

Силабус навчальної дисципліни

№	Назва поля	Детальний контент, коментарі
1	Назва факультету	Факультет інформаційних радіотехнологій та технічного захисту інформації
2	Рівень вищої освіти	Магістерська
3	Код і назва спеціальності	172 Електронні комунікації та радіотехніка
4	Тип і назва освітньої програми	Медіаінженерія. Радіотехніка.
5	Код і назва дисципліни (інформація з ЦІСТ)	Цифрові відеозаписуючі та відтворюючі пристрої
6	Кількість ЄКТС кредитів	3
7	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекцій – 16 години (8 Лк), практичних занять – 6 годин (3 Пз), лабораторних робіт – 8 годин (2 Лб), аудиторних консультацій – 6 годин (3 Конс), самостійна робота – 54 годин, вид контролю: залік.
8	Графік (терміни) вивчення дисципліни	Магістри з терміном навчання 1 роки 4 місяця: 5-й курс, 10-й семестр.
9	Передумови для навчання за дисципліною	
10	Анотація (зміст) дисципліни	Вибіркова дисципліна професійної та практичної підготовки за освітньою програмою «Цифрові відеозаписуючі та відтворюючі пристрої», містить змістові модулі: 1. Вступ. Теорія концепт-арта, композиція, теорія форм і кольору. 2. Специфічний інструментарій для втілення ідей концепту оточення.
11	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	Метою викладання дисципліни є: - Ознайомлення з професією “концепт-художник оточення”. Ознайомлення з сучасним пайплайном та отримання нового рівня розуміння та розробки концепт-артів як для кіно так і для комп’ютерних ігор. Для цього розбираються основи композиції, перспективи і дизайну. Проходить навчання з використанням сучасних програм для роботи з комп’ютерною графікою і техніки метпейнту, з традиційним малюванням, для створення реалістичного та деталізованого оточення. Опанування навичок роботи в програмі для 2D графіки.
12	Результати навчання здобувача вищої освіти	В результаті вивчення дисципліни студент повинен. Знати: розуміння, як підбирати та аналізувати референси, знати механізми сторітелінгу, теорію кольору та вплив кольору на аудиторію. Вміти: опанування навичок в роботі з перспективою та композицією, розповідати історії через деталі, колір та форму, правильно працювати зі світлом і кольором, створювати концепти оточення в fantasy та sci-fi сеттингах.

		Володіти: техніками скетчінгу, навичками створення композиції як в 2D так і в 3D, сторітелінгом та інструментами кольору, світла і композиції.
13	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання іспиту	Відпрацювати та захистити лабораторні роботи. Отримати за семестр не менше 60 балів. Оцінка за семестр: $O_{\text{сем}}: (10-15) \times 2 \text{ Лб} = (20-30) \text{ балів} + (6-10) \times 3 \text{ ПЗ} = (18-30) \text{ балів}$ Оцінка по заліку по дисципліні: $O_{\text{залік}} = (22-40) \text{ балів}$ Підсумкова оцінка за обчислюється за формулою: $O_{\text{п}} = 0,6 * O_{\text{сем}} + 0,4 * O_{\text{залік}}$
14	Якість освітнього процесу	Дотримання принципів академічної доброчесності (http://lib.nure.ua/plagiat). Оновлення робочої програми дисципліни – 2024. Лабораторний практикум забезпечено сучасними ПК
15	Методичне забезпечення	1. Robertson S., Bertling T. How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination. Paperback. 2013. 208p. 2. Harris D., Wiltshire A. Making Videogames: The Art of Creating Digital Worlds. Thames & Hudso. 2022. 256p. 3. Стівен Д. Кац. Кадр за кадром: візуалізація від концепту до екрана. Київ: ArtHuss, 2024. 400 с. 4. Дінур Е. Посібник з візуальних ефектів для кінематографістів. Київ: ArtHuss, 2024. 210 с. 5. Drazil D. Draw Like an Artist: 100 Buildings and Architectural Forms. Quarto Group. 2021, 112p. 6. Пікард Ч., Кнопф Дж., Гувейз, Фоукс Н. Колір і світло (Від майстрів мистецтва). Київ: ArtHuss, 2024. 384с.
16	Розробник силабусу (посада, ПІБ, ел. пошта)	В.В. Ібулаєв, ас. каф. МІРЕС, к.ф.-м.н. E-mail: volodymyr.ibulaiev@nure.ua