

Դասընթացի անվանումը (կրթամոդուլի դասիչը)	3D ՄՈՂԵԼԱՎՈՐՈՒՄ (III) (7.20ԴԻ2019)
ECTS կրեդիտ	6 կրեդիտ
Դասընթացի պատասխանատու դասախոս	Էհտիբարյան Ա., դասախոս
Ուսումնառության վերջնարդյունքներ	<p>Դասընթացի ավարտին ուսանողն ունակ կլինի.</p> <p><i>(գիտելիք և հմացություն)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ճանաչել «Autodesk Maya» ծրագրի մորֆինգային մոդելավորման հիմնական գործիքները և դրանց կիրառման հնարավորությունները, • թվարկել անցումային ծավալների ստեղծման հիմնական գործիքները, • բացահայտել մորֆինգային գործիքների համադրությունները, <p><i>(կարողություններ)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • գործնականում իրականացնել անցումային ծավալների մոդելավորումներ, • փորձարկել մորֆինգային մոդելավորման կեցվածքի դիտակետերի կենսունակության չափը, • կիրառել ստացված մոդելները տեսախաղերի գրաֆիկայում:
Դասընթացի թեմատիկ ծրագիր	<ul style="list-style-type: none"> • Մորֆինգի զարգացման պատմությունը: • Անիմացիա և մոդելինգ կապ: • Մարդու մեկ կերպարից մեկ այլ կերպար մորֆինգ: • Վիզուալ էֆֆեկտներից դեպի մարդ մորֆինգ: • Վիբրացիայի կիրառումը միջանկյալ ծավալներում:
Դասընթացի գրականության ցանկ	<ul style="list-style-type: none"> • Робертс Стив, Анимация 3D-персонажей. - М.: HT Пресс, 2006. - 147с. • Eadweard Muybridge, Animals in motion. London: Chapman & Hall, 1907, 264p. • Harold Whitaker, John Halas, Timing for animation. UK, Focal press, 1981, 148p.