



**Силабус навчальної дисципліни  
«ОСНОВИ ЦИФРОВОГО СКУЛЬПТИНГУ»  
Освітньо-професійна програма: Дизайн  
Спеціальність: 022 Дизайн  
Галузь знань: 02 Мистецтво**

<b>Рівень вищої освіти</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Статус дисципліни</b>	Професійно-орієнтована навчальна дисципліна циклу вільного вибору студента
<b>Курс</b>	3 (третій)
<b>Семестр</b>	5 (п'ятий)
<b>Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/загальна кількість годин</b>	4 кредита / 120 годин
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Що буде вивчатися (предмет вивчення)</b>	Вивчення теоретичних основ та набуття знань та практичних вмінь по створенню комп'ютерних моделей людей, живих істот та їх реалістичних зображень (візуалізацій); Засвоєння правил та прийомів роботи з програмами комп'ютерного 3D-скульптингу, зокрема опанування таких програмних комплексів, як Sculptris, ZBrush, 3DStudio Max тощо. Питання відтворення фотореалістичних зображень побудованих моделей (рендеринг).
<b>Чому це цікаво/треба вивчати (мета)</b>	Метою викладання дисципліни є формування практичних навичок комп'ютерного моделювання в області 3D-скульптингу, необхідних студентам для майбутньої фахової діяльності, а саме: набуття цілісної уяви щодо основ комп'ютерних технологій 3D-моделювання, у вигляді поєднання математичних, лінгвістичних, технічних, програмних образотворчих складових, засвоєння методів їх раціонального використання щодо розв'язання практичних дизайнерських задач на різних етапах моделювання, зокрема, людей, живих істот, а також інтерфейсних компонентів програмних комплексів.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Студенти навчатися: <ul style="list-style-type: none"> <li>- створювати засобами графічних середовищ (Sculptris, ZBrush, 3DStudio Max) комп'ютерні моделі 3D-скульптингу;</li> <li>- виконувати візуалізації об'єктів скульптурного моделювання;</li> <li>- використовувати специфічні для графічних комплексів засоби роботи з базовими графічними примітивами;</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та уміннями студент зможе користуватися, як для продовження навчання, так і в самостійній професійній діяльності, набувши таких компетентностей: <ul style="list-style-type: none"> <li>- знання предметної області комп'ютерної графіки та розуміння професійної діяльності дизайнера (ЗК1);</li> <li>- здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну предметного світу (СК7);</li> <li>- формоутворення і моделювання об'єктів дизайну предметного світу (СК2);</li> <li>- застосування навичок проектної графіки у професійній діяльності (СК4).</li> </ul>

<b>Навчальна логістика</b>	<p><b>Зміст дисципліни:</b>  Навчальна дисципліна складається з 2 модулів, а саме:  - навчального модуля №1 «Скульптинг в системах комп'ютерної графіки»;  - навчального модуля №2 «Візуалізація об'єктів 3D-скульптингу»  <b>Види занять:</b> лекції, лабораторні роботи, домашні завдання  <b>Методи навчання:</b> комплексні.  <b>Форми навчання:</b> очна, дистанційна.</p>
<b>Пререквізити</b>	<p>Загально-теоретичні та фахові знання, отримані на першому і другому курсах під час вивчення дисциплін «Нарисна геометрія і перспектива», «Проектування», «Ергономіка та основи ергодизайну», «Основи комп'ютерних технологій дизайну», використання спеціалізованих комп'ютерних комплексів для здійснення дизайн-проекування предметного світу на основі сучасних інформаційно-комп'ютерних технологій.</p>
<b>Пореквізити</b>	<p>Знання основ 3-вимірного комп'ютерного моделювання необхідне у проектуванні: як інструмент виконання практичних завдань з інших дисциплін, у дипломному проектуванні та практичній діяльності дизайнера.  Є базовим для вивчення фахових дисциплін на 3 та 4 курсі ОС «Бакалавр» та на першому ОС «Магістр».</p>
<b>Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ</b>	<p>1. <a href="https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/33695">https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/33695</a>  <b>Офіційні навчальні матеріали Autodesk:</b>  1. Керівництво користувача 3DS Max 17  2. Навчальні відеороліки на каналі YouTube  <b>Науково-технічна бібліотека НАУ:</b>  1. Ковальов Ю.М., Матющенко Н.В., Шевель Л.В. Інженерна графіка. Виконання архітектурно-будівельних креслень у графічному середовищі ArchiCAD: Навчальний посібник. – К.: НАУ, 2010. . – 186 с.  2. Ковальов Ю.М., Верещага В.М. Прикладна геометрія: нарисна геометрія, інженерна та комп'ютерна графіка. Сучасні напрями: Підручник. – К : Дія, 2012.– 438 с.</p>
<b>Локація та матеріально-технічне забезпечення</b>	<p>Комп'ютерний клас, проектор, програмне забезпечення (Sculptris, ZBrush, 3DStudio Max тощо)</p>
<b>Семестровий контроль, екзаменаційна методика</b>	<p>5 семестр – диф. залік  Виконання практичних завдань на ПК у середовищах Sculptris, ZBrush, 3DStudio Max.</p>
<b>Кафедра</b>	<p>Комп'ютерних технологій дизайну і графіки</p>
<b>Факультет</b>	<p>Наземних споруд і аеродромів</p>
<b>Викладач(і)</b>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="flex: 1;"> <p><b>ХОЛКОВСЬКИЙ ЮРІЙ РОМАНОВИЧ</b>  <b>Посада:</b> доцент  <b>Науковий ступінь:</b> канд. техн. наук  <b>Вчене звання:</b> доцент  <b>Профайл викладача:</b>  yurii.kholkovskiy@npp.nau.edu.ua  ORCID 0000-0002-5081-3582  <b>Тел.:</b> (067)8100663  <b>E-mail:</b> profiz@ukr.net  <b>Робоче місце:</b> 3.514, 3.526, 3.527</p> </div> </div>
<b>Оригінальність навчальної дисципліни</b>	<p>Авторський курс</p>

**Лінк на дисципліну**

*Google Classroom:*

Гарант освітньої програми

В.М. Василенко

Розробник

Ю.Р. Холковський