

**Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і
дизайну імені Михайла Бойчука**
Факультету дизайну
Кафедра графічного дизайну

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК.10.01 Моушн дизайн 2

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура та мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	
Освітня програма	ОПП «Графічний дизайн»
Статус дисципліни	вибіркова
Курс/Семестр	4 курс (VIII семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	120 (4 кредити)
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекції
	Семінарські
	Практичні (56)
	Самостійна робота (64)
Форма підсумкового контролю	Диференційований залік (VIII семестр)
Викладач	Грушовський Тарас Ігорович
Контактна інформація викладача	grushowskiytaras@gmail.com
Ресурси комунікації з викладачем	https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystanczijne-navchannya
Дні занять	Згідно розкладу
Консультації	Відповідно до графіку консультацій

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Зміст дисципліни. Перелік тем: Тема 1. Blender у практиці графічного дизайнера: 3D-композиція, моделювання, типографіка та айдентика. Тема 2. Матеріали, освітлення, камера та рекламна 3D-візуалізація. Тема 3. Анімація та процедурна моушн-графіка у Blender. Тема 4. Рекламний 3D моушн-проект: від концепції до фінального рендера. Ключові слова: Blender, 3D моушн дизайн, 3D-композиція, моделювання, типографіка, айдентика, матеріали, Shader Editor, освітлення, камера, Graph Editor, Geometry Nodes, рендеринг, композитинг, рекламна візуалізація. Роль та місце дисципліни у системі підготовки: дисципліна формує практичні компетентності бакалаврів графічного дизайну у сфері 3D моушн-графіки, рекламної предметної візуалізації, тривимірної айдентики та створення бренд-комунікацій засобами Blender.
Мета та завдання дисципліни	Метою вивчення навчальної дисципліни «Моушн дизайн 2» є формування у здобувачів вищої освіти практичних навичок застосування Blender як інструмента 3D моушн дизайну в задачах графічної комунікації, реклами та візуальної айдентики. Дисципліна спрямована на створення рекламних 3D-візуалізацій і анімованих композицій, роботу з типографікою та брендowanними об'єктами, матеріалами, освітленням, камерою, процедурними засобами Blender, а також на підготовку завершеного рекламного моушн-проекту. Основні завдання навчальної дисципліни: • опанування організації 3D-сцени Blender, моделювання, модифікаторів, кривих, тексту та векторних форм; • створення 3D-типографіки, логотипів, упаковки та рекламних key visual; • опанування матеріалів у Shader Editor, постановки освітлення та налаштування камери для рекламної 3D-візуалізації; • засвоєння анімації об'єктів, типографіки, камери та параметрів сцени з використанням Graph Editor, Constraints і Drivers; • застосування Geometry Nodes для процедурної графіки, повторюваних структур і брендowanних моушн-систем; • опанування рендерингу, керування кольором і

композитингу безпосередньо у Blender;
• розроблення завершеного рекламного 3D моушн-проєкту від концепції до фінального відеоматеріалу та його презентації.

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

Знати:

- можливості Blender у контексті графічного дизайну, рекламної візуалізації та 3D моушн графіки;
- принципи організації 3D-сцени, роботи з об'єктами, колекціями, модифікаторами, кривими, текстом і векторними формами;
- принципи побудови рекламної композиції у тривимірному просторі та взаємодії об'єкта, фону, типографіки й камери;
- принципи створення матеріалів у Shader Editor, роботи з кольором, фактурою, відбиттям, прозорістю та іншими властивостями поверхонь;
- принципи постановки освітлення для предметної та рекламної 3D-візуалізації, налаштування камери, фокусної відстані та глибини різкості;
- засоби анімації Blender: ключові кадри, інтерполяцію, Graph Editor, Constraints, Drivers і циклічний рух;
- принципи процедурного формоутворення та анімації засобами Geometry Nodes у задачах моушн графіки;
- принципи рендерингу, керування кольором, композитингу та підготовки фінального рекламного відеоматеріалу у Blender.

Вміти:

- організовувати сцену Blender відповідно до задачі графічного або рекламного проєкту;
- створювати та стилізувати тривимірні об'єкти, типографіку, логотипи, упаковку й абстрактні графічні форми;
- застосовувати модифікатори, криві та процедурні засоби для формування виразної 3D-композиції;
- створювати матеріали, налаштовувати освітлення й камеру для предметної та рекламної візуалізації;
- анімувати об'єкти, типографіку, камеру та параметри матеріалів із використанням Graph Editor і засобів керування рухом;

	• застосовувати Geometry Nodes для створення процедурної графіки, повторюваних структур і анімованих візуальних систем; • виконувати рендеринг і композиційне доопрацювання матеріалу засобами Blender; • створювати завершений рекламний 3D моушн-проєкт і аргументовано презентувати його концепцію, візуальну мову та технічну реалізацію.
Передумови вивчення дисципліни	Передумовою для вивчення дисципліни є опанування навчальних дисциплін, що формують розуміння композиції, шрифту, кольору, цифрової графіки, візуальної айдентики та принципів анімації. Рекомендованою передумовою є успішне завершення дисципліни «Моушн дизайн 1».
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, що передбачають застосування методів проєктування, тривимірної графіки, анімації та принципів візуальної комунікації.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності графічного дизайнера у сфері 3D-візуалізації, моушн графіки та рекламної комунікації. ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел, включно з рекламними референсами, бренд-системами, предметною візуалізацією та сучасними прикладами 3D моушн дизайну. ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт, аргументувати художні й технічні рішення та вдосконалювати їх на основі переглядів і зворотного зв'язку.
Фахові компетенції спеціальності (ФК)	СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних і багатофункціональних об'єктів дизайну. СК 2. Здатність здійснювати формоутворення, тривимірне моделювання та анімацію об'єктів для рекламних і комунікаційних задач. СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну з урахуванням простору, часу, ритму, ієрархії, типографіки, камери та характеру руху. СК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності та трансформувати елементи айдентики у тривимірне візуальне середовище.

	СК 7. Здатність використовувати Blender для моделювання, шейдингу, освітлення, анімації, процедурної графіки, рендерингу та композитингу об'єктів графічного дизайну. СК 8. Здатність здійснювати колористичне, світлотіньове та композиційне вирішення рекламного 3D-об'єкта відповідно до концепції, візуальної мови бренду та формату комунікації.
--	--

Структура навчальної дисципліни:

Назва модулів і тем	Кількість годин				
	усього	лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Blender у практиці графічного дизайнера: 3D-композиція, моделювання, типографіка та айдентика.	30			14	16
Тема 2. Матеріали, освітлення, камера та рекламна 3D-візуалізація.	30			14	16
Тема 3. Анімація та процедурна моушн-графіка у Blender.	30			14	16
Тема 4. Рекламний 3D моушн-проект: від концепції до фінального рендера.	30			14	16
Разом за семестр	120			56	64
Усього годин	120			56	64

Рекомендовані джерела інформації

Основні:

1. Blender Foundation. Blender Manual. URL: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/> (дата звернення: 11.08.2026).
2. Blender Foundation. Blender Manual: Animation & Rigging. URL: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/animation/> (дата звернення: 11.08.2026).
3. Blender Foundation. Blender Manual: Geometry Nodes. URL: https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/geometry_nodes/ (дата звернення: 11.08.2026).
4. Blender Foundation. Blender Manual: Rendering. URL: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/> (дата звернення: 11.08.2026).

5. Blender Foundation. Blender Manual: Compositing. URL: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/compositing/> (дата звернення: 11.08.2026).
6. Shaw A. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. 2nd ed. Routledge, 2019.
7. Krasner J. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. 3rd ed. Focal Press, 2013.
8. Williams R. The Animator's Survival Kit. Expanded ed. Faber & Faber, 2009.
9. Birn J. Digital Lighting and Rendering. 3rd ed. New Riders, 2013.
10. Villar O. Learning Blender: A Hands-On Guide to Creating 3D Animated Characters. 2nd ed. Addison-Wesley Professional, 2017.

Додаткові:

1. Blender Studio. Training and production resources. URL: <https://studio.blender.org/training/> (дата звернення: 11.08.2026).
2. Blender Foundation. Tutorials and support resources. URL: <https://www.blender.org/support/tutorials/> (дата звернення: 11.08.2026).
3. Motionographer. Motion design projects, interviews and professional references. URL: <https://motionographer.com/> (дата звернення: 11.08.2026).
4. Art of the Title. Title sequence design archive and case studies. URL: <https://www.artofthetitle.com/> (дата звернення: 11.08.2026).
5. Behance. 3D, advertising and motion design portfolio references. URL: <https://www.behance.net/> (дата звернення: 11.08.2026).
6. Vimeo. Advertising animation and motion design references. URL: <https://vimeo.com/> (дата звернення: 11.08.2026).
7. Blender Artists Community. Professional discussions and project examples. URL: <https://blenderartists.org/> (дата звернення: 11.08.2026).
8. Blender Stack Exchange. Technical discussions and problem solving. URL: <https://blender.stackexchange.com/> (дата звернення: 11.08.2026).
9. Blender Open Movies. Production files and project materials. URL: <https://studio.blender.org/films/> (дата звернення: 11.08.2026).
10. Blender Conference. Presentations on Blender production workflows. URL: <https://conference.blender.org/> (дата звернення: 11.08.2026).

Інформаційні ресурси

1. [Blender Manual](#)
2. [Blender Studio](#)
3. [Blender Foundation Tutorials](#)
4. [Blender Open Movies](#)
5. [Blender Conference](#)

6. [Motionographer](#)
7. [Art of the Title](#)
8. [Blender Artists Community](#)

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
8 семестр			
Тема 1. Blender у практиці графічного дизайнера: 3D-композиція, моделювання, типографіка та айдентика.	Згідно графіку	Поточний контроль, перегляд практичних завдань	15
Тема 2. Матеріали, освітлення, камера та рекламна 3D-візуалізація.	Згідно графіку	Поточний контроль, перегляд практичних завдань	15
Тема 3. Анімація та процедурна моушн-графіка у Blender.	Згідно графіку	Поточний контроль, перегляд практичних завдань	15
Тема 4. Рекламний 3D моушн-проект: від концепції до фінального рендера.	Згідно графіку	Поточний контроль, перегляд практичних завдань	15
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	Згідно графіку	Презентація та захист	30
Диференційований залік (підсумковий перегляд)	Згідно графіку	Підсумковий контроль	10

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового	для заліку

		проекту (роботи), практики	
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

Технічне, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Персональний комп'ютер або ноутбук із достатньою продуктивністю CPU/GPU та оперативної пам'яті для роботи з тривимірною графікою, процедурними системами, анімацією й рендерингом, з доступом до мережі Інтернет; мультимедійний проєктор або інтерактивна панель; навушники або акустична система; графічний планшет або інші пристрої введення за потреби.
Необхідні засоби	Референси рекламної графіки, бренд-комунікацій, упаковки, предметної 3D-візуалізації та моушн дизайну; тестові рендери, прев'ю анімацій і презентаційні матеріали для проміжних та підсумкових переглядів.
Програмне забезпечення	Blender як єдине спеціалізоване програмне забезпечення дисципліни: для моделювання, роботи з типографікою та векторними формами, матеріалами, освітленням, камерою, анімацією, Geometry Nodes, рендерингом і композитингом.
Матеріали, інструменти	Папір, олівці, маркери або інші

	матеріали для ескізування композиції, сторіборду та схеми руху; текстури, HDRІ, шрифти, логотипи, векторні елементи та бренд-матеріали, необхідні для навчальних проєктів.
--	--

Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. 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.
Політика щодо відвідування занять	Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Усі роботи студентів повинні бути завантажені на кафедральний Гугл диск. Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахуванню семестрової оцінки.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. Довгострокова відсутність студента на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни. Додаткові заняття у таких випадках не передбачені.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни «Моушн дизайн 2» розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука». Вітається власна думка студентів з теми заняття, активне обговорювання проектних проблем, аргументоване відстоювання авторської позиції. Разом із тим під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, у тому числі користування мобільними телефонами для розмов, запізнення на заняття без поважних причин, не реагування на зауваження викладача.
Політика щодо комунікації з викладачем	Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні на пошту викладача (grushowskiytaras@gmail.com). Умови

	листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено — МД2); 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище_завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — pdf, відеоматеріали — відповідно до вимог завдання. Роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача або завантажені до визначеного кафедрою хмарного сховища. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.
--	---

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни (<https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/>)

Розробник силябусу
навчальної дисципліни

 Т.І. Грушовський
О. С. Гальчинська

Гарант освітньої програми



В.О. завідувача кафедри
Силябус затверджено
на засіданні кафедри графічного дизайну

від «26» 08 2026 р., протокол № 1