

## АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### 3D Моушн дизайн 1

(назва дисципліни)

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	бакалавр
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	<b>кафедра графічного дизайну</b>
Терміни вивчення (курс / семестр)	4 курс, 7 семестр
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова дисципліна (120 годин, із них: практичних – 60 год., самостійна робота – 60 год.)

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання:**

#### **Знати:**

- Історію, основні поняття та напрямки в моушн дизайні.
- Огляд програмного забезпечення для 3D моушн дизайну.

#### **Вміти:**

- Створювати прості 3D анімації по tutorіалу.
- Працювати з програмами для моушн дизайну для реалізації поставлених задач.
- Орієнтуватися в інтерфейсі програм для відеоефектів
- Застосувати анімаційні принципи в програмі для відеоефектів.

#### **Короткий зміст дисципліни (перелік тем):**

**Тема 1. Введення в моушн дизайн. Історія, основні поняття та напрямки.**

**Тема 2. Основні принципи анімації.**

**Тема 3. Ознайомлення з програмами для відеоефектів.**

**Тема 4. Створення простих анімацій по tutorіалам.**

#### **Форма підсумкового контролю: диференційований залік.**

**Автор програми (викладач, який буде забезпечувати викладання курсу):**

Погорецька В.А. ст. викладач кафедри графічного дизайну.