

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



КОМП'ЮТЕРНЕ 2D ПРОЄКТУВАННЯ

Стислий опис навчальної дисципліни (відеопрезентація):	Навчальна дисципліна «Комп'ютерне 2D проектування» має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення графічних зображень, поняття про растрову та векторну графіку, обробку цифрових зображень, створення і редагування графічних об'єктів, візуальних елементів дизайну.
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:	8
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, Гребенюк Іван Васильович
Попередні вимоги для вивчення дисципліни (якщо доречно):	-
Перелік компетентностей, яких набуває здобувач після опанування даної дисципліни:	У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач фахової передвищої освіти набуває знань про: <ul style="list-style-type: none">• основні поняття комп'ютерної графіки;• об'єкти комп'ютерної графіки;• принципи роботи в програмах векторної та растрової графіки;

	<ul style="list-style-type: none"> • можливості і функції графічних програм для створення зображень художніх об'єктів; • засоби кольороподілу і корекції кольору, фільтри, принципи створення зображення з окремих об'єктів; <p>У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти вмітиме:</p> <ul style="list-style-type: none"> • застосовувати методи та засоби обробки цифрових зображень; • використовувати програмні засоби для роботи з графічними об'єктами; • створювати та редагувати об'єкти растрової графіки;
Сфера реалізації компетентностей в майбутній професії:	Вміння розробляти дизайн поліграфічної та рекламної продукції: макет логотипу, рекламного постера, візитної картки, фірмового знаку тощо; обробляти фотографії з урахуванням різних спецефектів в сучасних дизайнерських програмах.
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 Базові уявлення про використання комп'ютерної графіки при проектуванні дизайн проектів.</p> <p>Тема 2 Робоче середовище Adobe Illustrator. Основні операції із документом</p> <p>Тема 3 Використання групи команд Edit Colors для редагування кольорів малюнку.</p> <p>Тема 4. Поняття шару. Робота з палітрою Layers. Використання шарів блокування частин малюнка.</p> <p>Тема 5. Текст та його параметри. Шрифт та його атрибути. Інструменти та палітри для роботи з текстом.</p> <p>Тема 6. Фільтри та ефекти програми</p> <p>Тема 7. Спеціальні засоби створення графіки в Adobe Illustrator</p> <p>Тема 8. Підготовка зображень до публікації у Web</p>