



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП'ЮТЕРНА АНІМАЦІЯ

(назва навчальної дисципліни)

Ступінь вищої освіти: бакалавр

Спеціальність: 123 Комп'ютерна інженерія;

Освітньо-професійна програма: Комп'ютерна інженерія

Викладач: Жуковецька Світлана Леонідівна, старший викладач кафедри Комп'ютерної інженерії;

Кафедра: Комп'ютерної інженерії

Профайл викладача:

Контактна інформація:

Моб. тел: +38 048 7209173

svitlana.zhukovetska@cloud.onaft.edu.ua

1. Загальна інформація

Тип дисципліни - вибіркова **Мова викладання** – українська

Навчальна дисципліна викладається для студентів денної форми навчання на четвертому курсі у сьомому семестрі.

Кількість кредитів - 3, годин – 90

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні
денна	56	28	28
заочна	12	6	6
Самостійна робота, годин:	Денна - 34		Заочна - 78

Розклад занять

2. Анотація навчальної дисципліни

Предметом вивчення навчальної дисципліни є теоретичні основи комп'ютерної анімації.

Курс базується на дисциплінах Програмування, Об'єктно-орієнтоване програмування, комп'ютерна графіка, комп'ютерний дизайн, Основи мультимедіа та забезпечує дисципліни Програмне забезпечення ігрових систем та проектування комп'ютерних ігор, Проектування ігрових систем, Дипломне проектування.

3. Мета навчальної дисципліни

Мета дисципліни : забезпечення студентів сучасними знаннями, вміннями і навичками зі створення анімаційного проекту засобами комп'ютерних технологій, сучасного програмного забезпечення (Autodesk 3D Max, Autodesk Maya, Blender, Adobe After Effects і т.д.) і творчої палітри.

Завдання курсу: ознайомлення студентів з основними принципами отримання анімованих зображень на комп'ютері, засвоєнні можливостей сучасного

