



Вижницький фаховий коледж мистецтв та дизайну  
імені Василя Шкрібляка

## КОМП'ЮТЕРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ОДЯГУ

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

<p>ПРОФАЙЛ викладача</p>	<p><b>ФЕДОСЄЄВА-РАКІЦЬКА Марія,</b> викладач, спеціаліст II категорії.</p> <p><b>Посилання на електронний ресурс викладання:</b> III курс VI курс</p> <p><b>Місце проведення заняття:</b> аудиторія «Комп'ютерних дисциплін». Корпус 1.</p> <p><b>Платформа:</b> Google Meet</p>
<p>АНОТАЦІЯ дисципліни (призначення навчальної дисципліни)</p>	<p><b>Дисципліна</b> "Комп'ютерне моделювання одягу" охоплює вивчення сучасних цифрових інструментів для створення, моделювання та візуалізації одягу. Студенти навчаються працювати з програмами для 2D- та 3D-моделювання, створювати цифрові ескізи, конструювати викрійки та симулювати текстильні матеріали.</p> <p>Основна увага приділяється принципам цифрового проектування одягу, включаючи створення моделей, текстуризацію та візуалізацію. Курс охоплює всі етапи роботи дизайнера: від концепції до створення готового віртуального прототипу.</p>
<p>МЕТА навчальної дисципліни</p>	<p><b>Метою</b> викладання дисципліни "Комп'ютерне моделювання одягу" є підготовка студентів до використання сучасних цифрових технологій у процесі проектування та моделювання одягу. Навчання спрямоване на формування навичок роботи з програмним забезпеченням для створення віртуальних колекцій, оптимізації процесу конструювання та візуалізації виробів.</p> <p><b>Основні завдання дисципліни:</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Засвоєння основ цифрового дизайну одягу та принципів комп'ютерного моделювання.</li> <li>• Оволодіння програмою Marvelous Designer, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop для створення ескізів, викрійок та 3D-візуалізацій.</li> <li>• Розробка цифрових колекцій одягу з урахуванням сучасних тенденцій моди.</li> <li>• Симуляція тканин та текстур для реалістичної презентації моделей.</li> <li>• Інтеграція 3D-моделей у віртуальні середовища для демонстрації готових виробів.</li> </ul>
КОМПЕТЕНЦІЇ	<p><b>По закінченні вивчення курсу</b> студенти повинні знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Основи комп'ютерного моделювання одягу та створення цифрових прототипів.</li> <li>• Інструменти та можливості програм для 2D- та 3D-проекування.</li> <li>• Принципи цифрового конструювання викрійок.</li> <li>• Методи симуляції тканин та текстур у 3D-програмах.</li> <li>• Основи цифрової презентації колекцій одягу.</li> </ul> <p><b>Студенти повинні вміти:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Створювати цифрові ескізи та викрійки за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення.</li> <li>• Виконувати 3D-візуалізацію моделей одягу.</li> <li>• Працювати з параметрами тканин та їх симуляцією у 3D-середовищі.</li> <li>• Готувати цифрові презентації та інтерактивні каталоги колекцій.</li> <li>• Аналізувати сучасні тенденції цифрового моделювання одягу та застосовувати їх у практичній діяльності.</li> </ul>