



**АНОТАЦІЯ
навчальної
дисципліни**

**3D МОДЕЛЮВАННЯ
ТА VR ТЕХНОЛОГІЇ**



Навчальна дисципліна «3D моделювання та VR технології» містить два взаємопов'язаних авторських курси: «3D моделювання та анімація» і «VR технології, NFT і криптоарт», спрямованих на засвоєння основ, формування практичних вмінь щодо роботи у галузі 3D моделювання та анімації, знайомство з основними поняттями віртуальної реальності та криптоарту. Дисципліна є вибірковою, викладається у другому семестрі, завершується екзаменом і підсумковим відкритим показом творчих робіт.

Розділ 1

**3D МОДЕЛЮВАННЯ
ТА АНІМАЦІЯ**

Керівник курсу

Дмитро БОЧКАРЬОВ

Курс «3D моделювання та анімація» пропонує студентам комплекс теоретичних і практичних знань з hard surface і sculpt 3D моделювання, візуалізації та анімації. Курс містить екскурс до історії розвитку цифрової графіки та знайомство з основними програмами задля 3D моделювання, анімації, роботи з текстурами і постобробки зображень: 3D Maya, ZBrush, Substance painter, UVLayout і Marmoset Toolbag. У межах вивчення курсу студенти мають змогу ознайомитися із загальними принципами 3D моделювання, різними методиками створення цифрової анімації, скалптингом, або sculpt моделюванням, можуть навчитися роботі з віртуальною студією – збирати модель і текстури воедино, налаштувати готові матеріали, виставляти світло і камеру для фінального рендеру робіт. Курс передбачає виконання серії поточних практичних завдань та підсумкового проєкту у галузі 3D моделювання та анімації із використанням інструментарію усіх засвоєних методик і програм.

Media Topos

Харківський національний
університет імені В. Н. Каразіна
Соціологічний факультет
Катедра медіакомунікацій





Розділ 2 VR ТЕХНОЛОГІЇ, NFT І КРИПТОАРТ

Керівник курсу
Микита ХУДЯКОВ

Курс «VR технології, NFT і криптоарт» знайомить з поняттями, концепціями та технологіями віртуальної і доповненої реальності в сучасному аудіовізуальному мистецтві, NFT (non-fungible token) і криптоарту (або блокчейн-арту). Курс спрямований на формування уявлень про історію, актуальну ситуацію та прогнози розвитку VR та AR технологій, ознайомлення студентів з основами виробництва VR та AR контенту та його використання в маркетингу, медіарті, журналістиці, кіно, шоу-бізнесі та інших сферах сучасної аудіовізуальної медіакультури. Ключові моменти курсу: поняття VR, AR, MR, XR реальності; відмінності між «віртуальною», «доповненою», «змішаною», «розширеною», «гібридною» та іншими типами комп'ютерно-генерованих реальностей; NFT і криптоарт; VR та AR технології в сучасному аудіовізуальному мистецтві та медіакультури; поняття VR досвіду; класифікація VR та AR контенту; storytelling vs storyliving; світові тренди і знакові кейси у виробництві VR та AR контенту; інструменти, програми, технології та візуальні ефекти у виробництві VR та AR контенту; доповнена реальність (AR) як проєктування будь-якої цифрової інформації поверх екрану будь-яких пристроїв, блокчейн-арт. Практичне завдання курсу: розробити і презентувати концепт авторського проєкту в галузі VR та AR технологій, NFT і криптоарту.

Media Topos

Харківський національний
університет імені В. Н. Каразіна
Соціологічний факультет
Катедра медіакомунікацій

