

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

(повне найменування закладу вищої освіти)

філологічний

(назва інституту/факультету)

Кафедра

журналістики

(назва кафедри)

СИЛАБУС

навчальної дисципліни

Практикум з 3-D графіки

(вказати назву навчальної дисципліни (іноземною, якщо дисципліна викладається іноземною мовою))

вибіркова

Освітньо-професійна програма «Видавнича справа та медіаредагування»

(назва програми)

Спеціальність 061 Журналістика

(вказати: код, назва)

Галузь знань 06 Журналістика

(вказати: шифр, назва)

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

(вказати: перший (бакалаврський)/другий (магістерський)/третій (освітньо-науковий))

філологічний факультет

(назва факультету/інституту, на якому здійснюється підготовка фахівців за вказаною освітньо-професійною програмою)

Мова навчання українська

(вказати: на яких мовах читається дисципліна)

Розробники: асист. Раренко Л.А.

(вказати авторів (викладач (ів)), їхні посади, наукові ступені, вчені звання)

Профайл викладача

<http://philology.chnu.edu.ua/?personnal=%d1%80%d0%b0%d1%80%d0%b5%d0%bd%d0%ba%d0%be-%d0%bb%d0%b0%d1%80%d0%b8%d1%81%d0%b0-%d0%b0%d0%bd%d0%b0%d1%82%d0%be%d0%bb%d1%96%d1%97%d0%b2%d0%bd%d0%b0#more-728>

Контактний тел.

58-47-02

E-mail:

l.rarenko@chnu.edu.ua

Сторінка курсу в Moodle <https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=1079>

Консультації

Очні консультації: щотижневі

Онлайн-консультації: googl.meet

1. Анотація дисципліни (призначення навчальної дисципліни).

Дисципліна призначена для освоєння студентами комплексу знань (теоретичних та практичних) необхідних для роботи з комп'ютерною 3D графікою у видавничій діяльності. Створення тривимірних елементів для медіа продуктів.

2. Мета навчальної дисципліни:

Навчити основ створення тривимірних елементів для медіа продуктів. Підготувати фахівця, який розуміє основи 3D: як створювати об'єкти та оточення, налаштовувати текстури та колір, анімувати та впроваджувати моделі у 3D-сцену. І відповідно вміє їх застосовувати у практичній видавничій діяльності.

3. Пререквізити:

Комп'ютерна графіка, Графічний дизайн.

..

4. Результати навчання

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК6. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК11. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

Фахові компетентності (ФК)

ФК3. Здатність використовувати інформаційні технології для вирішення експериментальних і практичних завдань у професійній діяльності.

ФК 14. Здатність створювати й редагувати різні види видань.

Програмні результати навчання

ПРН 2.Застосовувати когнітивну гнучкість при вирішенні професійних завдань, навчатися новим вимогам інформаційно-технологічного світу.

ПРН 15.Застосовувати сучасні технології при створенні, просуванні та продажі видавничого, рекламного та медійного продукту.

ПРН 22.Використовувати набуті знання в умовах динамічності сучасного мультимедійного продукту; застосовувати практичні рекомендації у процесі створення професійного та конкурентного продукту для мас-медіа.

5. Опис навчальної дисципліни

5.1. Загальна інформація

Форма навчання	Рік підготовки	Семестр	Кількість		Кількість годин						Вид підсумкового контролю
			кредитів	годин	лекції	практичні	семінарські	лабораторні	самостійна робота	індивідуальні завдання	
Денна	2	4	3	90	22	22			46	4	Іспит

5.2. Дидактична карта навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин												
	денна форма												
	Усього	у тому числі											
		л	п	лаб	інд	с.р.							
1	2	3	4	5	6	7							
Змістовий модуль 1.													
Особливості застосування 3D графіки у видавничій діяльності	10	2	3			12							
Як налаштовувати світло та тіні для моделі	10	2	3			5							
Як створювати моделі в Houdini та Autodesk Maya (основи)	10	2	3			5							
Як працювати з текстурами, формою та кольором моделі	10	2	3			5							
Як реалістично передавати анатомію персонажа	10	2	3		1	5							
Модуль 1	50	10	15		1	32							
	17	2	3			12							
Змістовий модуль 2.													
Як анімувати об'єкти та персонажів	10	4	3	18	4	3							
Як робити процедурну анімацію	10	2	3	10	2	3							
Як працювати у Photoshop з 3D графікою	10	2	4	11	2	4							
Як створювати стилізовані та	5	2	4	11	2	4							

7. Рекомендована література

- Річард Вільямс **Анімація. Посібник з виживання** (історія анімації та практика найкращих майстрів галузі)
- Ендрю Селбі. **Анімація**.
- Стівен Геллер, Сеймур Кваст **Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів** (історія розвитку графічного дизайну)
- Ґевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон **Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова** / Ґевін Емброуз, Ніл Леонард **Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження** / Ґевін Емброуз, Ніл Леонард **Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей** (суміш практики і теорії, надихаючих майстрів і базових принципів дизайну – книга буде корисною новачкам, тим, хто лише планує пізнати сферу графічного дизайну, а профі надихнуть ідеї майстрів своєї справи)
- Дон Норман **Емоційний дизайн** (що важливіше в дизайні: функціональність чи краса, та чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас)
- Дерек Бразелл, Джо Девіс **Як стати успішним ілюстратором** (Практичні поради та яскраві приклади з кар'єри відомих майстрів ілюстрації, які допоможуть початківцям зробити перший крок і стануть корисним довідником для професіоналів)
- Дерек Бразелл, Джо Девіс **Як зрозуміти ілюстрацію** (унікальна колекція та аналіз знакових робіт топових світових ілюстраторів)
- Вілл Гомперц **Думай як митець** (правила креативного мислення, що працюють за будь-яких обставин)