



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН

Ступінь вищої освіти: бакалавр
Спеціальність: 123 Комп'ютерна інженерія

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

Викладач: Шестопалов Сергій Вікторович, доцент кафедри Комп'ютерної інженерії, кандидат технічних наук, доцент

Кафедра: Комп'ютерної інженерії, т. 712-91-48

Профайл викладача

Контакт:

e-mail: sshestopalov1984@gmail.com,
097-465-3329

1. Загальна інформація

Тип дисципліни – вибіркова

Мова викладання - українська

Навчальна дисципліна викладається для студентів денної форми навчання на третьому курсі в другому семестрі.

Кількість кредитів – 4.5, годин - 135

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні
денна	48	18	30
заочна	—	—	—
Самостійна робота, годин	Денна -87		Заочна -

Розклад занять

2. Анотація навчальної дисципліни

Фахівці в області комп'ютерного дизайну дуже затребувані в наші дні. Графічні роботи повинні бути яскравими, виразними і запам'ятовуваними. Створення образу – основне завдання дизайнера. Існують певні засоби виразності, широко відомі прийоми, використовувані з найдавніших часів до наших днів.

Комп'ютер не тільки неймовірно прискорив математичні розрахунки і дозволив зберігати величезні масиви інформації, він став одним з найважливіших інструментів дизайнера і відкрив нові можливості для самовираження. З моменту вторгнення комп'ютера в область мистецтва робота дизайнера-графіка перейшла на новий рівень.

3. Мета навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни “Комп'ютерний дизайн” є освоєння студентами основ комп'ютерного дизайну та створення 3D моделей, їх текстурування та анімування.

В результаті вивчення курсу «Комп'ютерний дизайн» студенти повинні:

знати:

- Основи сприйняття людиною кольору;
- Основні принципи побудови композиції;
- Основні принципи роботи з тінями;
- Види проєкцій та принципи їх побудови;
- Основні принципи побудови 3D моделей.

вміти:

- Правильно формувати композицію та підбирати колір;
- Створювати 3D моделі;
- Налаштовувати освітлення;
- Текстурувати 3D моделі;

- Відтворювати анімацію.

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](#)».

Викладач _____ С.В. Шестопапов
підпис

Завідувач кафедри _____ С.В. Артеменко
підпис