

ОПИС ВИБІРКОВОГО ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Назва освітнього компонента	Комп'ютерна анімація
Факультет	Природничо-математичної та технологічної освіти
Кафедра	Професійної освіти та технологій за профілями
ПІБ НПП або ПП, науковий ступінь, вчене звання (за наявності)	Гедзик Андрій Андрійович – доктор філософії, старший викладач
Рівень (рівні) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Загальний обсяг освітнього компонента	4 кредити ЄКТС / 120 годин
Семестр (семестри) вивчення	6 семестр
Форма підсумкового контролю	Залік
Мова викладання	Українська
Форми здобуття освіти та розподіл годин	Денна: лекції – 20; практичні/семінарські/лабораторні – 20; самостійна робота – 80. Заочна: лекції – 8; практичні/семінарські/лабораторні – 8; самостійна робота – 104.
Коротка анотація та мета	Дисципліна присвячена вивченню теоретичних основ і практичних методів створення комп'ютерної анімації та 3D-моделювання. Мета: Формування у здобувачів вищої освіти системи знань про сучасні технології комп'ютерної графіки та анімації, а також практичних навичок і умінь розробляти статичні й динамічні 3D-об'єкти, створювати анімаційні проекти та розв'язувати інженерні задачі з використанням методів 3D-моделювання.
Компетентності та/або результати навчання, що формуються або поглиблюються	Здатність розробляти та впроваджувати комп'ютерні програми в різних програмних середовищах та ефективно використовувати готове спеціалізоване програмне забезпечення. Володіння знаннями щодо сучасного стану розвитку комп'ютерної графіки та анімації, засобів і технологій створення статичних та динамічних 3D-об'єктів. Уміння використовувати сучасні пакети прикладних програм для створення комп'ютерної анімації та 3D-моделей. Здатність застосовувати теоретичні знання у практичних ситуаціях для постановки та вирішення інженерних задач, використовуючи методи та моделі створення анімаційних пакетів різними засобами. Набуття практичних навичок створення анімацій різних типів (за допомогою розкадровування руху, зворотної кінематики, розкадрування форми), поб.удови складних двовимірних і тривимірних графічних об'єктів.
Пререквізити / рекомендований рівень підготовки	Дисципліна базується на компетентностях, набутих під час вивчення навчальної дисципліни «Програмне забезпечення»
Мінімальна та максимальна чисельність групи	