



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
**ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ  
ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**  
(назва навчальної дисципліни)

Ступінь вищої освіти: бакалавр

Освітньо-професійна програма: Розробка ігор та інтерактивних медіа у віртуальній реальності

Викладач: Жуковецька Світлана Леонідівна, старший викладач кафедри Комп'ютерної інженерії;

Кафедра: Комп'ютерної інженерії

[Профайл викладача](#)

Контактна інформація:

Моб. тел: +38 048 7209173

[svitlana.zhukovetska@cloud.onaft.edu.ua](mailto:svitlana.zhukovetska@cloud.onaft.edu.ua)

## 1. Загальна інформація

Тип дисципліни – обов'язкова

Мова викладання – українська

Навчальна дисципліна викладається для студентів денної форми навчання на четвертому курсі у сьомому семестрі.

Кількість кредитів - 6, годин – 180 (в тому числі 30 г. КР)

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні
денна	44	22	22
заочна	12	6	6
Самостійна робота, годин:	Денна - 106		Заочна - 138

## [Розклад занять](#)

## 2. Анотація навчальної дисципліни

Предметом вивчення навчальної дисципліни є технології створення візуальних ефектів.

Вивчення дисципліни «Технології створення віртуальної реальності» ґрунтується на знаннях та вміннях, які студенти отримали під час вивчення попередніх дисциплін: Програмування, Об'єктно-орієнтоване програмування, Комп'ютерний дизайн, Комп'ютерна анімація, «Програмне забезпечення комп'ютерних систем та проектування комп'ютерних ігор».

## 3. Мета навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни «Технології створення віртуальної реальності» практичному розумінню будівельних блоків VFX для інтеграції

елементів з різних джерел, включаючи живу дію, зелений екран, фотографію та 3D CGI в єдине ціле.

Основними завданнями вивчення дисципліни є одержання як теоретичних знань, так і практичних навичок застосування технологій створення візуальних ефектів та формування цілісного розуміння технологічного ланцюжка виробництва мультимедіа-контенту від розробки дизайну до фінальної візуалізації.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

**знати:**

1. Особливості створення комп'ютерної графіки.
2. Поняття візуальних ефектів.
3. Поняття про цикл створення відео з використанням візуальних ефектів.
4. Поняття про цифрову фотографію та футаж.
5. Поняття про цифровий композитінг.

**вміти:**

1. Створювати просту кінематографічну анімовану графіку та базові візуальні ефекти.
2. Здійснювати монтаж відеоматеріалів, необхідних для реалізації дизайн-проекту.
3. Створювати симуляції фізичних процесів (вода, вогонь, вибухи та руйнування, системи частинок).
4. Виконувати композитінг: трекінг, кеїнг, корекція кольору.
5. Виконувати візуалізацію спецефектів: постановка світла, налаштування матеріалів.
6. Виконувати роботу з віртуальною камерою.

#### 4. Програмні компетентності та результати навчання за дисципліною

##### 5. Зміст навчальної дисципліни

##### **6. Система оцінювання та інформаційні ресурси**

Види контролю: поточний, підсумковий.

[Нарахування балів](#)

[Інформаційні ресурси](#)

##### **7. Політика навчальної дисципліни**

Політика всіх навчальних дисциплін в ОНАХТ є уніфікованою та визначена з урахуванням законодавства України, вимог [ISO 9001:2015](#), «[Положення про академічну доброчесність в ОНАХТ](#)» та «[Положення про організацію освітнього процесу](#)».

