

## АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### 3D Моушн дизайн 1

(назва дисципліни)

|                                                            |                                                                                             |
|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Рівень освіти<br>(бакалавр / магістр)                      | бакалавр                                                                                    |
| Кафедра<br>(за якою закріплена дисципліна)                 | <b>кафедра графічного дизайну</b>                                                           |
| Терміни вивчення (курс / семестр)                          | 4 курс, 7 семестр                                                                           |
| Вид дисципліни<br>(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 туторіалу.
- 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 туторіалам.**

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

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

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