



## КОРОТКИЙ ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «Комп'ютерна мультиплікація»

Ступінь вищої освіти	Бакалавр
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	Перший (бакалаврський)
Спеціальність	122 Комп'ютерні науки
Освітньо-професійна програма (ОПП)	Комп'ютерні науки
Статус дисципліни	Вибіркова компонента ОПП
Курс та семестр, на якому викладається дисципліна (очна/заочна)	6 семестр (очна)
Обсяг дисципліни, семестровий контроль	Кредитів – 5. Загальна кількість годин – 150 годин, з них: лекційні – 36 год., практичні – 36 год., лабораторні – 18 год., самостійна робота – 60 год.; семестровий контроль – залік
Короткий опис дисципліни	<p><b>Метою дисципліни є:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навчання студентів процесу створення анімаційних відео та фільмів за допомогою комп'ютерних програм і технологій.</li> <li>- розвиток творчого потенціалу студентів у сфері анімації та надання їм необхідних навичок для успішної реалізації своїх ідей у віртуальному середовищі та взаємодії з робототавцями.</li> </ul> <p><b>Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оволодіння базовими принципами анімації: вивчення засад руху, таймінгу, збігу та змішування візуальних ефектів;</li> <li>- вивчення технічних аспектів комп'ютерної анімації: ознайомлення з різними програмними засобами для створення анімацій (наприклад, Adobe Animate, Autodesk Maya, Blender) та їхніми можливостями;</li> <li>- практичне виконання завдань з створення анімаційних короткометражних фільмів, персонажів, рекламних роликів та інших анімаційних проектів;</li> <li>- вивчення принципів проектування анімаційних сцен та створення сценаріїв для анімаційних фільмів;</li> <li>- розвиток креативного мислення та здатності до концептуалізації ідей для анімаційних проектів, включаючи розробку персонажів та сюжетів;</li> <li>- вивчення технік анімаційного моделювання, включаючи створення рухливих об'єктів, текстур та освітлення;</li> </ul>

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- виконання практичних завдань з анімаційного редагування, включаючи обробку та монтаж анімаційних сцен;</li><li>- вивчення основ анімаційного монтажу та звукового супроводу для анімаційних проєктів.</li></ul> |
|--|---|