

Аннотація навчальної дисципліни
Основи 3d графіки та анімації: Blender

1. Мета курсу - допомогти вам оволодіти основами застосування 3d графіки та анімації в творчості сучасного художника; сформувати базові навички володіння інструментарієм програми Blender.

2. Місце навчальної дисципліни в програмі підготовки фахівців спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

Розкрити потенціал застосування 3d графіки та анімації у практиках сучасного художника .

3. Завдання дисципліни

Ми з вами дослідимо,

- які створюється 3d зображення на платформі Blender;
- які основні прийоми анімування зображення з використанням інструментів Blender;
- як цей досвід можна застосувати у роботі сучасного художника.

4. Основні знання і уміння, яких набуває студент:

- здатність до використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій у контексті творчої роботи художника;
- здатність переосмислювати знання і практичні уміння з образотворчого мистецтва на основі комплексу їх видів, жанрів, технік і технологій;
- здатність створювати затребуваний на художньому ринку суспільно значущий продукт образотворчого мистецтва.

5. Короткий зміст дисципліни

Blender як вільний програмний пакет для створення тривимірної комп'ютерної графіки із засобами моделювання, анімації, рендерінгу, післяобробки відео. Особливості: малий розмір, висока швидкість рендерінгу, наявність версій для багатьох операційних систем, симуляція динаміки твердих тіл, рідин та м'яких тіл.

Проекти з використанням Blender: «Людина-павук 2» (2004), «П'ятниця і Робінзон» (2005), «Бригада: Спадкоємець» (2012), «Великий Бак» (2008), «Бунт пернатих» (2010), «Людина у високому замку» (2015—2019), створення концепт-арту динозаврів для «Світу Юрського Періоду» (2015)- «Я втратив своє тіло» (2019) тощо.

Інструменти анімації Blender: inverse kinematics, арматурна (скелетна) та сіткова деформація, анімація за ключовими кадрами, нелінійна анімація, timeline, vertex weighting, constraints, динаміка м'яких тіл і рідин, Bullet динаміка твердих тіл, система волосся.

Особливості інтерфейсу Blender.

Побудова об'ємного зображення з використанням інструментів Blender. Накладання текстури на об'єкт. Створення базового персонажу. Застосування кольорів. Створення скелету персонажа і підготовка до анімування. Анімування персонажу.

Авторська робота із використанням інструментів програми Blender (за вибором студента).

6. Назва кафедри і викладацький склад

Кафедра образотворчого мистецтва факультету педагогіки і психології, доц. Сова О.С.

7. Обсяг навчального навантаження

На вивчення дисципліни відводиться 180 годин (6 кредитів), самостійна робота – 132 год., лабораторна робота – 48 год.

Дисципліна вивчається у 2 семестрі

8. Основні інформаційні джерела до вивчення дисципліни

9. Система оцінювання

Поточний контроль: оцінювання практичних завдань

Підсумковий контроль: залік (творче практичне завдання за вибором студента) у 2 семестрі