посиланням](#). Комунікація відбувається через електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle.



7) щодо зарахування результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти

Процедури визнання результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти визначаються «Положенням про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та / або інформальної освіти». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

Відпрацювання студентом пропущених або не вчасно створених практичних робіт виконуються в аудиторії. Це потрібно для того, щоб студент міг отримати вчасну консультацію, адже роботи творчі, а також, щоб виключити можливість плагіату.

Академічна доброчесність, яка є сукупністю етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності, є базовою в процесі вивчення дисципліни. Дотримання принципів академічної доброчесності допомагає забезпечити чесність, відповідальність та повагу до інтелектуальної власності інших.

Застосування ІІІ під час виконання практичних завдань у межах даного курсу частково дозволене. Проте робота повинна виконуватись самостійно з дотриманням всіх етапів розробки в програмі Adobe After Effects. Дозволяється використання ІІІ тільки для генерації текстів для наповнення анімації, або створення фото та картинок, що допоможе з пошуком необхідних матеріалів. Анімації згенеровані ІІІ не будуть прийматися на оцінювання.

Студенти повинні створювати власні роботи і не копіювати роботи інших дизайнерів без дозволу або належного цитування. При використанні зовнішніх ресурсів, таких як зображення, шрифти або інші графічні елементи, необхідно отримати відповідні дозволи або використовувати ресурси, що мають ліцензії на вільне використання. Важливо вказувати авторів та джерела інформації, які були використані в процесі роботи. Це включає текстові матеріали, зображення, ідеї та інші ресурси. Здобувачі мають бути чесними у своїх діях, не використовувати недобросовісні методи для отримання кращих результатів, поважати права авторів та інших дизайнерів, не використовувати їхні роботи без дозволу.

Після завершення кожної практичної роботи чи проєкту відбувається захист студентом своєї роботи та колективне обговорення результатів між студентом та викладачем. При такому підході здобувач розуміє переваги і недоліки у виконання практичних завдань і це впливає на об'єктивність оцінювання.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

При вивченні дисципліни застосовується комплекс методів для організації навчання студентів з метою розвитку їх логічного та абстрактного мислення, творчих здібностей, підвищення мотивації до навчання та формування особистості майбутнього фахівця в галузі графічного дизайну.

Програмний результат навчання	Метод навчання	Метод оцінювання
--------------------------------------	-----------------------	-------------------------

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування. ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію; ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання ПРН 10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі	словесний метод (викладення нового матеріалу); наочний (метод передбачає застосування демонстрації аналогів до теми, матеріалів та зразків практичних завдань) практичний (виконання завдань допомагає набутти практичні навички, розвиває розуміння предмету та відчуття і розуміння матеріалу)	Екзамен
---	---	---------

МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНІ РЕСУРСИ

Для вивчення навчальної дисципліни «Графічна анімація» необхідно:

- 1) проектор або інший мультимедійний екран для демонстрації практичних завдань;
- 2) доступ до мережі Інтернет (пошукова система Google для порівняльного аналізу та роботи із відео аналогами для практичних завдань);
- 3) комп'ютер та обладнання для розробки практичних завдань;
- 4) програми Adobe After Effects, Illustrator, Photoshop.

ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Вид	Зміст	% від загальної оцінки	Бал	
			min	max
Поточні контрольні заходи	всього	60	35	60
Підсумкові контрольні заходи	екзамен	40	25	40
Всього:	-	100	60	100

Усі практичні заняття з курсу «Графічна анімація» проводяться у форматі, що визначений деканатом університету (онлайн/офлайн чи змішаному).

Відвідування практичних занять з курсу є обов'язковим. Усі пропущені заняття повинні відпрацюватися впродовж трьох наступних тижнів після отримання пропуску, або після того, як студент повернувся до навчання.

Поточний контроль передбачає здачу студентом усіх практичних завдань за семестр у належному вигляді .

Фіксація **поточного** контролю здійснюється в «Електронному журналі обліку успішності академічної групи» на підставі чотирибальної шкали – “2”; “3”; “4”; “5”. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі, автоматично визначається підсумкова оцінка, здійснюється підрахунок пропущених занять

Критерії оцінювання (аудиторні завдання):

Бали	Критерії оцінювання
54-60 – 5 А	Студент у повному обсязі опанував теоретичний і практичний матеріал, володіє основними принципами графічної анімації та інструментами Adobe After Effects. Практичні завдання виконані якісно, технічно грамотно та відповідно до всіх вимог. Анімація має плавний рух, правильний таймінг, композиційну цілісність і творчий підхід.
50-53 – 4 В	Студент добре опанував теоретичний і практичний матеріал, вчасно та якісно виконав поставлені завдання. Продемонстрував хороше володіння інструментами анімації, правильно використав основні принципи руху та композиції, але допустив декілька незначних технічних або композиційних помилок.
45-49 – 4 С	Студент у цілому добре опанував практичний та теоретичний матеріал, справився з більшістю поставлених завдань. Роботи мають достатній рівень виконання та творчий підхід, але містять помітні недоліки: нерівномірний рух, недосконалий таймінг, недостатню плавність анімації, композиційні або технічні помилки.
40-44 – 3 D	Студент у достатньому обсязі опанував практичний та теоретичний матеріал, але виконав лише частину поставлених завдань або продемонстрував недостатній рівень володіння інструментами анімації. Робота має значні недоліки: порушення принципів руху,

	неправильний таймінг, відсутність композиційної цілісності або недостатню якість технічного виконання.
35-40 – 3 E	Студент не опанував значну частину практичного та теоретичного матеріалу, недостатньо впорався з поставленими завданнями. Робота виконана на низькому професійному рівні та має значні недоліки: неправильне використання інструментів, порушення основних принципів анімації, відсутність плавності руху, недотримання вимог завдання та недостатню самостійність.
0-34 – 2 F	Студент, не опанував практичний та теоретичний матеріал, не виконав завдання

Критерії оцінювання (підсумковий контроль / екзаменаційне завдання):

Бали	Критерії оцінювання
37-40 – 5 A	Завдання виконано повністю та на високому рівні. Виразна ідея, якісна композиція, плавна анімація, правильний таймінг і технічне виконання. Здобувач аргументовано презентує роботу.
33-36 – 4 B	Завдання виконано повністю. Вдале композиційне та анімаційне рішення, незначні технічні або композиційні недоліки.
30-32 – 4 C	Завдання виконано повністю, але є окремі недоліки в композиції, таймінгу, плавності руху або технічному виконанні.
27-29 – 3 D	Завдання відповідає мінімальним вимогам, але має помітні недоліки в анімації, композиції та технічному виконанні.
25-26 – 3 E	Виконано мінімальний обсяг завдання. Значні недоліки в анімації та композиції, обмежене використання інструментів.

0-24 – 2 F	Студент, не виконав завдання.
------------	-------------------------------

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів), без права перездачі.

Підсумковою формою контролю дисципліни «Графічна анімація» є екзамен, який передбачає виконання Екзаменаційного завдання самостійно.

Процедура проведення контрольних заходів, а саме підсумкового семестрового контролю, регулюється «Положенням про систему поточного та підсумкового контролю оцінювання знань та визначення рейтингу студентів», яке розміщено на сайті університету в розділі «Публічна інформація»: <https://ukd.edu.ua/node/1149>

До підсумкового контролю допускаються студенти які за результатами поточного контролю отримали не менше 35 балів. Усі студенти, що отримали 34 бали і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях оцінюється в балах (згідно Шкали оцінювання знань за ЄКТС) і є сумою балів, отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Шкала оцінювання знань за ЄКТС:

Оцінка за національною шкалою	Рівень досягнень, %	Шкала ECTS
Національна диференційована шкала		
Відмінно	90 – 100	A
Добре	83 – 89	B
	75 – 82	C
Задовільно	67 – 74	D
	60 – 66	E
Незадовільно	35 – 59	FX
	0 – 34	F
Національна недиференційована шкала		
Зараховано	60 – 100	-
Не зараховано	0 – 59	-

Студенти, які не з'явилися на залік чи екзамен без поважних причин, вважаються такими, що одержали незадовільну оцінку.

Об'єктивність процедур проведення контрольних заходів забезпечується відмежуванням результатів поточного контролю від результатів підсумкового контролю.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: ДАДМ, 2003. 664 с.
2. Adobe After Effects Classroom in a Book (2023 Release). Lisa Fridsma. веб-сайт. URL: https://www.google.com.ua/books/edition/Adobe_After_Effects_Classroom_in_a_Book/QNnPEAAAQBAJ?hl=uk&gbpv=1&dq=Animate,+After+Effects&printsec=frontcover
3. Iijima T. Action Anatomy : for Gamers Animators and Digital artists. New York : Harper Design, 2005. 176 p.
4. Mastering Adobe Animate 2023 A Comprehensive Guide to Designing Modern, Animated, and Interactive Content Using. Joseph Labrecque -Animatehttps: веб-сайт. URL: [//www.google.com.ua/books/edition/Mastering_Adobe_Animate_2](https://www.google.com.ua/books/edition/Mastering_Adobe_Animate_2)

Інформаційні ресурси в інтернеті

5. Офіційний сайт програмного забезпечення Adobe: веб-сайт. URL: <https://www.adobe.com/ua/>
6. Pantone: веб-сайт. URL: <https://www.pantone.com>