

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет комп'ютерних наук, фізики та математики
Кафедра комп'ютерних наук та програмної інженерії

Створення навчального відеокурсу

"Основи моушн-дизайну"

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконав: студент 4 курсу 12-461 групи

Спеціальності 126 Інформаційні
системи та технології

Освітньо-професійної програми

«Інформаційні системи та технології»

Унгурян Владислав Євгенійович

Науковий керівник: Черненко Ірина

Рецензент: Шовкун В.В. директор

Херсонського фізико-технічного ліцею

Херсонської міської ради, к.п.н.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ОГЛЯД ІСНУЮЧИХ ПІДХОДІВ ДО НАВЧАННЯ	
МОУШН-ДИЗАЙНУ	4
1.1. Історія становлення моушн-дизайну	4
1.2. Сучасні методи навчання моушн-дизайну	5
1.3. Порівняння традиційного та онлайн-навчання моушн-дизайну	6
1.4. Особливості створення навчального контенту з моушн-дизайну	7
1.5. Аналіз можливостей After Effects у навчальному процесі	8
1.6. Використання допоміжного програмного забезпечення	13
1.7 Економічна привабливість професії моушн-дизайнера.	15
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА ВІДЕОКУРСУ	16
2.1. Планування структури відеоуроків	16
2.2. Розробка сценаріїв і скриптів для уроків	17
2.3. Процес запису та монтажу	17
2.4 Детальний сценарій відеоуроків	18
РОЗДІЛ 3 ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ТА МОЖЛИВОСТІ	
КОМЕРЦІАЛІЗАЦІЇ КУРСУ	31
3.1. Використання відеокурсу в освітніх закладах	31
3.2. Поширення на комерційних платформах	32
ВИСНОВКИ	34
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	35

ВСТУП

Актуальність теми дослідження

Сучасний цифровий світ стрімко розвивається і зростає попит на спеціалістів з моушн-дизайну. У цьому контексті моушн-дизайн як мистецтво створення рухомої графіки та анімації стає однією з найбільш затребуваних галузей на перетині дизайну та цифрових технологій. Зростаючий попит на фахівців у сфері моушн-дизайну зумовлює необхідність розробки якісних навчальних матеріалів, які б дозволили ефективно опанувати основи цієї дисципліни.

Метою роботи є створення структурованого відеокурсу з основ моушн-дизайну в програмі After Effects [1]. Курс допоможе новачкам ефективно засвоїти матеріал і відразу застосовувати його у своїх початкових проєктах.

Для досягнення цієї мети потрібно виконати наступні **завдання**:

1. Дослідити сучасні методи навчання моушн-дизайну.
2. Проаналізувати ринок та інші відеокурси конкурентів.
3. Створити структурований план відеоуроків, враховуючи вище сказану інформацію.
4. Вибрати стиль, дизайн та метод для створення уроків.

Об'єкт дослідження - процес навчання моушн-дизайну засобами відеоуроків.

Предмет дослідження: Технології програми After Effects.

Методи та технології дослідження

Аналіз відео джерел, порівняльний аналіз існуючих курсів, тестування курсу та аналіз зворотного зв'язку.

Практичне значення

Дії полягають у створенні доступного та ефективного відеокурсу для початку, який застосовуватиметься як самостійний навчальний матеріал, та як додатковий навчальний матеріал навчальний закладу.

Таким чином, моя дипломна праця була виконана спеціально з метою поширення моушн-дизайну серед учнів університету.

РОЗДІЛ 1

ОГЛЯД ІСНУЮЧИХ ПІДХОДІВ ДО НАВЧАННЯ МОУШН-ДИЗАЙНУ

1.1. Історія становлення моушн-дизайну

Моушн-дизайн (або анімаційний графічний дизайн) - це відносно молода, але стрімко зростаюча галузь, яка поєднує графічний дизайн, відео, звук та анімацію в єдине візуальне повідомлення. Хоча сам термін “motion design” з’явився лише у другій половині 20 століття, сам підхід до створення рухомої графіки бере початок ще з початку

кінематографу. [1]

Першими експериментами можна вважати роботи Оскара Фішінгера в 1920–30-х роках. Його абстрактні анімовані композиції під музику стали основою для подальшого розвитку візуального ритму в кіно та телебаченні.

У 1950–60-х роках з’являється телевізійна графіка - логотипи, заставки, відкриття передач, усе це вимагало нових форматів подачі. Саул Басс став культовим автором титрів для фільмів Альфреда Гічкока та Стенлі Кубрика. Його роботи досі вважаються шедеврами графічної композиції в русі.

Пізніше розвиток комп’ютерної графіки дав змогу створювати більш складні анімації. У 1993 році компанія Adobe випустила першу версію After Effects — програми, яка фактично дала кожному дизайнеру можливість створювати професійний моушн-контент без дорогих студій. З тих пір індустрія почала розвиватись.

Сьогодні моушн-дизайн - це окрема професія, присутня в маркетингу, кіно, рекламі, соцмережах, мобільних застосунках та навіть

у навчальних матеріалах. Візуальне сприйняття стало ключем до уваги глядача, а отже - до успіху продукту, бренду або освітнього курсу.

1.2. Сучасні методи навчання моушн-дизайну

Моушн-дизайн займає важливе місце у сфері цифрових медіа. Його активно використовують у рекламі, кіно, ігровій індустрії, інтерфейсах та соцмережах. Завдяки доступному програмному забезпеченню, навчатися цій сфері стало простіше та швидше, тому сьогодні існує чимало способів його опанування.

Аналіз онлайн-курсів (Udemy, Skillshare, Coursera, Domestika)

Останніми роками онлайн-освіта стала одним з найпопулярніших способів здобуття нових знань. Безліч платформ пропонують широкий вибір курсів, які дозволяють користувачам самостійно освоювати навички в After Effects та інших програмах для створення анімацій.

Udemy [2] – одна з найбільших онлайн-платформ яка пропонує навчальні курси за доступними цінами.

Особливості:

- Велике різноманіття курсів різних рівнів.
- Оплата напряму за курс.
- Відеоуроки у форматі лекцій з можливістю отримати додаткові матеріали.

Coursera [4] – пропонує курси від університетів та відомих компаній, таких як Google, CalArts та інших.

Особливості:

- Академічний метод навчання.
- Можливість отримати сертифікат після закінчення курсу.
- Багато тестів, що допомагають закріпити матеріал.
- Висока якість матеріалу, але, в основному, теоретичний напрям.

Skillshare [3] – працює за моделю підписки та орієнтований на креативні професії, включаючи моушн-дизайн.

Особливості:

- Величезна бібліотека курсів за місячну підписку.
- Короткі та структуровані курси.
- Великий акцент саме на практичні завдання.
- Можливість отримати фідбек від викладачів та юзерів.

Domestika [5] – платформа спеціалізується на навчанні креативних професій.

Особливості:

- Великий вибір курсів від професійних інфлюєнсерів з моушн-дизайну.
- Якісна зйомка та структурований підхід.
- Курси доступні тільки англійською та іспанською мовами.

Онлайн-курси - це зручний та ефективний спосіб вивчення моушн-дизайну, адже вони дозволяють навчатися у будь-який зручний час і у власному темпі. Кожна платформа має свої переваги: Udemu ідеальна для тих, хто хоче купити окремий курс; Skillshare — для постійного навчання з підпискою; Coursera підходить тим, хто цінує академічний підхід; а Domestika робить ставку на практику і творчий підхід.

1.3. Порівняння традиційного та онлайн-навчання моушн-дизайну

У контексті стрімкого розвитку цифрових технологій та дистанційних освітніх платформ дедалі актуальнішим стає питання вибору оптимального формату навчання. Особливо це стосується таких динамічних і практикоорієнтованих напрямів, як моушн-дизайн. Традиційне навчання залишається класичною формою здобуття знань, однак онлайн-курси дедалі більше набирають популярності завдяки своїй доступності, гнучкості та актуальному наповненню. Нижче представлено порівняльну характеристику обох форматів навчання за низкою ключових критеріїв:

*Таблиця 1. Порівняння традиційного та онлайн-навчання
моушн-дизайну.*

Критерій	Традиційна навчання	Онлайн-навчання
Гнучкість	Обмежене за місцем і часом	Доступний у будь-який зручний час і з будь-якого місця
Вартість	Вища вартість через навчальні ресурси викладачів	Зазвичай дешево та навіть безкоштовно
Практичні навички	Можливість працювати над реальним проєктом	Курси містять багато практичних частин
Інтерактивність	Живе спілкування з викладачами та студентами	Залежить від курсу. Можливе відсутність зворотного зв'язку
Доступ до матеріалів	Друковані або електронні підручники	Живі проєкти, відеоуроки, тести
Оновлення знань	Програма оновлюється рідко	Швидка адаптація курсів під тенденції світу

Узагальнюючи можна сказати що традиційне навчання дає змогу працювати в групах та наяву ділитись досвідом, але є менш гнучким і не завжди є свіжа інформація. Онлайн-навчання є більш доступним та дає змогу отримати актуальні навички сьогодення, а це є важливим моментом для сфер які швидко змінюються та адаптуються під реалії, як моушн-дизайн.

1.4. Особливості створення навчального контенту з моушн-дизайну

Створення відеокурсу з моушн-дизайну має свої нюанси, які відрізняють його від звичних форм навчання. Основне завдання - подати матеріал так, щоб він був зрозумілим, наочним і цікавим для людей з різним рівнем підготовки.

Основні принципи створення ефективного відеокурсу

1. Структурованість

- Уроки повинні мати зрозумілу та чітку логіку подачі інформації.

- Кожен модуль має містити свій вступ, основний матеріал та практичне завдання, яке допоможе закріпити матеріал юзеру.

- Теми повинні поступово ускладнюватись, але так, щоб не перевантажити учнів.

2. Візуальна подача інформації

- Використання скрінів, анімацій, інфографіки.
- Пояснення складних моментів за допомогою покрокових відеоуроків.

3. Інтерактивність

- Практичні завдання після уроку або пряме відтворення роботи з відео.

- Використання коментарів або зворотного зв'язку від викладача.

4. Доступність матеріалу

- Довжина уроку має бути припустима та не виходити за рамки 15-20 хвилин, адже потім втрачається зв'язок та уважність юзера.

- Використання простих слів, щоб доступними словами донести інформацію.

5. Практичне застосування знань

- Кожен урок має містити реальний кейс або проєкт.
- Учні мають створювати свої роботи, а не лише копіювати дії з відео.

1.5. Аналіз можливостей After Effects у навчальному процесі

Adobe After Effects - одна з найвідоміших і найпотужніших програм для створення анімацій та візуальних ефектів. Її активно використовують у рекламі, кіно та цифровому дизайні. Завдяки великому набору функцій, After Effects став стандартом у світі моушн-дизайну.

Основний функціонал програми

After Effects має велику кількість інструментів для створення анімацій, роботи з графікою, 2D та 3D об'єктами. Серед функціоналу програми можна виділити ключові можливості.

Робота з шарами (Layers)

After Effects використовує шарову систему, подібну до Photoshop, що дозволяє легко комбінувати графічні елементи, відео, текст, звук.

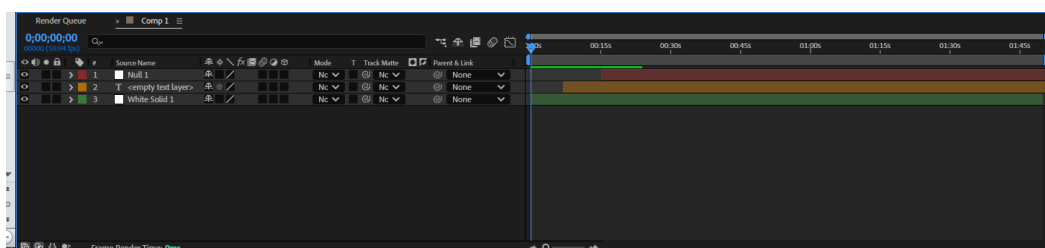


Рисунок 1.1. Таймлайн

Ключові кадри та анімація (Keyframes & Animation)

Використання кейфреймів дає можливість контролювати параметри об'єкта: розмір, позиція, прозорість тощо.

А графічний редактор (Graph Editor) дозволяє контролювати швидкість та плавність руху.

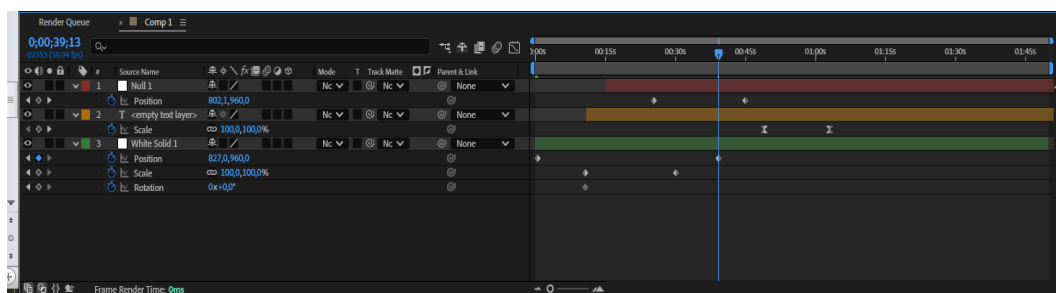


Рисунок 1.2. Кейфрейми та їх параметри

Ефекти та стилізація (Effects & Presets)

В програмі After Effects більше сотні різноманітних ефектів для обробки відео та фото. Можна використовувати пресети для прискорення анімацій.

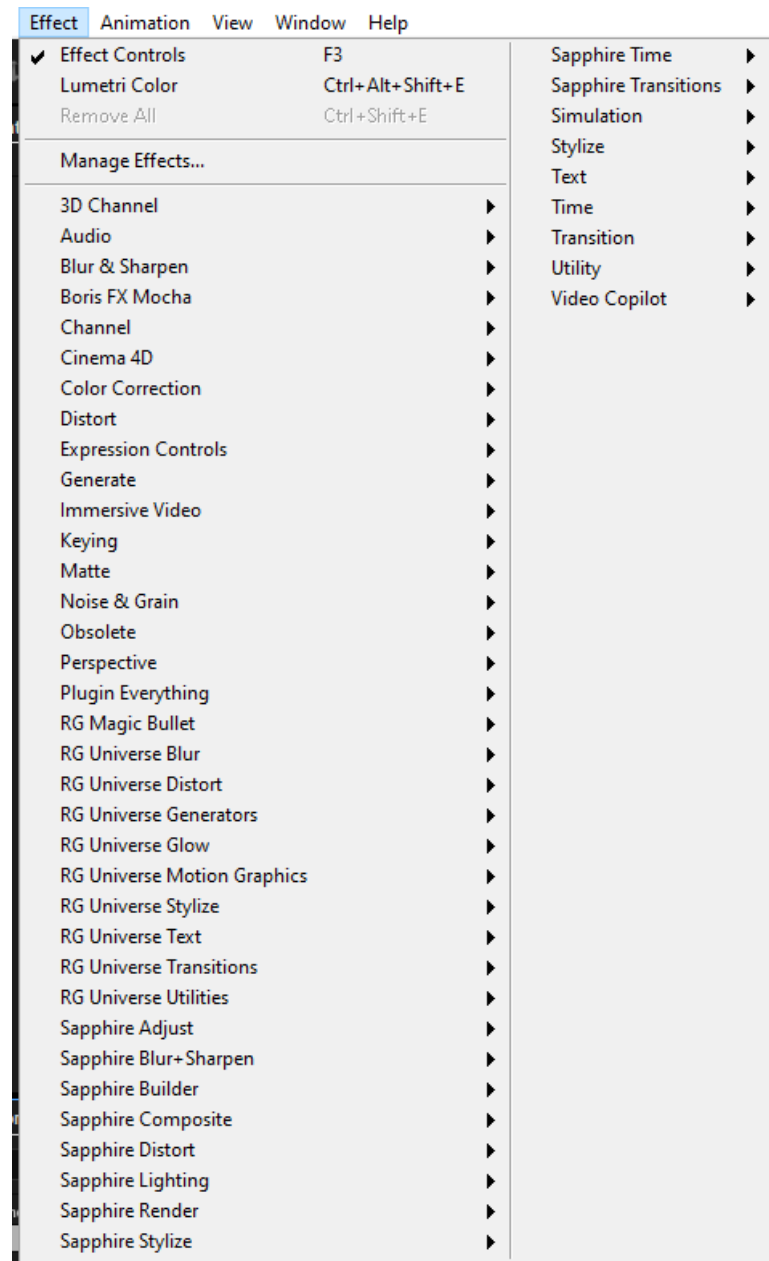


Рисунок 1.3. Каталог ефектів

Маски та шейпи (Masks & Shape Layers) дозволяють створювати анімовані переходи, приховувати або виділяти певні області. Шейп-анімація у свою чергу використовується для створення анімаційних сцен.

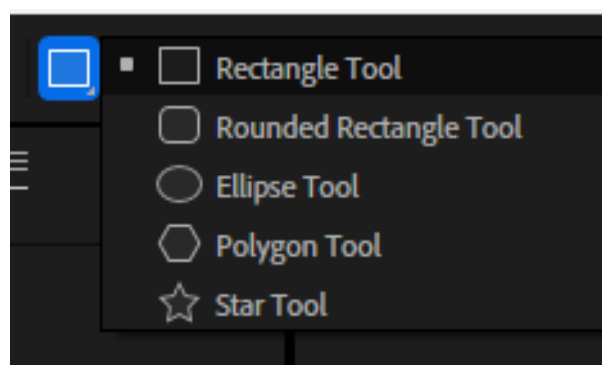
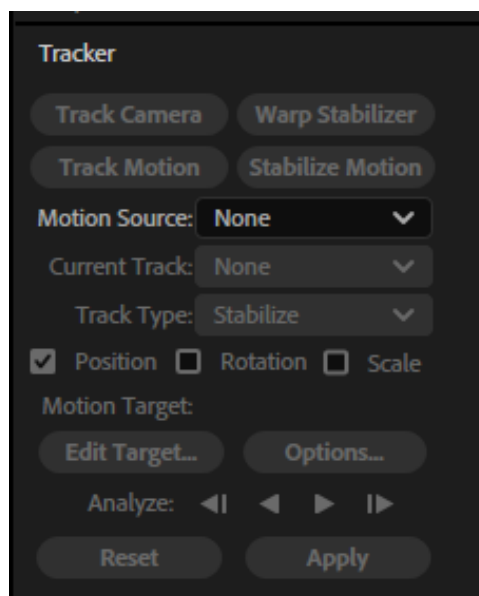


Рисунок 1.4. Панель шейнів

Motion Tracking та стабілізація відео

Вбудовані інструменти відстеження руху (Motion Tracking) дозволяють "закріплювати" анімацію на реальному відео. Є додатковий плагін MochaAE, який має просунутіші можливості.

*Рисунок 1.5. Панель трекінгу*

3D-анімація та робота з камерами

Можна працювати з 3D-шарами та використовувати віртуальні камери для створення об'ємних сцен. Є встроєні інтеграції, такі як Cinema 4D та 3D advanced

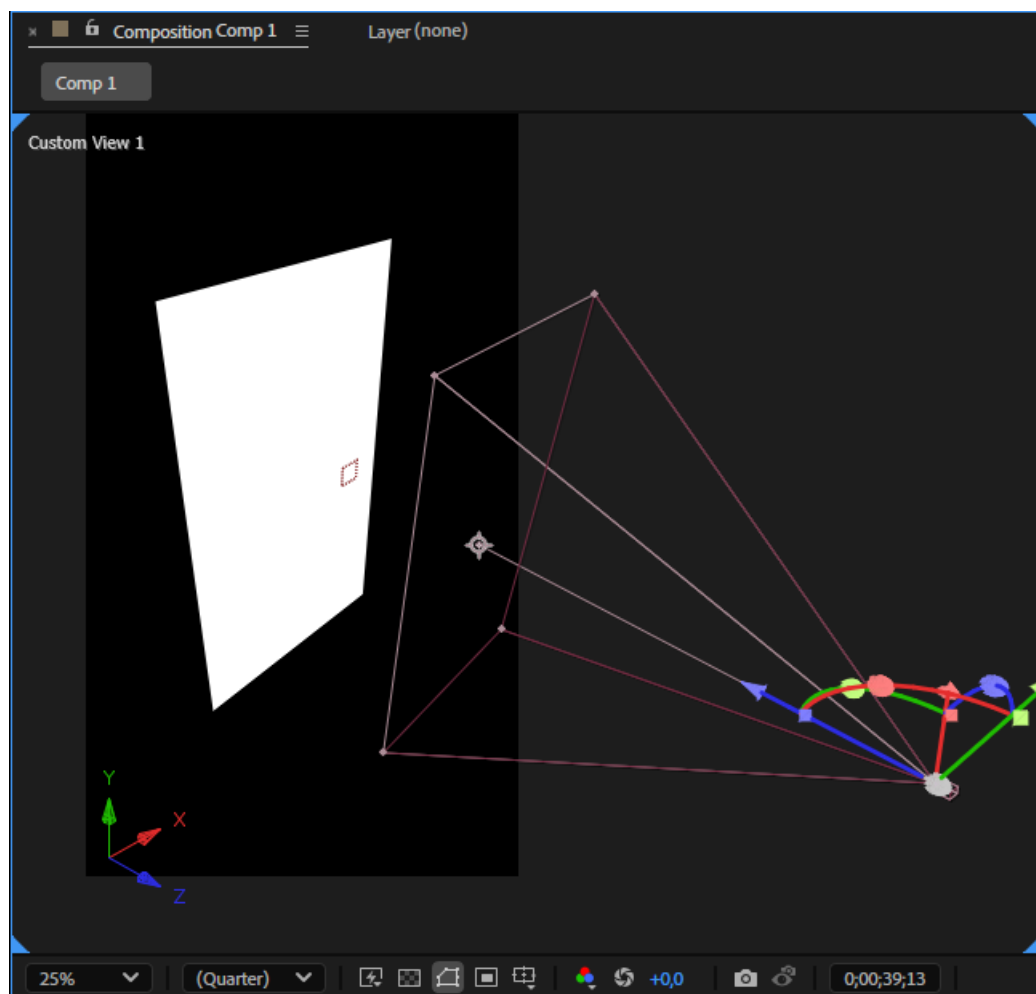


Рисунок 1.6 3D Camera

Expressions (вирази) для автоматизації

Використання коду на JavaScript для створення складних анімацій без необхідності виставляти сотні ключових кадрів

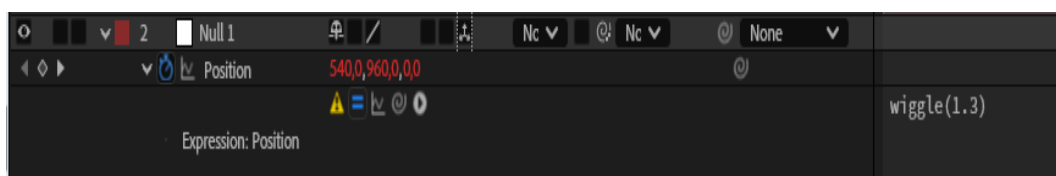


Рисунок 1.7 Приклад вигляду expressions

Використання After Effects для створення навчальних матеріалів

Створення анімованих навчальних відео:

After Effects дозволяє візуалізувати вашу уяву на полотні, цього можна досягнути за допомогою інфографіки, текстових ефектів та плавних переходів. Анімації спростять сприйняття матеріалу, особливо коли йдеться про щось тяжке. Програма дозволяє анімувати схеми, графіки та діаграми – це все робиться для структурування інформації.

Демонстрація

Навчальні відео часто містять показ роботи з різними програмами, наприклад як OBS Studio. У можна записати екран, а потім детально його опрацювати, додаючи анімацію курсора, підсвічування важливих кнопок або ефекти збільшення для кращого фокусування уваги. Це дає змогу покроково пояснити алгоритми роботи в певному програмному забезпеченні.

Робота з текстовими ефектами

Навчальні відео часто мають текстові підказки. У After Effects легко створювати динамічні титри, субтитри, вони краще допомагають засвоювати матеріал. Використовуючи побічні ефекти, такі як TextWrangler(що є пресетом), можна створити анімацію друкування тексту, що додає відео інтерактивності та стилю.

Монтаж та оформлення навчальних курсів

After Effects також використовується для монтажу та оформлення відеоуроків. Хоч монтаж є не самим зручним заняттям у програмі, але з його допомогою можна додати анімаційні заголовки, розділи, інтро та аутро, що робить курс більш структурованим і професійним. Крім того, плавні переходи між частинами уроку покращують загальне враження від навчального контенту, забезпечуючи комфортний перегляд – для цього можна використовувати побічні плагіни, такі як Animate Composer 3.

1.6. Використання допоміжного програмного забезпечення

Створювати навчальний контент з моушн-дизайну можна не лише в Adobe After Effects. Для досягнення кращої якості та ефективності відеоуроків часто застосовують додаткові програми, які допомагають у створенні графіки, монтажі, записі екрану та інтерактивних матеріалів, адже як згадувалось раніше, After Effects не є найкращою програмою для монтажу.

Графічні редактори для підготовки візуальних матеріалів

Для створення якісних навчальних відео важливо мати графічні елементи, такі як іконки, ілюстрації, текстури та макети. У цій сфері найчастіше використовуються такі програми:

Adobe Illustrator

- Векторна графіка для анімації в After Effects
- Створення логотипів, іконок, інфографіки
- Експорт у форматі .AI для збереження якості в анімації

Adobe Photoshop

- Обробка зображень та текстур
- Підготовка графічних макетів для анімації
- Робота з шарами, які легко імпортувати в After Effects

Програми для монтажу відеоуроків

Adobe Premiere Pro

- Професійний монтаж відеоуроків
- Робота зі звуком (фоновою музикою, озвученням, шумоприглушенням)
- Експорт у різних форматах для онлайн-платформ

DaVinci Resolve

- Безкоштовна альтернатива Premiere Pro з потужними інструментами кольорокорекції.
- Оптимізована для роботи з великими відеофайлами.

Програми для запису екрану

Запис екрану є ключовою частиною створення навчальних матеріалів, особливо якщо потрібно демонструвати роботу в After Effects або інших програмах.

OBS Studio

- Безкоштовна програма для запису відео з екрану.
- Можливість налаштування якості та формату запису.
- Підтримка потокової трансляції (для вебінарів).

Camtasia

- Спеціалізована програма для запису екрану та редагування відеоуроків.

- Вбудовані ефекти та анімації для виділення важливих моментів.
- Простий інтерфейс для швидкого монтажу навчальних відео.

1.7 Економічна привабливість професії моушн-дизайнера.

Моушн-дизайн - це не лише творчість, а й реальний спосіб заробляти. Сьогодні попит на фахівців з анімаційної графіки зростає з кожним роком. Причина проста: у візуальному контенті важлива не лише краса, а й динаміка, і саме моушн-дизайн допомагає “оживити” бренди, продукти та освітні формати.

Згідно з даними платформ Upwork, Fiverr, Glassdoor, середні ставки моушн-дизайнерів виглядають так:

Початківець (Junior) - \$500–\$1000 за проєкт / \$10–\$20 за годину

Середній рівень (Middle) - \$1500–\$3000 за проєкт / \$25–\$45 за годину

Досвідчений (Senior / Art Director) - \$4000+ за проєкт / \$50–\$100 за годину

Фрілансери на Behance, Dribbble, Upwork часто мають дохід від \$3000 до \$8000+ на місяць, залежно від кількості замовлень і ринку.

РОЗДІЛ 2

РОЗРОБКА ВІДЕОКУРСУ

2.1. Планування структури відеоуроків

Перед початком розробки відеокурсу важливо визначити його структуру, логіку подання матеріалу та послідовність уроків. Навчальний процес повинен бути побудований таким чином, щоб юзери поступово освоювали нові навички, тому не можна починати з тяжких тем.

Основні принципи побудови курсу:

- *Послідовність навчання* – від простого до складного, починаючи з базових інструментів After Effects і поступово переходячи до складніших технік
- *Логічна структура* – уроки повинені мати чітку мету, вступ, демонстрацію, практичну частину та підсумки
- *Практична спрямованість* – матеріал повинен бути не лише теоретичним, а й містити практичні завдання.
- *Гнучкість формату* – можливість переглядати уроки у власному темпі.
- *Зворотний зв'язок* – інтеграція коментарів або можливість отримати відповідь на запитання.

Приклад структури курсу:

1. Вступний урок: Ознайомлення з After Effects, налаштування інтерфейсу.
2. Основи роботи з шарами та ключовими кадрами.
3. Анімація тексту та простих об'єктів.
4. Використання масок та ефектів.
5. Основи 3D-анімації в After Effects.
6. Використання плагінів та скриптів.
7. Монтаж та експортування проєктів.
8. Фінальний проєкт: створення повноцінної анімаційної сцени.

9. Додаткові практичні роботи для розвитку

2.2. Розробка сценаріїв і скриптів для уроків

Для забезпечення ефективного навчання кожен урок має бути ретельно спланований. Це включає створення сценарію, що містить:

- *Основну тему уроку* – що саме пояснюється у відео
- *Ключові моменти* – на які аспекти слід звернути увагу
- *Покроковий план пояснення* – послідовність викладення матеріалу
- *Демонстрації та приклади* – конкретні вправи або проєкти
- *Підсумки та завдання* – короткий огляд уроку та практичне завдання

Приклад сценарію для уроку:

1. Вступ: коротке пояснення теми уроку
2. Огляд необхідних інструментів у After Effects
3. Показ реального прикладу анімації
4. Покрокове відтворення процесу створення ефекту
5. Виконання практичного завдання студентами
6. Висновки, відповіді на поширені запитання

2.3. Процес запису та монтажу

Процес створення відеоуроку складається з декількох етапів:

1. *Підготовка матеріалів* – створення тексту, інтро та підготовка файлів для анімації
2. *Запис екрану* – демонстрація роботи в After Effects за допомогою OBS Studio
3. *Озвучення* – запис голосу викладача для пояснення матеріалу.
4. *Монтаж* – редагування відео в Premiere Pro або DaVinci Resolve, додавання анімації, субтитрів, ефектів
5. *Експорт* – збереження відео у відповідному форматі для подальшого поширення

2.4 Детальний сценарій відеоуроків

З метою ефективної реалізації навчального процесу був розроблений структурований сценарій відеоуроків, який охоплює як теоретичні основи, так і практичні завдання для закріплення матеріалу. Кожен урок побудований з урахуванням послідовності ускладнення тем, що дозволяє поступово занурюватися у світ моушн-дизайну навіть без попередньої підготовки. Програма передбачає поєднання базових знань з актуальними навичками, що відповідають вимогам сучасного ринку.

Нижче подано таблицю з тематичним розподілом уроків, ключовими питаннями, орієнтовним часом на опрацювання та практичними завданнями для кожного етапу навчання:

Таблиця 2.1 Деталізований план навчальних відеоуроків

№	Тема уроку	Основні питання	Орієнтовний час	Практичне завдання
1	Вступ до курсу	Ознайомлення з курсом, мета, методологія навчання	5 хв	Ознайомитися з матеріалами курсу
2	Основи After Effects	Інтерфейс, панелі, інструменти	10 хв	Відкрити програму, налаштувати робочий простір
3	Робота з шарами	Типи шарів, їх редагування	15 хв	Створити композицію з кількома шарами
4	Анімація за допомогою ключових кадрів	Основи роботи з кейфреймами	20 хв	Анімувати простий об'єкт
5	Використання масок та ефектів	Маски, ефекти, коригувальні шари	20 хв	Застосувати маску до тексту
6	Анімація тексту	Анімація заголовків, preset-анімації	15 хв	Створити анімований титр
7	Робота з графікою	Векторні об'єкти, імпорт Illustrator-файлів	15 хв	Імпортувати логотип і додати анімацію
8	Основи 3D-	3D-шари, робота	20 хв	Створити просту

	анімації	з камерами		3D-сцену
9	Використання плагінів	Огляд популярних плагінів (Element 3D, Deep Glow)	15 хв	Встановити та протестувати плагін
10	Експорт та фіналізація	Формати, кодеки, оптимізація відео	10 хв	Експортувати готовий проєкт
11	Вирази (Expressions) в After Effects	Основи використання JavaScript для автоматизації	20 хв	Написати простий вираз для анімації
12	Motion Tracking	Відстеження руху та стабілізація відео	20 хв	Використати motion tracking для додавання графіки до відео
13	Композитинг та корекція кольору	Робота з ефектами корекції, LUTs	15 хв	Виконати кольорокорекцію сцени (Lumetri Color)
14	Інтеграція з Premiere Pro	Спільна робота After Effects та Premiere Pro	15 хв	Створити та імпортувати динамічний шаблон
15	Фінальний проєкт	Повноцінна анімаційна сцена	30 хв	Реалізувати фінальний проєкт на основі отриманих знань

У вступному відео здобувач отримає загальне уявлення про те, що його чекає протягом курсу. Студентів вітають та пояснюють чому тема моушн-дизайну важлива сьогодні і що саме вони зможуть створити після проходження моїх уроків. Описується як побудований курс і з чого почати новачку, які програми будуть використані та як виглядає процес навчання. Також що саме студент зможе створювати після проходження курсу - від простих титрів до повноцінних анімаційних сцен. Детально розкажу як побудований курс: послідовність тем, логіка подачі матеріалу, на що варто звертати увагу, і як краще проходити навчання. Буде згадано, які програми будуть використані, на чому робиться акцент (тобто на практику чи на теорію), а також як виглядає процес навчання загалом.

Кращою рекомендацією є одразу повторювати дії за мною, ставити відео на паузу, пробувати зробити щось самотійно по можливості. Це значно ефективніше, ніж просто пасивне переглядання. Головна мета - змотивувати студента, показати, що все реально, не перевантажуючи його важкими термінами чи складними процесами з самого початку курсу.

Другий урок присвячений знайомству з інтерфейсом Adobe After Effects. Навчання починається з найпростішого - як знайти, завантажити та відкрити програму. Далі як виглядає головне вікно, що означає кожна з панелей: Project (проекти), Timeline (часова шкала), Composition (область перегляду), Tools (інструменти). Як організовано робочий простір та як його можна налаштувати "під себе" - приховувати зайві панелі, змінювати розташування елементів, створювати свої робочі простори або використовувати уже раніше створені пресети.

Також дуже важливий етап - збереження проєкту. Треба знати як створити новий файл, як правильно його називати, куди зберігати та як структурувати папки всередині проєкту (наприклад: "Footage", "Audio", "Comps"). Це на перший погляд дрібниці, але вони дуже допомагають уникнути хаосу при роботі з великими файлами (особливо коли файли важитимуть по сотні гігабайт). Здобувач дізнається про основні гарячі клавіші та налаштування, які полегшують роботу з самого початку.

3й урок знайомить студента з основною одиницею роботи в After Effects - шаром (layer). Саме з них будується будь-яка анімація. Відео демонструє, які типи шарів існують: текстові, зображення, відео, solid-шари, adjustment layers, null-об'єкти. Додамо нові шари, змінимо порядок та зрозуміємо як це впливає на відображення. Обріжемо шари у часі, дублюватимемо, блокуватимемо та приховуватимемо шари. Використаємо префікси (T - прозорість, P - позиція, R - обертання). Це один із найважливіших уроків - знайомство з кейфреймами (ключовими кадрами). Саме вони дозволяють "оживити" будь-який об'єкт у проєкті. Глядач дізнається, що таке анімація у After Effects, як працює таймлайн, і як додати перший рух.

На розглянемо, як створювати зміни позиції, масштабу, прозорості, обертання . Все це можна зробити за допомогою двох-трьох кліків. Далі дізнаємось як користуватись Graph Editor – графічним редактором руху, який дозволяє згладити анімацію, зробити її природнішою та плавною. Ще важливо знати чому анімація з різкими стрибками виглядає неприродно, і як цього уникнути, але різкість та неприродність це непогано, якщо розуміти коли правильно це використовувати.

Вище сказана інформація після перегляду відео дає фундаментальне розуміння роботи з “часом” в After Effects і дає нам розуміння руху всієї композиції.

5й урок про використання масок та ефектів. У цьому уроці глядач познайомиться з одним із найбільш гнучких і потужних інструментів - масками. Вони дозволяють приховувати або показувати лише частину об'єкта, створювати "вікна" для зображення, додавати цікаві ефекти. Також буде розглянуто роботу з ефектами - це візуальні зміни, які можна накладати на будь-який шар: від розмиття і тіней до глітч або світіння. Треба знати як малювати маску вручну або використовувати готові форми, як застосовувати ефекти і керувати ними (наприклад Glow, Gaussian blur, Fill), як комбінація масок і ефектів може створити стильну анімацію заголовків чи лого.

Окрім цього дізнаються як маски допомагають у створенні плавних переходів між сценами або для "вирізання" частин відео. Наприклад, можна використовувати маску, щоб показати лише ту частину тексту, яка “виїжджає” з-за меж екрану. Існують різні типи масок - додавання, віднімання, перетин чи накладання. Треба знати чим вони відрізняються і коли яку краще використовувати. Та як анімувати саму маску: рухати її, змінювати форму, використовувати розмиття країв (Feather), щоб досягти м'якого ефекту при потребі.

Розглянемо як накладати ефекти не лише на самі шари, а й через adjustment layer, щоб впливати одразу на кілька об'єктів. Це дає більше контролю та дозволяє легко вносити зміни одразу на всю композицію.

Наприклад, можна накласти легке розмиття на всі задні елементи сцени, щоб акцент зробити на передньому плані. Усі ці прийоми роблять відео більш професійним і приємним для глядача.

У **6 уроці** інформація про те що After Effects має безліч можливостей для анімації тексту - і саме з цього відео починається знайомство з ними. Здобувач побачить як додавати і стилізувати текст, які є вбудовані пресети анімацій (наприклад Typewriter), як зробити індивідуальну анімацію кожної літери та як поєднувати текст з ефектами, наприклад з тим самим Glow (світіння).

Урок пояснює основи текстових шарів: як додати текст у композицію, як обрати шрифт, вирівнювання, міжрядковий інтервал та інші стилістичні налаштування. Окрім базової роботи, треба навчитися застосовувати анімаційні пресети з бібліотеки After Effects: Fade Up, Zoom, Scale In та багато інших. Ці пресети унікальні, але треба як їх можна налаштувати під свої потреби - змінити швидкість, напрямок, час появи.

Також розглянемо створення кастомної анімації тексту - тобто не за шаблонами, а вручну. Також є техніка анімувати кожну літеру окремо. Як змінювати властивості літер по черзі: opacity, scale, rotation. Це дозволяє створити справді унікальний стиль. Наприклад, слово може “виростати” по літерах, “падати з неба” чи “зникати в піску”.

Важливий акцент - як поєднувати анімацію тексту з іншими візуальними ефектами: наприклад, додати світіння (Glow), обводку (Stroke), або маску, яка “відкриває” текст по мірі його появи. Усі ці навички - база для створення сучасних титрів, субтитрів, логотипів або соціальних банерів для тих самих соціальних мереж.

7й урок присвячено імпорту зовнішніх графічних елементів (фото, логотипи, іконки) та роботі з ними в середовищі After Effects. Особливу увагу приділено векторним об'єктам із Adobe Illustrator, які не втрачають якість при масштабуванні. Дізнаємось як правильно зберігати графіку для імпорту, як векторну ілюстрацію з AI перетворити на шари в After Effects та як додати анімацію появи логотипу або оберту іконки.

Крім того, треба зрозуміти як відбувається сам процес імпорту: чим відрізняється імпорт PNG, JPG, SVG чи AI-файлів, коли краще використовувати який формат. Навчу, як робити "Continuously Rasterize", щоб вектор не пікселізувався при збільшенні. Також глядач дізнається, як організувати ці файли у проєкті, створювати префікси або кольорові мітки для зручності.

Далі перейдемо до того як зробити базову анімацію графіки - наприклад, щоб логотип “влітав” у кадр, обертався, пульсував чи крутився. Ці навички особливо корисні для створення заставок, рекламних інтро або брендованого контенту. Легко поєднувати графіку з текстом, додавати фони, градієнти, стилізувати загальну композицію.

8 урок про основи 3D-анімації. Тут починається знайомство з 3D-простором у After Effects. Це не повноцінна 3D-програма як Blender, але навіть базові функції дозволяють створювати глибину, об’єм і складні рухи. Глядач навчиться активувувати 3D-шари та як працювати з камерами та освітленням, налаштовувати позицію об’єктів у просторі XYZ. Та створимо анімацію руху камери.

Поясню, як активувати 3D-режим для шару (маленький кубик у панелі шарів), чим він відрізняється від звичайного 2D-об’єкта і які параметри при цьому з’являються: Z-позиція, обертання по трьох осях, масштаб у просторі. Розглянемо як з 2D-об’єктів будувати просторову сцену, наприклад, як можна створити ілюзію паралаксу або панорами, використовуючи просту графіку і правильну перспективу.

Особливий акцент буде на камерах - як створювати камеру з панелі інструментів, обирати її тип (одноточкова чи двоточкова перспектива), як налаштовувати фокусну відстань, глибину різкості. Це дозволяє оживити навіть прості сцени, додаючи їм кінематографічного ефекту. Як освітлення змінює вигляд об’єктів та як за його допомогою створити атмосферу чи акцент на предметі чи взагалі на всій композиції.

У **9 уроці** дізнаємося про плагіни. Урок показує, як розширити можливості After Effects за допомогою плагінів - сторонніх інструментів, які додають нові ефекти, прискорюють роботу або дозволяють

створювати складні речі в кілька кліків. Розглянемо популярні плагіни, наприклад *Element 3D*, *Deep Glow*, *Animation Composer* (пресети для анімації).

Окремо зупинимось на тому, як встановлювати плагіни, звідки їх брати, як перевірити сумісність із версією програми. Є різниця між платними та безкоштовними плагінами, що справді варто мати для комфортної роботи, а що можна використовувати за потреби. Де вони знаходяться та як виключати чи включати їх за необхідності.

Element 3D дозволяє працювати з повноцінними 3D-об'єктами у середовищі *After Effects* - імпортувати моделі, змінювати текстури, освітлення, матеріали.

Deep Glow - простий, але дуже ефектний інструмент для створення яскравого світіння, яке виглядає набагато краще за стандартний *Glow*.

Animation Composer - надзвичайно корисний плагін із великою бібліотекою готових анімацій, переходів, текстових ефектів, які значно пришвидшують процес створення відео (особливо, коли ти новачок).

Розкажу про кожен із цих плагінів та як з ними працювати, як адаптувати під свої потреби і чому вони стали класикою у моушн-дизайнерів.

10й урок про експорт та фіналізацію - як правильно зберігати проєкт у відеоформаті. **Головне зрозуміти** чим відрізняються формати (.mp4, .mov), що таке кодеки (наприклад, H.264) і як налаштувати рендер для найкращої якості без важкого файлу. Розглянемо *Render Queue* - вбудований інструмент *After Effects* для експорту. Покажу, як налаштовувати параметри рендеру: формат, якість, шлях збереження. Поясню, як використовувати *Adobe Media Encoder* для більш гнучкого експорту, особливо якщо треба одразу згенерувати декілька форматів або зробити стислий файл для вебу.

Також поговоримо про оптимізацію: які налаштування варто обирати, щоб зберегти якість, але не отримати файл на 5 ГБ. Навчу, як обирати правильну частоту кадрів, бітрейт, роздільну здатність. Також розглянемо, як експортувати з прозорістю (формат .mov з alpha channel)

-це дуже корисно, якщо ви створюєте графіку для подальшого монтажу в інших програмах.

11 урок знайомить глядача з виразами (expressions) - це невеликі фрагменти коду на JavaScript, які дозволяють автоматизувати анімацію та створити динамічні зв'язки між параметрами.

Навіть базові вирази, такі як wiggle() або time*, дозволяють зробити рух більш природним, "живим". Можна легко додати вібрацію, динаміку, ритмічні ефекти лише кількома символами. Можна пов'язати параметри між шарами, наприклад, щоб об'єкт рухався разом із текстом, або змінював прозорість в залежності від позиції іншого елементу.

Хоч це може здатись складним, адже мова йде про більш просунутий рівень роботи, матеріал подається максимально просто й доступно - через практичні приклади. На основі виразів буде створено прості анімації, що допоможе позбутися страху перед цим інструментом. Завдяки цьому можна значно зекономити час на рутинних діях і зробити анімацію більш гнучкою. Адже в After Effects існує безліч способів реалізувати анімацію - головне зробити це якісно та швидко, без зайвих витрат часу. **12й урок** буде про motion tracking - один із найпотужніших інструментів для інтеграції графіки у відео. Це дозволяє "прикріпити" текст, іконку чи логотип до об'єкта, що рухається у кадрі, ніби він був там з самого початку.

Додавання трекінг-точки, аналіз руху, фіксування треку до шару, і перенесення цих даних на інший шар - наприклад текст. Також розглянемо стабілізацію - якщо відео тремтить, After Effects може автоматично його "заспокоїти", і ми отримаємо плавний кадр. Для цього можна використати такий плагін як Warp Stabilisation.

У **13 уроці** глядач познайомиться з основами композитингу - це процес поєднання різних елементів в одне ціле відео. Також розглянемо корекцію кольору - як зробити картинку більш "кінематографічною" або просто візуально приємною.

Працюватимемо з ефектом Lumetri Color - як змінювати експозицію, контраст, насиченість, баланс білого. Також розглянемо

LUTs – готові пресети відомих фільмів. Наприклад, як зробити відео у стилі “блокбастера” або “ретро” лише декількома кліками.

У частині композитингу поговоримо про накладання кількох відео, коригувальні шари, альфа-канали, тіні і світло. Це корисно, коли ми інтегруємо текст чи об'єкти в реальне відео, і потрібно, щоб усе виглядало органічно. Створимо ефект диму, тіні або глітчi, використовуючи кілька шарів і масок.

Наступний **14 урок** присвячено зв'язку між After Effects і Premiere Pro - двома програмами Adobe. Створимо динамічні шаблони (Motion Graphics Templates), які можна імпортувати до Premiere і змінювати прямо в монтажному проєкті.

Що таке і як працює Dynamic Link - без рендера одразу бачити зміни. Наприклад, ви створили інтро в АЕ, зберегли і воно автоматично оновлюється у вашому проєкті Premiere. Це дуже зручно і економить час.

Також дізнаємось, як правильно організувати робочий процес між двома програмами, які формати передаються найкраще, що робити з текстом, кольором, таймкодами. Урок покаже, як створити гнучку та професійну систему для роботи над великими проєктами.

Фінальний 15 урок - найважливіший. Тут реалізуємо повноцінну анімаційну сцену, використовуючи всі отримані знання. Це підсумок усього курсу.

Побачимо створення короткої заставки, рекламний ролик або презентацію з використанням тексту, графіки, анімації, масок, плагінів, музики та кольорокорекції. Всі етапи будуть проходити крок за кроком — від ідеї до фінального експорту.

Цей проєкт не лише закріплює навички, а й стане першим елементом майбутнього портфоліо. Він зможе показати результат на фріланс-біржах або при подачі на роботу. Фінал - це доказ, що людина справді засвоїла основи моушн-дизайну та готова рухатися далі.

2.5. Використання штучного інтелекту в навчальних відео

його люблять за «ціну та якість». Нижче наведений інтерфейс сайту, у ньому все інтуїтивно та зрозуміло.

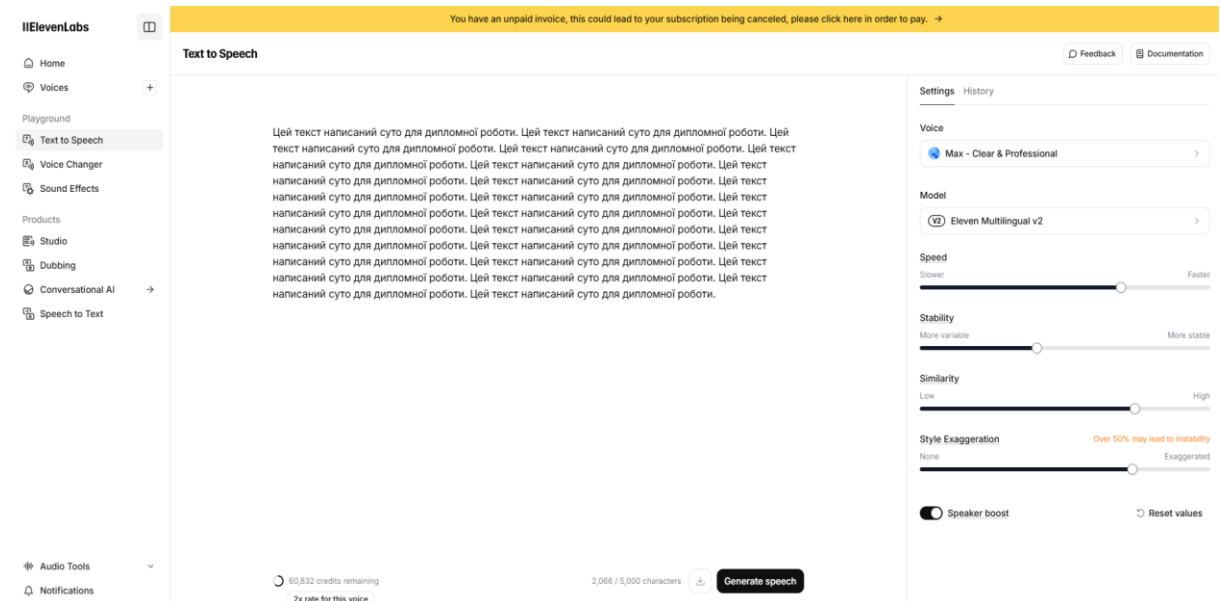


Рисунок 3.2. Скриншот сайту ElevenLabs.

AI для монтажу та редагування відео

Далі - монтаж.

Runway ML [8] - платформа, яка вмєє автоматично вирізати фон, стабілізувати відео, покращувати якість, створювати ефекти. Це прям візуальний Photoshop + Premiere + Midjourney [13] в одному. У ньому можна генерити зображення, а потім з них генерувати відео, що легко вставити у свою композицію.

Descript [9] - ще один бомбезний інструмент. Тут можна редагувати відео як текстовий документ: видалив слово - і воно зникло з відео, але працює незавжди ідеально, модель не ідеальна тому не треба розраховувати на супер результат. Також є автоматичні субтитри, транскрипція, озвучка, аудіоредактор.

Wisecut [10] - автоматично прибирає паузи, додає субтитри, музику, переходи. Просто завантажив відео, і все відбувається майже без твоєї участі. Коротко говорячи це власний AI монтажер, який робить всю «брудну» роботу за тебе.

Pictory.ai [11]- створює відео на основі тексту або скрипта. Підійде для простих відеоінструкцій, оглядів або навіть частин уроків.

Але все залежить від гарно написаного промпту. Тому для створення промпту треба викристовувати додаткову модель AI.

Veed.io, Kapwing, InVideo - онлайн-платформи, які поєднують редактор і AI-функції. Наприклад, можна автоматично перекладати відео, додавати титри, покращувати звук. Вони не популярні, адже мають ще мало функцій, але якщо їх поєднувати, то можна добитись прекрасного результату.

AI для візуального наповнення (ілюстрації, сцени, арт)

Коли треба доповнити курс крутими ілюстраціями або заставками, тут знову приходить AI.

Leonardo AI [12] - один з найпотужніших генераторів зображень у стилі концепт-арту. Можна створювати героїв, сцени, ілюстрації для інтро, логотипів, оформлення відеоуроків. На вибір є купа моделей, для курсу я користувався моделлю Fenix 1.0 – бо вона найпотужніша. Леонардо добре комбінується з Pixverse AI, адже можна використовувати один промт на два сайти.

Midjourney [13] - популярний інструмент для генерації артів, які виглядають як справжні роботи ілюстратора. Дуже круто для створення заставок, бекграундів. Зараз він вже втратив свою популярність, бо є потужніші моделі.

DALL·E 3 [14] (від OpenAI) - можна вбудовувати навіть у ChatGPT, швидко створювати зображення по опису. Наприклад, написав: "комп'ютер із магічним світлом, який вчить дизайну" - і отримаєш візуал для прев'ю.

Canva [15] + **Magic Media AI** - дуже зручно для оформлення презентацій, обкладинок, графіки в одному стилі. Прямо в Канві вже є генератор зображень, але не треба розраховувати на довгий безкоштовний період.

PixVerse AI [16] - новий, але крутий інструмент, який генерує відео по опису. Це може стати в пригоді для створення коротких промороликів, інтершуму, або навіть як фон для екрана-заставки. Як і

писав раніше – добре комбінується з Leonardo AI, за безкоштовну сесію можна згенерити лише 2 відео по 5 секунд.

РОЗДІЛ 3

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ТА МОЖЛИВОСТІ КОМЕРЦІАЛІЗАЦІЇ КУРСУ

3.1. Використання відеокурсу в освітніх закладах

Сучасна освіта дедалі частіше переходить на змішаний або повністю дистанційний формат. Це відкриває великі можливості для впровадження відеокурсів у навчальний процес. Особливо це актуально для спеціальностей, пов'язаних із дизайном, цифровими технологіями та творчими напрямками.

Цей курс з моушн-дизайну – саме той випадок коли формат відео відповідає змісту навчального матеріалу, бо мова йде про візуальне мистецтво.

Використання такого курсу в університетах, коледжах або профільних школах має одразу кілька переваг. По-перше, це зручно. Студент або учень може самостійно обирати час і темп навчання, переглядати складні моменти стільки разів, скільки потрібно. Звичайно є купа платних курсів які можуть містити більше індивідуальної інформації, але для початківця вона не потрібна, йому треба освоїти базові навички. Особливо важливо, коли мова йде про програмне забезпечення, де багато технічних нюансів, які не завжди вдається зрозуміти з першого разу.

По-друге, відеокурс - це чудовий інструмент для викладачів. Він дозволяє не повторювати кожного разу базову інформацію, а одразу переходити до глибшого вивчення або практики. Наприклад, студент спочатку переглядає уроки вдома, а на парі вже працює над власним проектом або розбирає складні моменти разом із викладачем якщо

потрібно. Такий підхід економить час і робить навчання більш ефективним.

Ще один важливий плюс - курс можна адаптувати під конкретну програму навчального закладу. Наприклад, для першокурсників залишити тільки базовий блок, а для старших курсів додати розширені теми, та можливі індивідуальні, практичні завдання. Якщо є потреба - змінюється порядок уроків, додаються тести або практичні завдання після кожного модуля. Це дуже гнучкий формат, який легко вписати у будь-яку систему освіти.

Також варто відзначити, що інтеграція відеокурсів підвищує загальний рівень цифрової грамотності як студентів, так і викладачів. Це актуально бо онлайн-освіта стає нормою. Більше того, студенти, які навчаються за таким форматом, краще готові до роботи у сучасному цифровому середовищі, де вміння самостійно вчитися, шукати інформацію та працювати з відеоконтентом — це вже базові навички майже кожного студента.

Якщо підсумувати то можна створити нову «моду». Це нова реальність, освіта стає більш доступною та ефективною для молоді, адже вона звикла до цифрового світу.

3.2. Поширення на комерційних платформах

Окрім освітніх закладів, мій курс цілком може існувати як самостійний продукт на різних онлайн-платформах. Зараз такі сервіси, як **Udemy**, **Skillshare**, **Coursera**, **Domestika**, **Teachable** стали справжнім ринком знань. Кожен може завантажити свій курс і продавати його усьому світові та отримувати за це непогані гроші. Це вже не просто «для душі» - це реальний формат монетизації твоєї роботи. Раніше я вже використовував сайт **Boosty.to** для монетизації своєї роботи, але це просто донатний сайт і він не розрахований суто на курси як мій.

Мій курс із моушн-дизайну - якраз той формат, що чудово вписується в таку модель. Він структурований, поділений на короткі уроки, має практичні завдання і зроблено «як для себе». Його цінність у тому, що я говорю з глядачем просто, без зайвого розумного тону, і водночас навчаю реальним інструментам, які використовуються на фрілансі, в студіях і в діджитал-компаніях.

Самі платформи теж пропонують вигідні умови: наприклад, Udemu бере невеликий відсоток, а трафік забезпечує сама платформа що дуже зручно. Skillshare працює по моделі підписки, де автор отримує гроші за перегляди. Domestika взагалі дуже сильно «вистрілює» з креативними курсами - саме туди добре заходять курси з анімації, дизайну, монтажу.

Плюс, курс можна просувати і лити окремо: через TikTok, Instagram, YouTube Shorts. Достатньо зробити кілька відео, де ти показуєш процес роботи або "до/після" анімації, і вже є шанс зібрати свою аудиторію. Можна легко проаналізувати роботи конкурентів, та зробити свою унікальну подачу для трафіку на курс.

Тобто комерційний потенціал величезний. Цей курс може стати не лише навчальним матеріалом, а ще продуктом який реально приносить дохід. І це вже зовсім інший рівень коли твій контент починає працювати на тебе. Головне не здаватись, а тяжко працювати та гнути лінію.

ВИСНОВКИ

Представлена дипломна робота є не лише формальним етапом освітнього процесу, а й особистим викликом, метою якого стало створення практично орієнтованого та корисного освітнього продукту. У першому розділі розказано, як розвивався моушн-дизайн, як його викладають зараз, які є формати та чому онлайн-навчання - це не просто зручно, а навіть ефективніше. Я дослідив програми, AI інструменти, методики, які реально працюють.

У другому розділі повністю прописана структура курсу: від вступу до фінального проєкту. Розписані уроки, теми, все максимально просто - глядач одразу вчиться на ділі, а не тільки слухає теорію. І звичайно сам для себе в процесі ще раз підтягнув свої знання.

У третьому розділі показано як цей курс може жити далі: в освіті, на комерційних платформах, як він може розвиватись і як його можна вдосконалювати за допомогою нових технологій, зокрема ШІ. Та як можна монетизувати роботу, а не робити в стіл

Головне, що я виніс із цієї роботи - навчання не повинно бути нудним. Якщо зробити його з нормальним людським підходом воно буде працювати. А якщо ще й картинка буде приємна оку - то хочеться дивитись, вчитись і щось створювати.

Розроблений курс є внеском у формування нової генерації конкурентоспроможних дизайнерів, здатних адаптуватися до вимог сучасного ринку візуального контенту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adobe After Effects – офіційна сторінка [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.adobe.com/products/aftereffects.html>
2. Udemy – освітня платформа для відеокурсів [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.udemy.com>
3. Skillshare – онлайн-курси для творчих спеціальностей [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.skillshare.com>
4. Coursera – міжнародна платформа онлайн-освіти [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.coursera.org>
5. Domestika – освітня платформа з дизайну та мистецтва [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.domestika.org>
6. Runway ML – AI-платформа для створення відео [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://runwayml.com>
7. Leonardo AI – генератор візуального контенту на базі штучного інтелекту [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://leonardo.ai>
8. ElevenLabs – AI-озвучка для відео [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.elevenlabs.io>
9. ChatGPT – мовна модель для допомоги у створенні текстів і структури [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://chat.openai.com>
10. Ben Marriott. Motion design tutorials and tips [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.youtube.com/@BenMarriott>
11. Dope Motions. After Effects tutorials for beginners [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.youtube.com/@DopeMotions>
12. Motion Design School – блог про анімацію та дизайн [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://motiondesign.school/blog>

13. SonduckFilm. Adobe After Effects та Premiere Pro туторіали [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.youtube.com/@SonduckFilm>
14. Envato Elements – платформа з ресурсами для дизайну та відео [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://envato.com>
15. Artgrid – бібліотека високоякісних відеоматеріалів для професійних проєктів [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.artgrid.io>
16. Artlist – музика та звукові ефекти для відео [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.artlist.io>
17. Mixkit – безкоштовні відео, музика та анімація для проєктів [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://mixkit.co>
18. Vimeo Video School – навчальні ресурси для відеопродакшн [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://vimeo.com/blog/category/video-school>
19. Motion Array – бібліотека шаблонів, ефектів та ресурсів для відеопродакшн [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://motionarray.com>
20. **CreativeLive** – онлайн-курси для творчих професій [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.creativelive.com>
21. **School of Motion** – навчальні курси з моушн-дизайну та анімації [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.schoolofmotion.com>