

|   |   |
|---|---|
| <b>Назва дисципліни</b>   | <b>Комп'ютерна анімація</b>   |
| <b>Загальна кількість кредитів та кількість годин для вивчення дисципліни</b>                     | 3 кредити/ 90 годин   |
| <b>Вид підсумкового контролю</b>  | іспит   |
| <b>Викладач</b>   | Гнедко Наталя Михайлівна  |
| <b>Профайл викладача (ів) на сайті кафедри</b>  | <a href="http://iktmvi.rshu.edu.ua/pro-kafedru/teachers/teacher/gnedko-natania-muhailivna.html">http://iktmvi.rshu.edu.ua/pro-kafedru/teachers/teacher/gnedko-natania-muhailivna.html</a> |
| <b>Е-mail викладача:</b>  | <a href="mailto:natalia.hnedko@rshu.edu.ua">natalia.hnedko@rshu.edu.ua</a>  |
| <b>Посилання на освітній контент дисципліни в CMS Moodle (за наявності) або на іншому ресурсі</b> |   |
| <b>Мова викладання</b>  | українська  |
| <b>Консультації</b>   | <i>Очні консультації:</i> щовівторка, з 14.00 до 15.30<br>(2 академічні години)<br><i>Онлайн-консультації:</i> щопонеділка, з 15.00 до 17.00; щочетверга, з 14.00 до 16.00                |

### Цілі навчальної дисципліни

Анімація – вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих (графічна анімація) або об'ємних (об'ємна анімація) об'єктів. Ці твори називають анімаційними або мультиплікаційними фільмами (мультфільмами). Комп'ютерна анімація застосовується в комп'ютерних іграх, мультимедійних додатках (наприклад, енциклопедіях), а також для «оживлення» окремих елементів оформлення, наприклад, веб сторінок і реклами (анімовані банери).

**Мета** дисципліни «Цифрова обробка фотографії та комп'ютерна анімація»: ознайомлення студентів з теоретичними основами комп'ютерної анімації, формування у студентів загальних знань та умінь в області комп'ютерної анімації.

**Завдання вивчення дисципліни:** розвиток творчого мислення в процесі створення анімації.

Під час вивчення дисципліни студент зможе набути компетентності, серед яких:

#### Загальні компетенції (ЗК):

ЗК5. Здатність до виявлення та розв'язання проблем професійного характеру, прийняття ефективних рішень та відповідального ставлення до виконання професійних обов'язків.

ЗК6. Здатність до генерування нових ідей, творчості, ініціативності та активності, мотивування інших до досягнення окресленої мети.

#### Спеціальні (фахові) компетенції (СК):

СК12. Здатність організовувати обчислювальні процеси в інформаційних системах з урахуванням архітектури, конфігурації та функціонування операційних систем, добирати й використовувати програмне забезпечення загального та освітнього призначення.

СК19. Здатність використовувати технічні пристрої, програмні засоби, сервіси і ресурси та інтегрувати їх в освітнє середовище, самостійно опановувати нові інформаційні й комунікаційні технології.

#### Програмні результати навчання:

ПР8. Уміти добирати й використовувати програмне забезпечення та інформаційні ресурси для розв'язування практичних завдань предметної й освітньої галузей.

ПР14. Використовувати в освітньому процесі комп'ютерну техніку, програмне забезпечення, цифрові пристрої відповідно до чинних норм (специфікації навчальних комп'ютерних комплексів, ліцензійних умов), забезпечувати їх навчально-методичний супровід з метою створення освітнього середовища та з урахуванням безпечності (в тому числі інформаційної безпеки) й доцільності.

ПР15. Уміти розробляти алгоритми розв'язування задач з інформатики, аналізувати складність й ефективність алгоритмів; реалізовувати алгоритми мовами програмування; обирати програмне забезпечення для створення й налагодження програмних проектів,

ПР17. Уміти проектувати і розробляти програмні продукти прикладного призначення, співпрацювати у команді для створення інформаційного продукту, використовуючи особливості (принципи, моделі, методи і технології) різних парадигм програмування.

### Передумови вивчення дисципліни для формування програмних результатів навчання та компетентностей

Ефективність засвоєння змісту дисципліни «Комп'ютерна анімація» значно підвищиться, якщо здобувач вищої освіти попередньо опанував матеріал таких дисциплін, як: «Комп'ютерна графіка та технології мультимедіа», «Векторна та растрова графіка».

Хоча ефективне вивчення дисципліни можливе і з базовими знаннями інформаційних технологій.

### Програма курсу

#### Основи комп'ютерної анімації.

**Тема 1.** Види анімаційних документів і додатків.

**Тема 2.** Середовище розробки анімації (наприклад, Adobe Flash Player).

**Тема 3.** Робота з окремими об'єктами. Основні інструменти середовища.

**Тема 4.** Методи створення анімації.

**Тема 5.** Використання шарів в анімації.

**Тема 6.** Імпортування й оптимізація об'єктів. Робота з відео й звуком.

### **Політика дисципліни**

При організації освітнього процесу здобувачі вищої освіти, викладачі, методисти та адміністрація діють відповідно до: Положення про організацію освітнього процесу у РДГУ, Положення про академічну доброчесність, Положення про оцінювання знань і умінь здобувачів вищої освіти, Положення про практики, Положення про внутрішнє забезпечення якості освіти.

Кожен викладач ставить здобувачам вищої освіти систему вимог та правил поведінки здобувачів вищої освіти на заняттях, доводить до їх відома методичні рекомендації щодо виконання різних видів робіт. При цьому обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність під час практичного заняття; (не)допустимість пропусків та запізнь на заняття; користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття; несвочасне виконання поставленого завдання і т. ін.

### **Політика доброчесності**

Здобувач вищої освіти виконуючи самостійну або індивідуальну роботу повинен дотримуватись політики доброчесності. У разі наявності плагіату в будь-яких видах робіт здобувача вищої освіти він отримує незадовільну оцінку і повинен повторно виконати завдання.