

**АНОТАЦІЯ ВИБІРКОВОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
У ФАХОВОМУ КОЛЕДЖІ ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»**



## КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ ТА МОДЕЛЮВАННЯ

Стислий опис навчальної дисципліни (відеопрезентація):	Навчальна дисципліна «Комп'ютерне проектування та моделювання» має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення сучасних графічних проєктів та їх подальшого використання в різних сферах життя
Спеціальності:	022 Дизайн
Мова викладання:	Українська
Кількість здобувачів, які можуть одночасно навчатися (мінімальна - максимальна):	Числа (мінімум: 10 осіб; максимум: 20 осіб)
Семестр, в якому викладається:	7
Кількість кредитів ЄКТС та академічних годин за формами навчання (можна вказати окремо лекції, семінари, практичні, самостійна робота тощо)	3/90 годин
Форма підсумкового контролю та наявність індивідуальних завдань:	диференційований залік
Циклова комісія, що забезпечує викладання:	Циклова комісія з архітектури, будівництва та дизайну
Викладач, що планується для викладання (окремо по видах навантаження):	Гончарик Андрій Петрович
Попередні вимоги для вивчення дисципліни (якщо доречно):	-
Перелік компетентностей, яких набуде здобувач після опанування даної дисципліни:	У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач фахової передвищої освіти набуде знань про: <ul style="list-style-type: none"><li>• архітектуру сучасних графічних систем;</li><li>• принципи формування та збереження цифрових зображень;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• алгоритми візуалізації: растеризації, відтинання, зафарбовування, видалення невидимих ліній і поверхонь;</li> <li>• технології двовимірного графічного моделювання в редакторі Illustrator;</li> </ul> <p>У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти вмітиме:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• застосовувати моделювання в редакторі Illustrator</li> <li>• використовувати сучасні програмні засоби для розв'язання інженерних задач геометричного моделювання;</li> <li>• розробляти інтерактивні графічні програми</li> </ul>
Сфера реалізації компетентностей в майбутній професії:	Застосування сучасних інформаційних технологій розширюють світогляд, дають змогу представити графічну інформацію з незвичайних, нетривіальних ракурсів, стимулюючи творчість студентів, додаючи можливість пізнати нові сторони образотворчого мистецтва. Молодим талантам надається змога реалізувати графічні проекти, втілюючи свої ідеї особисто, без додаткової допомоги, глибше вивчаючи багатогранну творчу діяльність.
Особливості вивчення дисципліни:	Навчання проводиться у формі практичних занять в комп'ютерному класі. В процесі навчання студенти отримають базу знань і зможуть закріпити її на практиці використовуючи сучасні інструменти і підходи які знадобляться їм для роботи над реальними дизайнерськими проектами.
Матеріально-технічне забезпечення:	комп'ютерна лабораторія
Лінк на дисципліну:	-
Стислий опис дисципліни:	<p>АНОТОВАНИЙ ПЕРЕЛІК ТЕМ:</p> <p>Тема 1 Інтерфейс програми Illustrator</p> <p>Тема 2 Створення об'єктів в програмі Illustrator</p> <p>Тема 3 Робота з формами в програмі Illustrator</p> <p>Тема 4. Робота з кольором у програмі Illustrator</p> <p>Тема 5. Створення тексту в програмі Illustrator</p> <p>Тема 6. Застосування спецефектів в Illustrator</p> <p>Тема 7. Створення векторних зображень в Illustrator</p> <p>Тема 8. Перетворення векторного у растрове зображення</p>