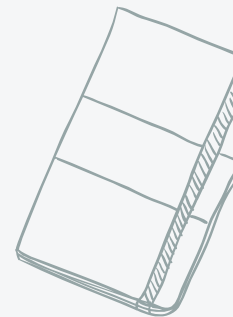
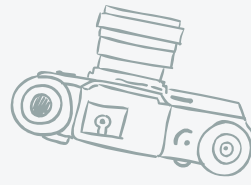
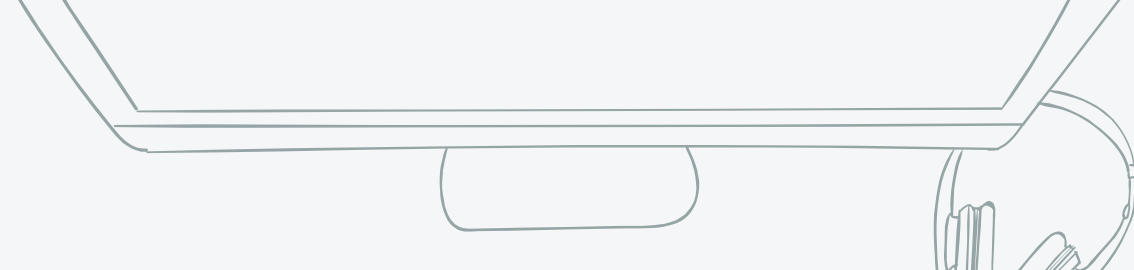


HELLO!


ОСНОВИ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ТА
ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА





Пошук для митця є нескінченним і захоплюючим.
Але де йому знайти нові ідеї, а також отримати ресурси,
необхідні для втілення в життя нового бачення?



Блок «Основи концептуального та візуального
Мистецтва»



Саме те, що вам потрібно!





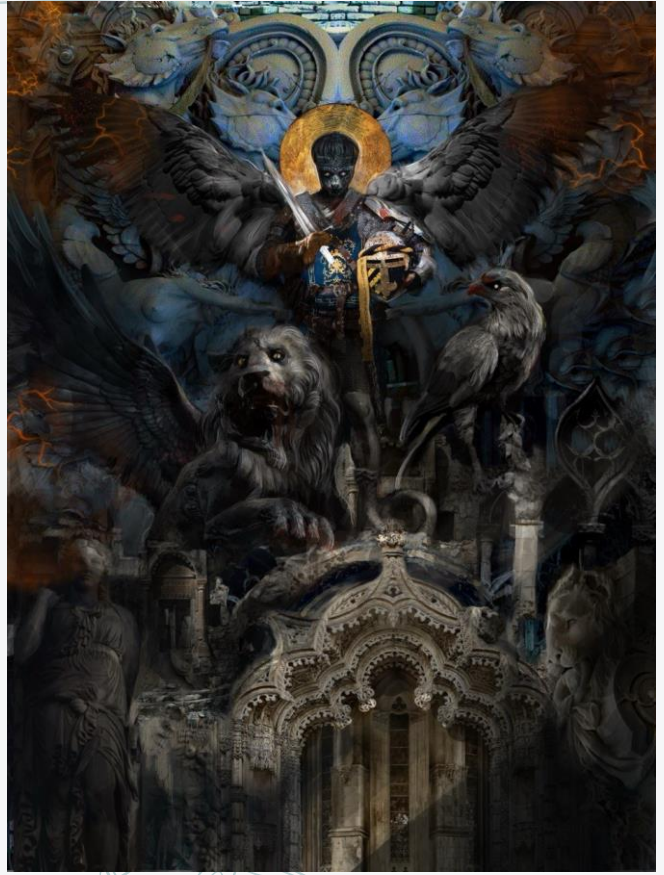
КОМПОЗИЦІЯ В КОНЦЕПТ-АРТІ



МЕТА ДИСЦИПЛІНИ «КОМПОЗИЦІЯ В КОНЦЕПТ-АРТІ»

Для успішного концепт-арту мало просто натхнення та таланту. Необхідно знати основи упорядкування композиції. Будь-яке креативне зображення несе в собі програмний зміст, внаслідок якого наш мозок сприймає це зображення як привабливе та унікальне. Ми розглянемо всі правила складання композиції та аналізуватимемо концепт-арти відомих CG художників. Цей курс складний але й дуже цікавий. Він закладає фундаментальні основи цифрового мистецтва, розвиває уяву і образне мислення. Використовуючи різноманітні техніки, студенти вчаться створювати реальні або фантастичні об'єкти і персонажів.





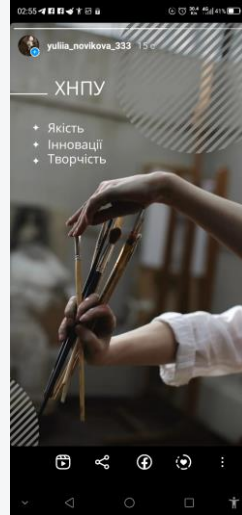


ІСТОРІЯ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА



ІСТОРІЯ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

МЕТА ДИСЦИПЛІНИ - ДАТИ СТУДЕНТАМ УЯВЛЕННЯ ПРО СПЕЦИФІКУ ВІЗУАЛЬНИХ МИСТЕЦТВ, ВИЯВЛЕННІ ЇХ МІСЦЯ І РОЛІ У СВІТОВІЙ ХУДОЖНІЙ КУЛЬТУРІ ХХ-ХХІ СТ.



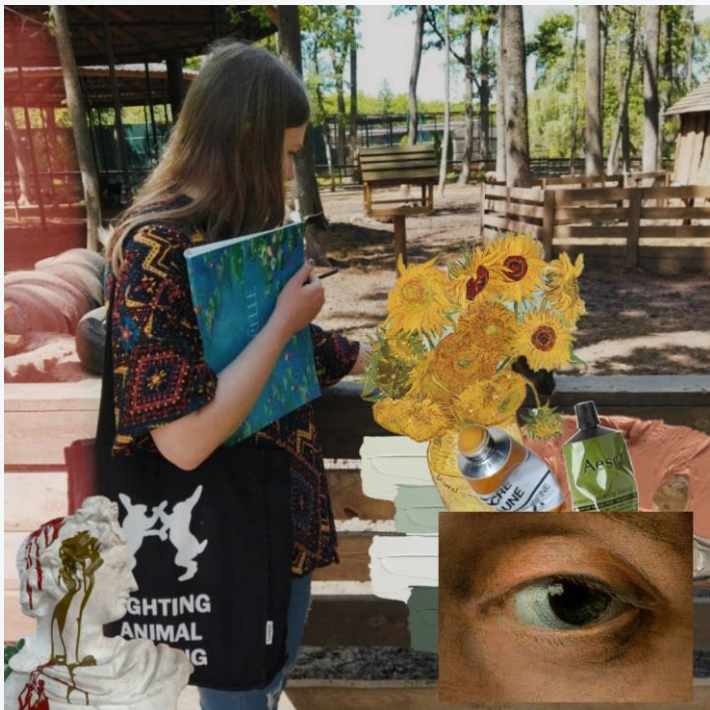


Студентські роботи





СТУДЕНТСЬКІ РОБОТИ

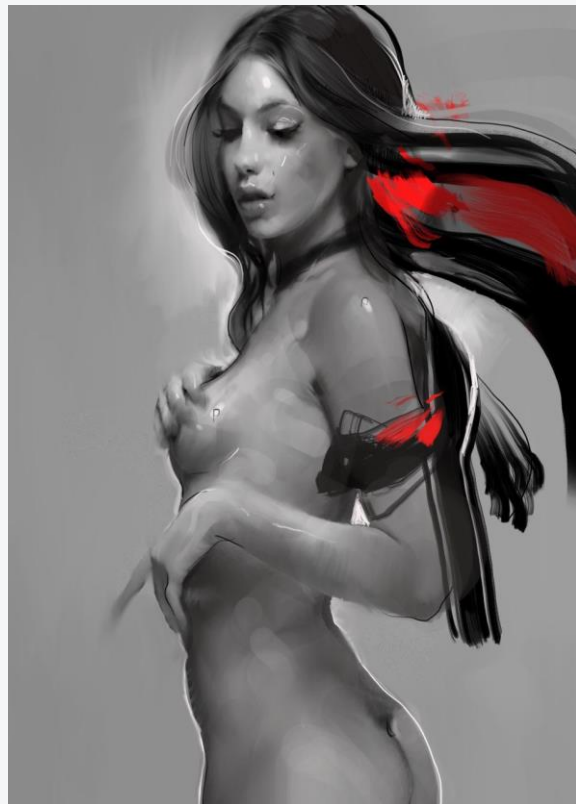




ЦИФРОВИЙ МАЛЮНОК



«ЦИФРОВИЙ МАЛЮНОК» — УНІВЕРСАЛЬНИЙ КУРС ДЛЯ ТИХ, ХТО ХОЧЕ ТА ЛЮБИТЬ МАЛЮВАТИ НА ПЛАНШЕТІ. ХТО ХОЧЕ СПРОБУВАТИ ПРАЦЮВАТИ В ЦИФРІ. МЕТОЮ ВИКЛАДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ Є: НАДАТИ НЕОБХІДНУ БАЗУ ЗНАНЬ ДЛЯ ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ В ІГРОВОМУ АРТІ, КОМІКСАХ, ДИЗАЙНІ ПЕРСОНАЖІВ, КОНЦЕПТІ СЕРЕДОВИЩА Й ІНШИХ СФЕРАХ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ.





ЦИФРОВЫЙ ЖИВОПИС



МЕТА КУРСУ НАДАТИ КОМПЕТЕНЦІЇ У ГАЛУЗІ **ЦИФРОВОГО ЖИВОПИСУ**.

ЗА ДОПОМОГОЮ СУЧАСНИХ ГРАФІЧНИХ ПРОГРАМ ПОЗНАЙОМИТЕСЯ ІЗ ПРИНЦИПАМИ РОБОТИ ЦИФРОВОГО ХУДОЖНИКА

ОТРИМАЄШ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ДЛЯ ПОДАЛЬШОГО РОЗВИТКУ У КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРАФІЦІ. НА ЗАНЯТТЯХ ПРИДІЛИМО УВАГУ ТЕХНІЦІ, ПОПРАЦЮЄМО НАД СТИЛЕМ ТА ВИРАЗОМ УНІКАЛЬНИХ АВТОРСЬКИХ ІДЕЙ У СФЕРІ РОБОТИ НАД АНІМАЦІЙНИМ ФІЛЬМОМ ТА СТВОРЕНІ СУЧАСНИХ ВІДЕОІГОР.



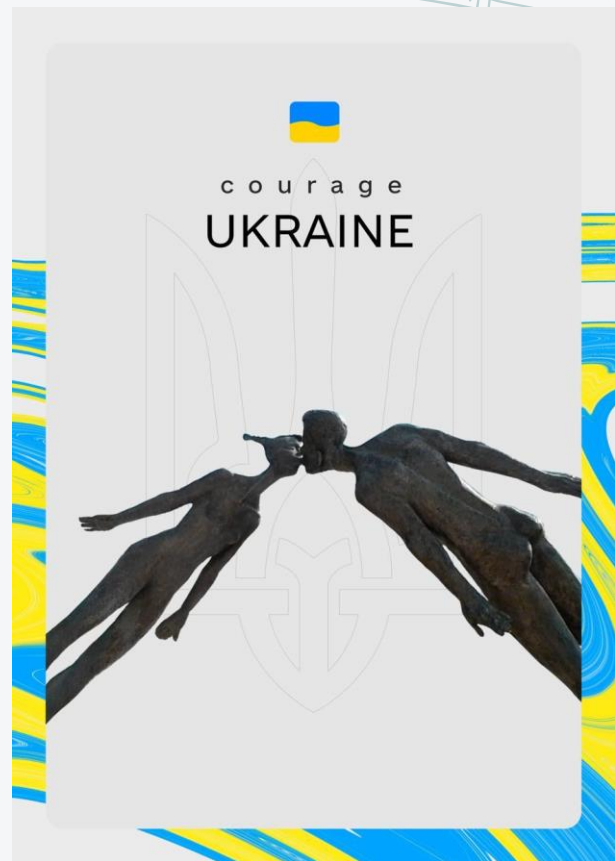




ХУДОЖНЯ КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА



Метою викладання навчальної дисципліни «ХУДОЖНЯ КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА» є СИСТЕМАТИЗАЦІЯ ЗНАНЬ ТА ВМІНЬ ПРО СУЧАСНІ ГРАФІЧНІ ПРОГРАМИ, ОВОЛОДІННЯ ОСНОВНИМИ ПРОГРАМНИМИ ЗАСОБАМИ НА РІВНІ КВАЛІФІКОВАНОГО КОРИСТУВАЧА. НАДАННЯ ПРАКТИЧНИХ УМІНЬ ВИРІШУВАТИ ТВОРЧІ ТА ПРОЄКТНІ ЗАВДАННЯ, ВИЗНАЧИТИ АВТОРСЬКУ РОЛЬ У ПРОЦЕСІ РОЗРОБКИ ТА РЕАЛІЗАЦІЇ РІЗНОМАНІТНИХ ПРОЄКТІВ.





ПСИХОЛОГІЯ КОЛЬОРУ В ВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ





ПСИХОЛОГІЯ КОЛЬОРУ В ВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

Мета дисципліни надати професійні знання у галузі використання кольору в анімації; показати особливості використання спліт-комплементарної колірної схеми (контрастної тріади), сформуванати навички із застосуванням тепло-холодності для посилення образу чи кадру, композиційних прийомів та засобів, що застосовуються для втілення різноманітних художніх рішень, специфічних прийомів колірного зображення, що притаманні сучасним анімаційним продуктам.



