



Аудіовізуальні  
**MEDIA**  
та цифрова  
журналістика

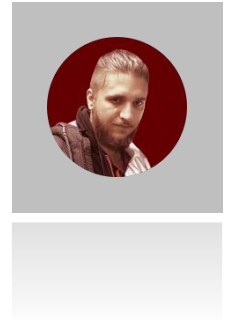
ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ  
3D моделювання та анімація

## ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ

Навчальна дисципліна  
**3D моделювання  
та VR технології**

Курс  
**3D МОДЕЛЮВАННЯ  
ТА АНІМАЦІЯ**

Викладач  
**Дмитро БОЧКАРЬОВ**



### Контрольна робота

#### АНІМАЦІЙНИЙ ПЕРСОНАЖ

Створення анімаційного 3D об'єкта  
у професійних програмах  
з 3D моделювання та анімації

#### Короткий опис

Створити анімаційного персонажа на власний вибір студента з використанням програм ZBrush (створення персонажа), Substance Painter (розфарбовування персонажа) і Marmoset Toolbag (візуалізація персонажа)

#### Вимоги

Алгоритм й опис послідовності роботи дивиться у гайді «Качкодзьоб» за посиланням:  
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1mvWKyYP4n5ryAMN9pRS8S68J0S9b7KZp>

#### Оцінювання

Мах 30 балів (15 балів у семестрі + 15 балів за презентацію та захист на екзамені)

#### Дедлайн

- \_\_.\_\_.2022 – денна форма навчання
- \_\_.\_\_.2022 – заочна форма навчання

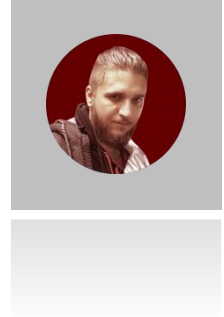
## Media Topos

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

### Підсумкове практичне завдання

#### ПРОЖЕКТОР

Створення  
анімаційного об'єкта  
у програмі 3D Maya



#### Короткий опис

Ознайомитися з програмою 3D Maya, отримати навички роботи в цій програмі шляхом створення об'ємного та деталізованого проєкту прожектора

#### Вимоги

Алгоритм й опис послідовності роботи дивиться у гайді, що наданий у Додатку за посиланням:  
<https://docs.google.com/document/d/1k92wbRjZr1FndNRXEHAhroVa4bYvBSkB/edit>

#### Оцінювання

Мах 30 балів (15 балів у семестрі + 15 балів за презентацію та захист на екзамені)

#### Дедлайни

- \_\_.\_\_.2022 – денна форма навчання
- \_\_.\_\_.2022 – заочна форма навчання

#### Надхнення та успіхів!

3D художник  
Дмитро БОЧКАРЬОВ