

# АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

## Концепт-арт

<b>Рівень освіти (бакалавр / магістр / доктор філософії):</b>	Бакалавр
<b>Кафедра (на якій закріплена дисципліна):</b>	Кафедра графічного дизайну
<b>Терміни вивчення (курс / семестр):</b>	4 курс, 7 семестр
<b>Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин):</b>	Вибіркова дисципліна (120 годин, із них: практичних – 60 год., самостійна робота – 60 год.)

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання**:

### **Знати:**

- Основи концепт-арту, його значення для індустрій ігор, анімації та кіно.
- Особливості роботи в сучасних виробничих пайплайнах, включаючи використання 3D-інструментів.
- Методи дослідження референсів, візуальних стилів і культурного контексту.
- Теоретичні та естетичні аспекти візуального сторітелінгу.

### **Вміти:**

- Створювати концепти персонажів, середовищ та об'єктів.
- Використовувати 2D та 3D інструменти, такі як Photoshop, Blender, Unreal Engine, для створення прототипів і презентацій.
- Генерувати ідеї та розробляти візуальні концепції з урахуванням виробничих і комерційних вимог.
- Аналізувати і застосовувати культурні й історичні референси у своїй роботі.
- Працювати з AI-інструментами, такими як MidJourney або Runway, для оптимізації творчого процесу.

### **Короткий зміст дисципліни (перелік тем):**

Тема 1. Вступ до концепт-арту: історія, роль і сучасні тенденції.

Тема 2. Основи візуального сторітелінгу: композиція, перспектива, колір.

Тема 3. Розробка персонажів: форми, пропорції, виразність.

Тема 4. Дизайн середовищ: урбаністичні, природні та фантастичні локації.

Тема 5. Концепти об'єктів: функціональність і деталізація.

Тема 6. Інтеграція 2D і 3D технологій у процес створення концептів.

Тема 7. Використання AI-інструментів у розробці візуальних концептів.

Тема 8. Виробничі пайплайни у фільмах, іграх та анімації.

Тема 9. Культурний контекст концепт-арту: аудиторія і значення.

Тема 10. Міждисциплінарні проекти: колаборація та експериментальний підхід.

Тема 11. Прототипування і презентація концептів: підготовка портфоліо.

Тема 12. Практичний проект: розробка комплексного концепт-арту (персонаж, середовище, об'єкти).

**Форма підсумкового контролю: диф. залік**

**Автор програми: ст. викладач Грушовський Т.І.**