



Вижницький фаховий коледж мистецтв та дизайну
імені Василя Шкрібляка

КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЄКТУВАННЯ

Освітньо-професійна програма **Дизайн середовища**
Спеціальність **022 Дизайн**
Галузь знань **02 Культура і мистецтво**
Освітній компонент **вибірковий (ВК 5)**
Мова навчання **українська**

ПРОФАЙЛ
викладача

ФЕДОСЄЄВА-РАКІЦЬКА Марія,

викладач, спеціаліст II категорії.

Посилання на електронний ресурс викладання:

III курс <https://meet.google.com/pgy-uopm-umm>

VI курс <https://meet.google.com/zhp-nedu-soc>

Місце проведення заняття:

аудиторія «Комп'ютерних дисциплін». Корпус 1.

Платформа: Google Meet

АНОТАЦІЯ
дисципліни
(призначення
навчальної
дисципліни)

Дисципліна охоплює вивчення основ дизайну середовища з акцентом на векторну графіку, тривимірне моделювання та концептуальне проектування.

Студенти працюють над створенням логотипу за заданою темою, використовуючи можливості векторної графіки. Освоюють техніки побудови та стилізації логотипів, навчаються створювати мокапи та складати професійний опис процесу розробки бренду.

Подальше навчання включає моделювання тривимірних об'єктів, дизайн інтер'єру та екстер'єру громадських приміщень, а також основи ландшафтного дизайну. Робота виконується у SketchUp та Blender, що дозволяє студентам опанувати принципи 3D-дизайну, розробляти концептуальні моделі та візуалізувати просторові рішення.

Програма курсу передбачає поступове ускладнення завдань – від теоретичного ознайомлення з основами графічного, архітектурного та ландшафтного дизайну до створення комплексних проєктів, що поєднують елементи візуального стилю та просторової організації.

<p>МЕТА навчальної дисципліни</p>	<p>Метою викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерне проєктування» є професійна підготовка фахівця у сфері цифрового дизайну та моделювання, формування системи знань і вмінь для роботи з графічними та 3D-редакторами, а також набуття навичок створення векторної, растрової графіки та тривимірних об'єктів у процесі виконання практичних завдань.</p> <p>Основні завдання дисципліни:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Засвоєння основ комп'ютерної графіки, принципів роботи з кольором та композицією у цифровому середовищі. • Оволодіння інструментами програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, SketchUp та Blender. • Розробка логотипів, айдентики та дизайну пакування. • Створення та візуалізація 3D-моделей малих архітектурних форм (МАФ) у професійних програмних середовищах.
<p>КОМПЕТЕНЦІЇ</p>	<p>По закінченні вивчення курсу студенти повинні знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основи комп'ютерної графіки, принципи роботи з векторними та растровими зображеннями; • інструменти та можливості програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, SketchUp, Blender; • основи брендингу, принципи розробки логотипів, айдентики та дизайну пакування; • методи 3D-моделювання та візуалізації архітектурних об'єктів; • основи дизайну інтер'єру, екстер'єру та ландшафтного дизайну громадських просторів. <p>Студенти повинні вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> • працювати з векторною та растровою графікою, створювати макети та графічні композиції; • розробляти логотипи, фірмовий стиль та пакування брендів; • створювати 3D-моделі архітектурних форм (МАФ), інтер'єру та екстер'єру у професійних програмних середовищах; • виконувати візуалізацію 3D-об'єктів та презентувати їх у реалістичному середовищі; • самостійно аналізувати та застосовувати сучасні тенденції дизайну у власних проєктах; • систематизувати та поглиблювати знання у сфері комп'ютерного проєктування та дизайну середовища.