



Вижницький фаховий коледж мистецтв та дизайну
імені Василя Шкрібляка

MOTION-ДИЗАЙН

Освітньо-професійна програма Графічний дизайн
Спеціальність 022 Дизайн
Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Освітній компонент вибірковий (ВК 12)
Мова навчання українська

<p>ПРОФАЙЛ викладача (-ів)</p>	<p>Фединчук Андріана Петрівна, викладач, спеціаліст II категорії. Посилання на електронний ресурс викладання: https://classroom.google.com/c/NTQ3MDYwOTUyOTQ4?cjc=gcnyoik Місце проведення заняття: аудиторія №35. Корпус №2. Платформа: Google Meet</p>
<p>АНОТАЦІЯ дисципліни (призначення навчальної дисципліни)</p>	<p>Предметом вивчення навчальної дисципліни є закони, засоби та принципи створення анімаційної продукції, види та засоби подачі анімаційної продукції, активні засоби і категорії виконання анімаційної композиції, технологічні та технічні властивості обладнання для створення анімації.</p> <p>Програма навчальної дисципліни побудована за принципом послідовності з поступовим ускладненням навчальних тем – від знайомства з основними законами та методами створення сюжетної анімації до виконання циклічної анімації. Практичне оволодіння навичками створення анімаційних персонажів. Стилізації пейзажу та фігури людини для подальшого анімування образу.</p>
<p>МЕТА навчальної дисципліни</p>	<p>Метою викладання навчальної дисципліни «Motion-дизайн» є теоретичне засвоєння закономірностей, засобів та принципів створення анімації, творчого вирішення проблем моушн-дизайну, практичне засвоєння прийомів виконання завдання в комп'ютерних програмах.</p> <p>Основними завданнями вивчення дисципліни «Motion-дизайн» є вивчення та засвоєння практичних основ та методів проектування моушн-дизайну, основних закономірностей та принципів створення анімації, практичне оволодіння навичками створення циклічних анімацій.</p>
<p>КОМПЕТЕНЦІЇ</p>	<p>По закінченні вивчення курсу студенти повинні знати:</p> <ul style="list-style-type: none">• закони, засоби та принципи створення анімації;• види та засоби візуалізації об'єктів анімаційного дизайну;• основи комп'ютерної анімації;• активні засоби і категорії виконання графічної композиції;• технологічні та технічні властивості обладнання для зберігання готового графічного об'єкта. <p>Студенти повинні вміти:</p> <ul style="list-style-type: none">• застосовувати закономірності та засоби створення анімованих композицій на практиці;• аналізувати аналоги та прототипи;• працювати над розробкою ескізів;• творчо вирішувати проблеми дизайну форми та руху;• розробляти макети циклічних анімацій.