

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

Навчально-науковий інститут мистецтв

Кафедра дизайну і теорії мистецтва

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

CGI (графіка)

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	CGI (графіка)
Викладач (-і)	Мельник Уляна Володимирівна
Контактний телефон викладача	0991817618
E-mail викладача	uliana.melnyk.if@gmail.com
Формат дисципліни	Вибіркова дисципліна (циклу 2.2.1.)
Обсяг дисципліни	180
Посилання на сайт дистанційного навчання	
Консультації	Консультації до самостійної роботи проводяться на практичних заняттях та на дистанційних навчаннях
2. Анотація до курсу	
<p>Навчальна дисципліна «CGI (графіка)» – це сучасна і цікава сфера діяльності. CGI (computer-generated imagery, або «зображення, згенеровані комп'ютером») – це зображення, які зробили за допомогою комп'ютерної графіки. Вони можуть бути статичними і динамічними, дво- та тривимірні - хоча сам термін CGI використовують найчастіше для останніх.</p> <p>Сьогодні CGI асоціюється перш за все з кіно і спец ефектами. І це зрозуміло: творці фільмів охоче розкривають секрети створення блокбастерів.</p> <p>На етапі роботи з відзнятим матеріалом в залежності від завдань ведуться наступні проектні роботи: 1) моделювання 3д об'єктів, а саме, створення різних образів, натуралістичних та фантастичних (людей, звірів, ландшафтів тощо); 2) реалізація заставок і пекшотів для роликів, адже, кожен ролик має фінал, в якому є певний заклик до дії і саме анімаційна заставка поставить наголос у відео ролику; 3) візуальний ряд і ландшафтні моделі, які потім потраплять у відеоролики; 4) спец. ефекти, що викликають вау фактор, сюди можна віднести спалахи, займання, замерзання, сніг і т.д. Все це створюється за можливості природним чином, але в силу обмежень також можна відтворити на комп'ютері.</p>	
3. Мета та цілі курсу	
<p>Метою викладання курсу ««CGI (графіка)» є оволодіння професійними навичками роботи з графічними редакторами для відеомонтажу, тривимірної графіки і анімації. Формування цілісного уявлення про створення динамічних графічних композицій;</p>	

розвиток творчого мислення у процесі дизайн-проектування. Вдосконалення проектно-творчих навичок під час роботи з графічними матеріалами.

Програмні результати:

- знати базові теоретичні поняття з дисципліни;
- бути обізнаним у функціональних можливостях комп'ютерних програм в сфері дизайну;
- знати методику створення різних спецефектів;
- моделювати 2D і 3D анімації;
- монтувати відеоролик;
- створювати різні натуралістичні та фантастичні образи (людей, звірів, ландшафтів);
- реалізувати заставки і пекшоти для роликів;
- створювати візуальний ряд і ландшафтні моделі, які потім потраплять у відеоролики;
- створювати спецефекти, що викликають здивування та захоплення, сюди можна віднести спалахи вогню, замерзання, сніг тощо.

4. Результати навчання (компетентності)

Інтегральна компетентність (ІК):

здатність виконувати практичні завдання згідно програми навчальної дисципліни «CGI (графіка)», що передбачає застосування теоретичної бази і методики у сфері графічного дизайну.

Загально-наукові компетенції(ЗК):

Інтегральна компетентність (ІК):

здатність виконувати практичні завдання згідно програми навчальної дисципліни «CGI (графіка)», що передбачає застосування теоретичної бази і методики у сфері графічного дизайну.

Загально-наукові компетенції(ЗК):

- здатність працювати в команді, виконувати практичні роботи в групі під керівництвом лідера та виявляти спроможність до самокритики, саморозвитку, толерантності, соціальної взаємодії;

- здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації, що також передбачає вміння використовувати фундаментальні знання з мистецьких дисциплін та загально-наукових методів для отримання результатів у професійній сфері;

- знання та розуміння предметної області та спроможність до новаторської діяльності.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):

- здатність застосовувати програми векторної та растрової графіки, програми тривимірного моделювання, анімації та відеомонтажу;

- здатність здійснювати композиційну побудову, створювати оригінальні художньо-образні вирішення;

- здатність застосовувати комп'ютерні технології, створювати анімації та відеоролики, застосовувати різні аудіо- та відео-ефекти.

5. Організація навчання курсу

Обсяг курсу

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	6
семінарські заняття / практичні / лабораторні	58
самостійна робота	116

Ознаки курсу					
Семестр	Спеціальність		Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий	
6, 7, 8.	Графічний дизайн		3, 4 (2022-2023)	вибірковий	
Тематика курсу					
Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання
1. CGI (графіка) Основні положення. Причини впровадження спецефектів.	Лекція	Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопян]. — М.: ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.	2	2	Лютий 2022 рік
2. Порівняльна характеристика відомих кадрів популярних фільмів «До і після» обробки за допомогою спецефектів.	Практич ні	Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.	2	10	Березень 2022 рік
3. Розробка зображень із використанням CGI графіки.	Практич ні	Хейнз Б. Художественные приемы работы в Adobe Photoshop / Б. Хейнз, У. Крамплер ; Пер. с англ. — М. : Издательский дом «Вильямс», 2004. — 976 с. : с ил.; ISBN 5-8459-0522-2, 0-7357-1240-9	2	20	Березень 2022 рік
4. 3D графіка та анімація.	Практич ні	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	20	Березень 2022 рік
5. 3D графіка і спец ефекти.	Практич ні	Горелик А. Г. Самоучитель 3ds Max 2018. / А. Г. Горелик — СПб.: БХВ-	2	20	Березень 2022 рік

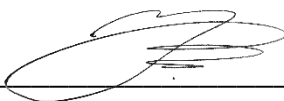
6. Розробка зображень та роликів із використанням CGI.	Практичні	<p>Петербург, 2018. — 528 с.: ил. — ISBN 978-5-9775-3941-8.</p> <p>Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. — СПб.: Питер, — 2005. — 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.</p>	2	28	Квітень 2022 рік
7. Три типи спец ефектів: CGI, VFX, SFX.	лекція	<p>Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. — 296 с. — ISBN 9785845906663.</p>	2	10	Вересень 2022
8. 3D моделювання. Шрифтова анімація з ефектами 3ds Max і Adobe After Effects.	Практичні	<p>Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. — 296 с. — ISBN 9785845906663.</p>	10	20	Вересень-Жовтень 2022
9. 3D моделювання та анімації персонажа із спецефектами (3ds Max, Adobe Premiere Pro і Adobe After Effects).	Практичні	<p>Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. — 296 с. — ISBN 9785845906663.</p>	10	30	Жовтень-Листопад 2022
10. 3D моделювання та анімація за обраною темою та сюжетом(3ds Max і Adobe After Effects)..	Практичні	<p>Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. — СПб.: Питер, — 2005. — 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.</p>	4	40	Листопад-Грудень 2022
11.Порівняльна характеристика CGI та практичних ефектів (реальна «бутафорія»).	Лекція	<p>Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека П. Ратнер ; [Перевод с англ. Ю. Скороход].— М.: Вильямс, —2005. — 272 с. —</p>	2	10	Березень 2023

12. Time-lapse відео в Adobe Premiere Pro і Adobe After Effects).	Практичні	ISBN 5-8459-0811-6#0-4712-1548-1. Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.	4	10	Березень 2023
13. створювати динамічні титри для кінофільмів, заставки і переходи;	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.	4	10	Березень-Квітень 2023
14. Видалення зайвих об'єктів із кліпів; об'єднувати відео і зображення.	Практичні	Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопян]. — М.: ГИТР, —2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.	4	10	Квітень 2023
15. Створення ефектів вогню, дощу або снігу.	Практичні		4	20	Квітень 2023
16. 3D анімація руху персонажів (ходьба, біг, стирибки).	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.	4	20	Квітень-Травень 2023
17. 3D моделювання та анімація персонажів і логотипів за обраною темою та сюжетом (3ds Max і Adobe After Effects).	Практичні	Карвер С. Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663.	4	20	Травень 2023
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	
	60 – 69	D	задовільно
	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-проектування. 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			
<ol style="list-style-type: none"> Бредлі Х. Дизайн. Современный креатив / Х. Бредлі. – СПб.: Питер, – 2016. 200 с.— ISBN 978-5-496-01983-5. Горелик А. Г. Самоучитель 3ds Max 2018. / А. Г. Горелик — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. —528 с.: ил. — ISBN 978-5-9775-3941-8. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Издатель Д. Аронов, –2004. – 96 с. – ISBN 5- 94056- 008- 3. С. Карвер Секреты студийного производства в Adobe Premier и After Effects / С. Карвер. — М.: Диалектика, — 2004. —296 с. — ISBN 9785845906663. Кулагин, Б. Ю. 3ds Max в дизайне среды / Б. Ю. Кулагин, О. Г. Яцук. — СПб.: БХВ-Петербург, —2008. — 976 с.: ил. — ISBN 978-5-94157-779-8. 			

6. Крейг Дж. Р., И. Скала Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Р. Крейг, И. Скала. — СПб.: Питер, — 2016. — 176 с. — ISBN 978-5-496-01370-3.
7. Маров М. Н. 3DS Max. Реальная анимация и виртуальная реальность / М. Н. Маров. — СПб.: Питер, — 2005. — 415 с. — ISBN 5-469-00657-3.
8. 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.
9. Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Э. Райт; [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М.: ГИТР, — 2006. — 351с. — ISBN 5-94237-019-2.
10. 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.
11. Фостер У. «Основы анимации» / У. Фостер ; [Перевод с англ. А. Сидоров].— М.: АСТ, Астрель, — 2003. — 32 с. — ISBN 5-17-019992-9.
12. Хейнз Б. Художественные приемы работы в Adobe Photoshop / Б. Хейнз, У. Крамплер ; Пер. с англ. — М. : Издательский дом «Вильямс», 2004. — 976 с. : с ил.; ISBN 5-8459-0522-2, 0-7357-1240-9.

Викладач _____



Мельник У.В. _____