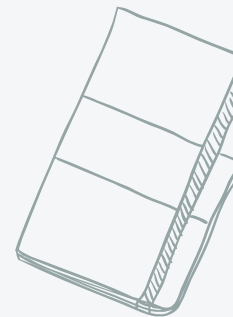


HELLO!

Анімація та моделювання в 3D

Кафедра образотворчого
мистецтва



Історія аудіовізуального мистецтва

Мета дисципліни - дати студентам уявлення про специфіку аудіовізуальних мистецтв, виявленні їх місця і ролі у світовій художній культурі ХХ-ХХІ ст., Поznайомити з основними етапами розвитку різних видів аудіовізуальних мистецтв і особливостями екранних (аудіовізуальних) форм творчості.



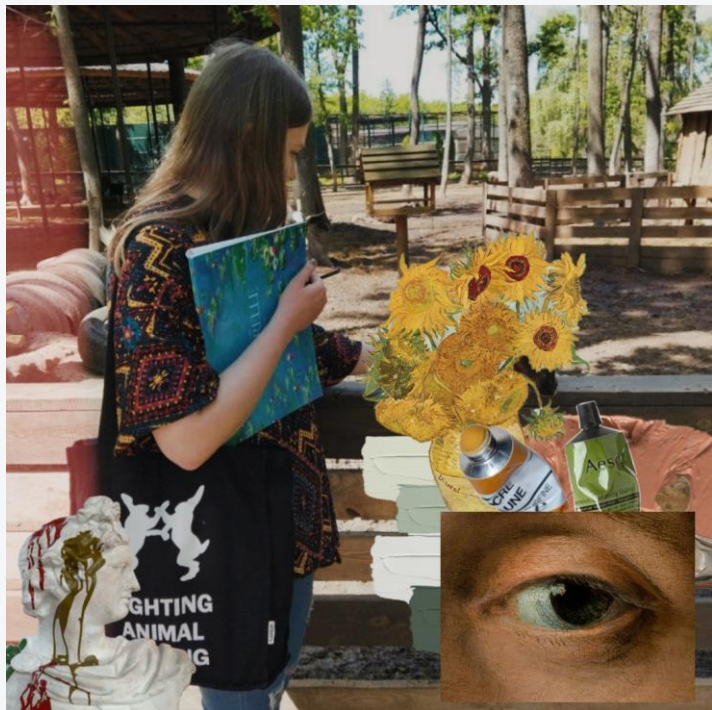


Студентські роботи





СТУДЕНТСЬКІ РОБОТИ



Работа Кувалиной Ольги





МОДЕЛЮВАННЯ В АНІМАЦІЇ



Мета дисципліни «Моделювання в анімації» надати базові знання у 3D-моделюванні та анімації. Цей курс складний але й дуже цікавий. Він закладає фундаментальні основи графічного дизайну та тривимірного моделювання, розвиває уяву і образне мислення. Використовуючи різноманітні техніки, студенти навчаться створювати реальні або фантастичні об'єкти і персонажів.

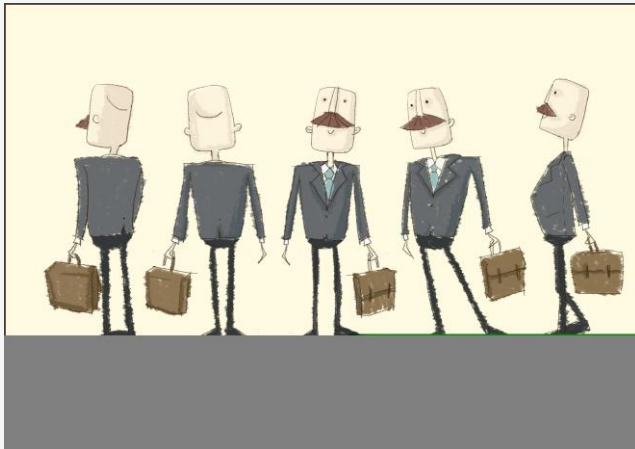


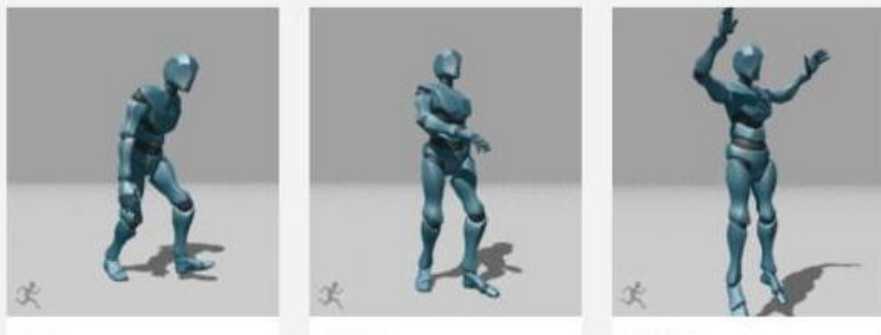
РИСУНОК В АНІМАЦІЇ

Метою викладання навчальної дисципліни є: підготовка високопрофесійних митців, які володіють знаннями законів мультиплікаційного руху, вміють виконувати анімаційні сцени з урахуванням знань класичної (мальованої) анімації, освоєння і професійне використання студентами традиційних технік і нових комп'ютерних технологій для досягнення високих творчих результатів.



ЦИФРОВИЙ МАЛЮНОК В АНІМАЦІЇ

Мета курсу надати компетенції у галузі цифрового малюнку. За допомогою сучасних графічних програм надати знання про необхідний інструментарій; підготувати до подальшого розвитку в сфері комп'ютерного дизайну, створенню анімаційних фільмів і відеоігор. За допомогою Adobe Fuse навчимо створювати харизматичного персонажа та необхідний антураж.



КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

Метою викладання навчальної дисципліни 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.



КОМПОЗИЦІЯ ТА КОЛОРИСТИКА В АНІМАЦІЇ

У курсі розглядаються композиційні прийоми і засоби художньої виразності, методи створення гармонійної конфігурації різнорідного візуального матеріалу.

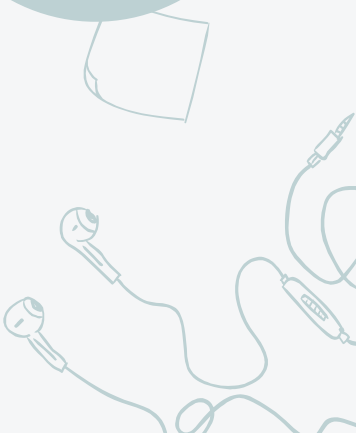
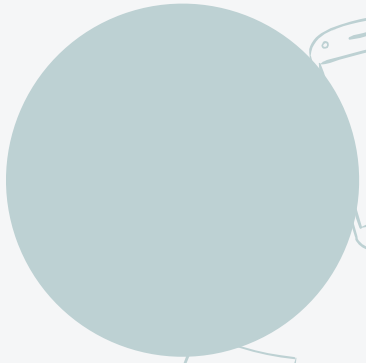
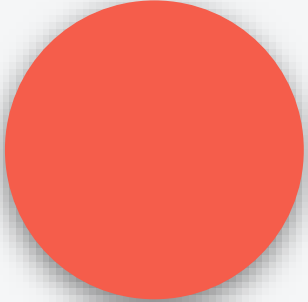
Мета дисципліни надати професійні знання у галузі використання кольору в анімації; показати особливості використання спліт-комплементарної колірної схеми (контрастної тріади), сформувані навички із застосуванням тепло-холодності для посилення образу чи кадру, композиційних прийомів та засобів, що застосовуються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





ОСНОВИ ОБРАЗОТВОРЧОГО МУЛЬТИРУХУ

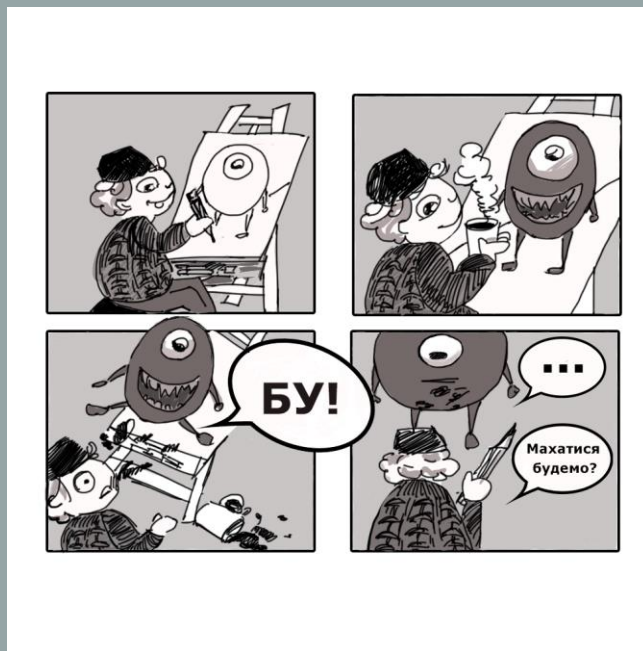
Мета дисципліни навчити використовувати знання з образотворчих дисциплін у анімації. Надати базові знання. Фахівець з анімації поєднує в собі певні навички: від графічного дизайну та анімації до основ драматургії, режисури тощо. І, звичайно ж, користується сучасними графічними, 3D- і відеоредакторами.





Концепт-арт

Концепт-арт - призначений для того, щоб візуально передати ідею твору, але не форму чи зовнішні атрибути. Як правило, створюється на початковій стадії розробки проекту та призначається для використання у фільмах, комп'ютерних іграх, комікс.



ЦИФРОВИЙ ЖИВОПИС В АНІМАЦІЇ

Це новий вид мистецтва, в якому традиційні техніки живопису, такі як акварель, олія тощо імітуються за допомогою комп'ютера, графічного планшету, стилуса та програмного забезпечення. Цифровий живопис відрізняється від інших форм цифрового мистецтва тим, що в ньому зображення створюється без рендерингу комп'ютерної моделі, натомість техніки живопису використовуються художником безпосередньо в спеціальних комп'ютерних програмах.



