МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука
Факультет Дизайну
Кафедра графічного дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної діяльності
_____ І.В. Петрова
(підпис) (ініціали, прізвище)
«__» серпня 2026 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ВК.10.01 Моушн-дизайн ІІ
(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))
галузь знань 02 Культура і мистецтво
(шифр і назва)
освітня програма_ Графічний дизайн
(назва)
спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)
тип дисципліни Вибіркова
(обов'язкова/за вибором)
мова викладання українська
(українська/англійська)

ПОГОДЖЕНО

Керівник групи забезпечення освітньо-професійної програми (*для акредитованих ОПП та акредитованих спеціальностей*)
АБО
Керівник проектної групи (*для ліцензованих ОПП та ОПП, набір на які здійснюється вперше*)

_____Гальчинська О.С.
(підпис, ініціали, прізвище)

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри
Графічного дизайну
(назва кафедри)
26.08.2026 № 1
В.о. завідувача кафедри

_____Петрова І.В.
(підпис, ініціали, прізвище)

2026 – Київ

Робоча програма навчальної дисципліни «Моушн-дизайн ІІ» для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн», освітньою програмою «Графічний дизайн».
КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2026, 22 с.

Розробник: Грушовський Тарас Ігорович, викладач кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука.

Робочу програму перевірено

Декан факультету _____ Т.В.Малік
(підпис) (ініціали, прізвище)
26. 05 2026

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету дизайну
(назва факультету)

Протокол засідання НМР факультету 26.05 2026 № 1

Голова НМР факультету _____ Т.В. Малік
(ініціали, прізвище) _____
(підпис)

© КДАДПМД, 2026 рік

1 Опис навчальної дисципліни

<table>
<tr><td rowspan="2">Найменування показників</td><td rowspan="2">Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень</td><td colspan="2">Характеристика навчальної дисципліни</td></tr>
<tr><td>денна форма навчання</td><td>заочна форма навчання</td></tr>
<tr><td>Кількість кредитів – 4</td><td>Галузь знань
02 Культура і мистецтво
(шифр і назва)</td><td colspan="2">Вибіркова</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Електронна адреса https://kdidpmid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dysczyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/</td><td rowspan="3">Спеціальність (освітня програма):
022 Дизайн
(шифр і назва)
Графічний дизайн
(назва)</td><td colspan="2">Рік підготовки:</td></tr>
<tr><td>4-й</td><td>_____-й</td></tr>
<tr><td colspan="2">Семестр</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Загальна кількість годин – 120</td><td>8-й</td><td>_____-й</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лекції</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних – 4
самостійної роботи студента – 5</td><td rowspan="8">Освітній рівень:

перший (бакалаврський)
(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))</td><td>_____ год.</td><td>_____ год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td>56 год.</td><td>_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>64 год.</td><td>_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Індивідуальні завдання:
_____год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Вид контролю:
Поточний, підсумковий</td></tr>
<tr><td colspan="2">Форма контролю:
Диференційований залік</td></tr>
</table>

2 Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Моушн-дизайн ІІ» 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 брендованими об'єктами, матеріалами, освітленням, камерою, процедурними засобами Blender, а також на підготовку завершеного рекламного моушн-проєкту.

У межах курсу студенти працюють із предметною, типографічною та абстрактною 3D-графікою, створюють рекламні композиції для продуктів і брендів, опановують принципи постановки світла й камери, розробляють анімацію об'єктів та графічних форм, застосовують Geometry Nodes для процедурної моушн-графіки та виконують фіналізацію зображення засобами рендерингу й композитингу безпосередньо у Blender.

Формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких компетентностей:

- ЗК 2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- 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.
- 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.

Програмні результати навчання, для формування яких використовується навчальна дисципліна:

- РН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

- РН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію, референси та принципи рекламної візуальної комунікації.
- РН 4. Визначати мету, завдання та етапи створення 3D моушн-проєкту, планувати послідовність роботи від концепції та стильового рішення до сцени, анімації, рендеру й фіналізації.
- РН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на професійному рівні.
- РН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати графічні, типографічні й тривимірні об’єкти для розроблення художньо-проєктних та рекламних рішень.
- РН 8. Оцінювати об’єкт проєктування, технологічні процеси, характер руху, освітлення та візуальну мову в контексті рекламного або брендового завдання.
- РН 9. Створювати об’єкти дизайну засобами тривимірного моделювання, процедурної графіки, цифрової анімації та рендерингу.
- РН 17. Застосовувати сучасне спеціалізоване програмне забезпечення Blender у професійній діяльності графічного дизайнера.

3 Передумови для 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 І».

№ з/п	Навчальні дисципліни, вивчені раніше
1.	Комп’ютерна проектна графіка
2	Основи проєктування і проєктної графіки
3	Композиція
4	Кольорознавство
5	Шрифт
6	Історія дизайну
7	Візуальна айдентика
8	Ілюстрація в дизайні
9	Дизайн періодичних видань
10	Моушн-дизайн І

4 Очікувані результати навчання

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.

5 Програма навчальної дисципліни

5.1 Тематичний план навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин	
	Денна форма	Заочна форма

	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		л	п	інд.	с.р.		л	п	інд.	с. р.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
Семестр 8										
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-проєкт: від концепції до фінального рендера.	30		14		16					
Усього годин	120		56		64					
Вид контролю: (диференційований залік)										

5.4 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Тема 1. Blender у практиці графічного дизайнера. Організація сцени та робочого простору, моделювання з геометричних форм, робота з модифікаторами, кривими, текстом і векторними об’єктами. Створення 3D-типографіки, логотипів, упаковки та статичного рекламного key visual.	14	
2	Тема 2. Матеріали, освітлення, камера та рекламна 3D-візуалізація. Робота в Shader Editor, створення матеріалів для предметів і упаковки, постановка студійного світла, налаштування камери, перспективи та глибини різкості. Підготовка рекламного product shot і рендеринг у Blender.	14	

3	Тема 3. Анімація та процедурна моушн-графіка у Blender. Ключові кадри, Graph Editor, інтерполяція, Constraints, Drivers, циклічна анімація. Використання Geometry Nodes для повторюваних структур, абстрактних графічних систем і брендованої моушн-графіки. Анімація типографіки, логотипів, об’єктів і камери.	14	
4	Тема 4. Рекламний 3D моушн-проєкт. Розроблення концепції та візуального напряму рекламної анімації для продукту або бренду. Побудова сцени, моделювання й стилізація об’єктів, анімація, світло, камера, рендеринг, композитинг і підготовка фінального відеоматеріалу засобами Blender.	14	
Усього годин за 8 семестр		56	

5.5 Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Тема 1. Blender у практиці графічного дизайнера. Добір рекламних і бренд-комунікаційних референсів, опрацювання композиції та самостійне створення 3D key visual із використанням типографіки, логотипу або предметного об’єкта.	16	
2	Тема 2. Матеріали, освітлення, камера та рекламна 3D-візуалізація. Опрацювання варіантів матеріалів, світлових схем і ракурсів; підготовка завершеної предметної або упаковкової рекламної візуалізації.	16	
3	Тема 3. Анімація та процедурна моушн-графіка у Blender. Розроблення короткої циклічної анімації або брендованої моушн-композиції із застосуванням Graph Editor, Geometry Nodes та анімації параметрів сцени.	16	

4	Тема 4. Рекламний 3D моушн-проєкт. Самостійне доопрацювання концепції, сцени, матеріалів, анімації, освітлення, камери, рендеру й композитингу; підготовка фінальної версії рекламної роботи та матеріалів до підсумкового перегляду.	16	
Усього годин за 8 семестр		64	

6 Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Під час викладання курсу використовуються такі засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування:

- представлення добірки рекламних і бренд-комунікаційних референсів із поясненням композиційного та стилістичного рішення;
- перевірка практичних робіт у Blender із моделювання, 3D-типографіки, матеріалів, освітлення та постановки камери;
- перегляд робочих файлів Blender з оцінюванням організації сцени, структури об’єктів, матеріалів, анімаційних кривих і процедурних систем;
- демонстрація анімаційних і процедурних вправ із використанням Graph Editor, Geometry Nodes та засобів керування рухом;
- проміжні та підсумкові перегляди рекламного 3D моушн-проєкту з усним обґрунтуванням концепції, візуальної мови й технічної реалізації.

7 Форми поточного та підсумкового контролю

Форми контролю	**Максимальна кількість балів**	
	Денна форма навчання	**Заочна форма навчання**
Перевірка виконання практичних завдань	4*15=60	
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	40	
Всього	**100**	

8 Критерії оцінювання результатів навчання

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання може бути досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни;

Мінімальний пороговий рівень оцінки варто визначати за допомогою якісних критеріїв і трансформувати його в мінімальну позитивну оцінку використовуваної числової (рейтингової) шкали.

Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

1. Blender у практиці графічного дизайнера: 3D-композиція, моделювання, типографіка та айдентика

Критерії оцінювання:

- доречність обраної концепції та відповідність задачам графічної комунікації;
- якість композиції, пропорцій, типографіки та взаємодії 3D-об'єктів;
- коректність моделювання, використання модифікаторів, кривих і векторних форм;
- цілісність і професійність рекламного key visual.

2. Матеріали, освітлення, камера та рекламна 3D-візуалізація

Критерії оцінювання:

- якість і доречність матеріалів відповідно до характеру предмета або бренду;
- виразність світлового рішення та контроль світлотіньової моделі;
- обґрунтованість ракурсу, перспективи, фокусної відстані й композиції кадру;
- технічна якість рендера та цілісність рекламної подачі.

3. Анімація та процедурна моушн-графіка у Blender

Критерії оцінювання:

- коректне використання ключових кадрів, Graph Editor та інтерполяції;
- виразність таймінгу, ритму й характеру руху;
- доцільність застосування Geometry Nodes, Constraints або Drivers у межах поставленої задачі;
- цілісність анімованої композиції та відповідність візуальній мові бренду.

4. Рекламний 3D моушн-проєкт

Критерії оцінювання:

- відповідність результату рекламній або бренд-комунікаційній задачі;
- цілісність концепції, композиції, матеріалів, освітлення, камери й анімації;
- технічна якість сцени, рендерингу та композитингу у Blender;
- завершеність проєкту, виразність фінальної подачі та здатність аргументувати дизайнерські рішення.

Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Тема 1. Blender у практиці графічного дизайнера: 3D-композиція, моделювання, типографіка та айдентика

Форма контролю:

- перегляд 3D key visual або брендованої композиції, створеної у Blender;
- перевірка роботи з моделюванням, типографікою, кривими, модифікаторами та композицією;
- коротке усне пояснення концепції та ролі 3D-графіки у комунікаційному завданні.

Критерії оцінювання:

- якість композиційного і формотворчого рішення;
- володіння інструментами Blender, передбаченими темою;
- цілісність і професійність візуальної подачі.

Тема 2. Матеріали, освітлення, камера та рекламна 3D-візуалізація

Форма контролю:

- перегляд предметної або упаковкової рекламної візуалізації;
- демонстрація матеріалів, світлової схеми, налаштувань камери та параметрів рендерингу;
- обговорення візуальної ієрархії, ракурсу та відповідності зображення рекламній задачі.

Критерії оцінювання:

- якість матеріалів і світлотіньового рішення;
- виразність композиції та постановки камери;
- технічна якість рендера й рекламної подачі.

Тема 3. Анімація та процедурна моушн-графіка у Blender

Форма контролю:

- перегляд анімаційної або процедурної моушн-композиції;
- демонстрація роботи з Graph Editor, Geometry Nodes, Constraints, Drivers або циклічною анімацією відповідно до обраного рішення;
- пояснення логіки побудови руху та процедурної системи.

Критерії оцінювання:

- технічна коректність анімації й процедурної побудови;
- якість таймінгу, ритму та керування рухом;
- цілісність композиції та відповідність графічній концепції.

Тема 4. Рекламний 3D моушн-проєкт

Форма контролю:

- проміжний і підсумковий перегляд рекламного 3D моушн-проєкту;
- демонстрація сцени, анімації, матеріалів, освітлення, камери, рендера та композитингу у Blender;
- усна презентація концепції, цільового повідомлення та послідовності реалізації проєкту.

Критерії оцінювання:

- професійність художньо-проєктного рішення;
- технічна якість реалізації та завершеність анімації;
- відповідність результату рекламній задачі та візуальній мові бренду.

Підсумковий семестровий контроль

Форма контролю: диференційований залік у форматі підсумкового перегляду практичних робіт, робочих файлів Blender, рекламного 3D моушн-проєкту та усного захисту результатів роботи.

Критерії підсумкового оцінювання:

- повнота виконання всіх основних завдань семестру;

- розуміння принципів 3D-композиції, рекламної візуалізації та моушн графіки;
- впевнене володіння інструментами Blender, передбаченими програмою дисципліни;
- якість моделювання, матеріалів, освітлення, камери, анімації та процедурної графіки;
- професійний рівень підсумкового рекламного 3D моушн-проєкту та його презентації;
- самостійність, відповідальність і готовність до професійної дискусії.

Орієнтовний перелік питань до семестрового контролю

1. Які задачі графічного дизайну та рекламної комунікації можуть вирішуватися засобами Blender?
2. Як організувати 3D-сцену Blender для рекламного або брендового проєкту?
3. Яку роль відіграють композиція, масштаб, ритм і негативний простір у 3D key visual?
4. Як використовуються криві, текст і векторні форми для створення 3D-типографіки та логотипів?
5. Які модифікатори Blender доцільні під час створення графічних і предметних форм?
6. Як побудувати матеріал у Shader Editor і які властивості поверхні найбільше впливають на її сприйняття?
7. Як колір і матеріал можуть підтримувати візуальну айдентику бренду в 3D-сцені?
8. Які принципи постановки студійного світла застосовуються у рекламній предметній візуалізації?
9. Як фокусна відстань, перспектива та глибина різкості впливають на композицію рекламного кадру?
10. У чому полягає різниця між завданнями рендерингу в EEVEE та Cycles?
11. Як працюють ключові кадри та інтерполяція в Blender?
12. Для чого використовується Graph Editor і як він допомагає керувати характером руху?
13. Як створити циклічну анімацію та забезпечити безперервність руху?
14. Для яких задач у моушн графіці доцільно застосовувати Constraints і Drivers?
15. Які принципи роботи Geometry Nodes є важливими для процедурної моушн-графіки?
16. Як за допомогою Geometry Nodes створювати повторювані структури та керовані варіації?
17. Як організувати анімацію типографіки, логотипу або рекламного об’єкта у Blender?
18. Які етапи підготовки рекламного 3D моушн-проєкту від концепції до фінального рендера?

19. Як використовується Compositor Blender для фіналізації рендера та корекції зображення?
20. Як підготувати та презентувати завершений рекламний моушн-проєкт для професійного перегляду?

8.1 Розподіл балів, які отримують студенти

Приклад розподілу балів

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного контролю змістових модулів	Максимальні бали за виконані завдання
Т1 Blender у практиці графічного дизайнера: 3D-композиція, моделювання, типографіка та айдентика	15
Т2 Матеріали, освітлення, камера та рекламна 3D-візуалізація	15
Т3 Анімація та процедурна моушн-графіка у Blender	15
Т4 Рекламний 3D моушн-проєкт: від концепції до фінального рендера	15
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	40
Разом за семестр вивчення дисципліни	*100*

8.2 Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
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

9 Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

Інструменти та матеріали:

- папір, олівці, маркери або інші матеріали для ескізування композиції, сторіборду та схеми руху;
- референси рекламної графіки, бренд-комунікацій, упаковки, предметної 3D-візуалізації та моушн дизайну;
- текстури, HDRI, шрифти, логотипи, векторні елементи та бренд-матеріали, необхідні для навчальних проєктів;
- тестові рендери, прев'ю анімацій та презентаційні матеріали для проміжних і підсумкових переглядів.

Обладнання:

- 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 для демонстрації робіт;
- навушники або акустична система для перегляду анімаційних робіт;
- графічний планшет або інші пристрої введення за потреби.

Програмне забезпечення та сервіси:

- Blender як єдине спеціалізоване програмне забезпечення дисципліни: для моделювання, роботи з типографікою та векторними формами, матеріалами, освітленням, камерою, анімацією, Geometry Nodes, рендерингом і композитингом.

10 Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література

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.

10.2 Допоміжна література

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).

10.3 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

Додаток Б

Л И С Т
узгодження робочої навчальної програми

з дисципліни_____,
(назва навчальної дисципліни)
складеної відповідно до освітньо-професійної програми
підготовки_____за напрямом/спеціальністю_____,
(бакалаврів/магістрів)
(шифр та назва напряму/спеціальності)
розробленої
_____
(вказати посади, наукові ступені та/або вчені (почесні) звання авторів, їхні ПІБ)

	Прізвище, ім'я, по батькові завідувача	**Підпис**	Дата та № протоколу засідання кафедри
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – _____ (назва кафедри)			
Випускова кафедра – _____ (назва кафедри)			

Додаток В

Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни

Наприклад, внесено зміни до переліку основної літератури
Наприклад, змінено кількість годин на практичні заняття

№ з/п	Зміст внесених змін (доповнень)	Дата та номер протоколу засідання кафедри	Примітки
1	Внесено зміни до переліку основної літератури		
2	Змінено кількість годин на практичні заняття		

12 Рекомендовані джерела інформації

12.1 Основна література

1 …
2 …

6.3 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Назва теми заняття, посилання на методичне забезпечення, літературні джерела		
2			
...			
Усього годин за_____семестр			

Додаток Г

Результати перегляду робочої програми навчальної дисципліни
«_____»

Робоча програма перезатверджена на 20___/20___ навчальний рік (без змін)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
____.____20____ № ____

Голова НМР

_____
(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри
_____
(назва кафедри)
_____
____.____20____ № ____
Завідувач кафедри
_____
(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20___/20___ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
____.____20____ № ____

Голова НМР

_____
(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри
_____
(назва кафедри)
_____
____.____20____ № ____
Завідувач кафедри
_____
(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20___/20___ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
____.____20____ № ____

Голова НМР

_____
(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри
_____
(назва кафедри)
_____
____.____20____ № ____
Завідувач кафедри
_____
(підпис, ініціали, прізвище)