

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДВНЗ «ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА»**

Навчально-науковий інститут мистецтв

Кафедра дизайну і теорії мистецтва

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

3D дизайн

Освітня програма: Графічний дизайн

Спеціальність: 022.1 Дизайн

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол № 1 від 02 вересня 2019 р.

м. Івано-Франківськ - 2019

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	3D дизайн
Викладач (-і)	Мельник Уляна Володимирівна
Контактний телефон викладача	0991817618
Е-mail викладача	uliana.melnyk.if@gmail.com
Формат дисципліни	Вибіркова дисципліна (циклу 2.2.1)
Обсяг дисципліни	90
Посилання на сайт дистанційного навчання	
Консультації	Консультації до самостійної роботи проводяться на практичних заняттях та на дистанційних навчаннях
2. Анотація до курсу	
<p>«3D дизайн» – це насамперед формування тривимірного простору, в якому об'єкти мають довжину, ширину і висоту. Звідси й назва, тривимірна графіка, або 3D-графіка (3D — від англ. Three dimensions — «три виміри»).</p> <p>Програм для тривимірного моделювання є дуже популярними. Їх використовують в області ігрової індустрії, кіно і навіть у науково-дослідних розробках. У зв'язку з цим все більше людей прагнуть оволодіти навичками тривимірної комп'ютерної графіки. Професія 3D-візуалізатора вимагає творчої уяви, розвиненого просторового бачення. Програма надає широкі можливості для творчості і дозволяє змодельовати будь-яку ідею. На відміну від художника, який послуговується «інтуїтивним відчуттям форми і кольору», «почуттям прекрасного», 3D-візуалізатор насамперед націлений на вирішення практичних завдань, які подає замовник. Проектант фактично будує віртуальну модель в натуральну величину.</p>	
3. Мета та цілі курсу	
<p>Метою викладання курсу «3D дизайн» є оволодіння професійними навичками роботи з редакторами тривимірної графіки і анімації; сформування цілісного уявлення про основні функції програми; засвоєння та подальше використання комп'ютерного проектування об'єктів графічного дизайну; поглиблення знань і вмінь у сфері сучасних комп'ютерних технологій задля оптимізації проектної діяльності і розв'язання проблеми пошуків підвищення корисності, зручності і краси; освоєння теоретичних знань та практичних вмінь дає можливість не тільки навчитися застосовувати програмне забезпечення, але й цілеспрямовано підвищувати творчий потенціал у власних творчих розробках.</p> <p>Програмні результати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знати професійну термінологію, типи колірних сполучень і принципи побудови гармонійних композицій; знати техніко-технологічні аспекти дизайн-проекування; застосовувати художні засоби створення 3D моделей. - вміти абстраговано мислити, уявляти об'єми; користуватися програмами тривимірного моделювання; створювати тривимірні моделі, які в одному випадку повинні 	

бути максимально реалістичні, наприклад, 3D модель певного товару для одиничного, серійного і масового виробництва, а в другому – навпаки створити фантастичний образ для реклами, або комп'ютерної гри.

4. Результати навчання (компетентності)

Інтегральна компетентність (ІК)

здатність вирішувати теоретичні та практичні питання у професійній галузі; здатність належно застосовувати відповідні методи, принципи та техніки для отримання оптимальних результатів дизайн-проекування.

Загальні компетентності (ЗК)

- знання та розуміння предметної області навчальної дисципліни «Web-дизайн».
- здатність до засвоєння базових знань у професійній галузі; креативність, ініціативність, володіння сучасними інформаційними технологіями, здатність до адаптації, соціальна взаємодія.
- здатність оцінювати якість проєктованих робіт
- здатність до пошуку, оброблення та аналізу джерел у сфері web-дизайну;
- здатність спілкуватися державною мовою, уміння застосовувати професійну лексику в діловому мовленні.
- здатність зберігати та примножувати досягнення суспільства на основі розуміння предметної області.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК)

знання техніко-технологічних особливостей розробок відповідно до зазначених тем; вміння оперувати колірними рішеннями, вміння ефективно застосовувати набуті знання у процесі дизайн-проекування 3D моделей.

5. Організація навчання курсу

Обсяг курсу

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	2
семінарські заняття / практичні / лабораторні	28
самостійна робота	60

Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
5	Графічний дизайн	3 (2021)	вбірковий

Тематика курсу

Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання
1. Основні положення 3d графіки.	Лекція	Кулагин Б., Яцок О. 3ds Max в дизайне среды. Учебное пособие. СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 974 с. — ISBN 978-5-94157-779-8	2	6	Вересень 2021 рік
2. Інструментальна панель, командне меню і кнопки керування видовими екранами.	Практичні	Кротова А. 3ds Max 2009 для начинающих. Издательство: БХВ-Петербург, 2009. – 352 с.	2	8	Вересень 2021 рік

3. Стандартні примітиви	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. — 296 с. — ISBN 9785845906663.	2	8	Вересень 2021 рік
4. Розширені примітиви.	Практичні	Кулагин Б., Яцок О. 3ds Max в дизайне среды. Учебное пособие. СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 974 с. — ISBN 978-5-94157-779-8	2	8	Вересень 2021 рік
5. Копіювання, групування та вирівнювання.	Практичні	Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. – СПб.: Питер, – 2005. – 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.	2	10	Жовтень 2021 рік
4. Точність побудов. Робота з прив'язками.	Практичні	Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход].— М.: Вильямс, —2005. — 272 с. — ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1.	2	10	Жовтень 2021 рік
6. Логічні Булеві (Boolean, ProBoolean) операції зі стандартними примітивами.	Практичні	Миловская О. Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max Design 2012. СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 240, цв. ил. — Серия: Мастер. — ISBN 978-5-9775-0783-7.	2	10	Жовтень 2021
7. Групи сплайнів.	Практичні	Горелик А. Г. Самоучитель 3ds Max 2018. / А. Г. Горелик — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. — 528 с.: ил. — ISBN 978-5-9775-3941-8.	2	10	Жовтень 2021
8. Модифікатори.	Практичні	Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. – СПб.: Питер, – 2005. – 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.	4	10	Листопад 2021

9. Редактор Матеріалів (Material Editor).	Практичні	Ратнер П. Трёхмерное моделирование и анимация человека П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход].— М.: Вильямс, —2005. — 272 с. — ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1.	4	10	Листопад 2021
10.Розробка 3D логотипів, 3D моделей об'єктів зовнішньої реклами.	Практичні	Кротова А. 3ds Max 2009 для начинающих. Издательство: БХВ-Петербург, 2009. – 352 с. Бондаренко С.В., Бондаренко М.Ю. 3ds max 7. СПб.: Питер, 2005. — 480 с.: ил.	6	10	Грудень 2021

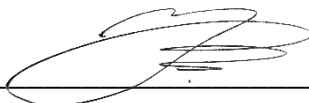
6. Система оцінювання курсу

Загальна система оцінювання курсу	Шкала оцінювання: національна та ECTS		
	Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзамену, курсового проекту (роботи), практики
	90 – 100	A	відмінно
	80 – 89	B	добре
	70 – 79	C	задовільно
	60 – 69	D	
	50 – 59	E	
	26 – 49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
0-25	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	
Вимоги до письмової роботи	-		
Семінарські заняття	-		
Умови допуску до підсумкового контролю	Наявність практичних аудиторних та домашніх робіт		
7. Політика курсу			
<p>Вміти застосовувати сучасні комп'ютерні технології у процесі дизайн-проекткування.</p> <p>Здатність аналізувати творчі роботи дизайнерів з метою створення власних якісних проектів та теоретичних наукових робіт у галузі графічного дизайну .</p> <p>Політика курсу передбачає засвоєння матеріалу з даної дисципліни, що дасть змогу уникнути академічної недобросовісності, зокрема плагіату при виконанні практичних завдань.</p>			

8. Рекомендована література

1. Бредлі Х. Дизайн. Современный креатив / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5.
2. Бондаренко С.В., Бондаренко М.Ю. 3ds max 7. СПб.: Питер, 2005. — 480 с.: ил.
3. Горелик А. Г. Самоучитель 3ds Max 2018. / А. Г. Горелик — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. —528 с.: ил. — ISBN 978-5-9775-3941-8.
4. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Издатель Д. Аронов, –2004. – 96 с. – ISBN 5- 94056- 008- 3.
5. Кулагин, Б. Ю. 3ds Max в дизайне среды / Б. Ю. Кулагин, О. Г. Яцюк. — СПб.: БХВ-Петербург, —2008. — 976 с.: ил. — ISBN 978-5-94157-779-8.
6. Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. – СПб.: Питер, – 2005. – 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.
7. Миловская О. Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max Design 2012. СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 240, цв. ил. — Серия: Мастер. — ISBN 978-5-9775-0783-7.
8. Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход].— М.: Вильямс, —2005. — 272 с. — ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1.
9. Рябцев Д. 3ds Max 2009. Дизайн помещений и интерьеров. Спб.: Питер, 2009. - 512с.: ил. - (Серия «Компьютерная графика и мультимедия»).
10. Стиренко А.С. 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009. Самоучитель. М.: ДМК Пресс, 2008, — 544 с.: ил.
11. Шишанов А. Дизайн интерьеров в 3ds Max 2012. СПб.: Питер, 2012. – 208 с.
12. Щербаков П.П. 3Ds Max: методические указания для практических занятий: Учебное пособие. — СПб.: Ф-т филологии и искусств СПбГУ, 2007.— 86 с.

Викладач _____



Мельник У.В. _____