

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля)

Информационные технологии в дизайне среды

Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн среды

Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне среды» являются: формирование профессионального мышления, закрепление и расширение знаний в области инженерной графики, а также навыков использования программного обеспечения для работы с двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи освоения дисциплины:

- закрепление профессиональных компетенций;
- овладение навыками создания профессионально-ориентированных компьютерных моделей, плакатов;
- освоение методов компьютерного двухмерного проектирования с помощью графических пакетов CorelDraw, Adobe, Autodesk
- изучение возможностей использования компьютерных технологий при проектировании предметов и объектов окружающей среды;

«Информационные технологии в дизайне среды» – прикладная область инженерной информатики, предназначенная для создания, хранения и обработки графических моделей и их изображений.

Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знания:	компьютерных графических программ
			Умения:	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
			Навыки:	владения компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования

Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Основы Corel Draw. Обзор рабочего пространства.
- 2) Линии, фигуры и абрисы. Объекты, символы, слои.
- 3) Цвет, заливки, прозрачности. Специальные эффекты. Текст. Печать.
- 4) Основы Adobe Photoshop. Обзор рабочего пространства.
- 5) Инструменты выделения. Инструменты рисования. Инструменты ретуширования изображений.
- 6) Использование цвета. Слои. Фильтры. Постобработка видовых кадров 3D-визуализации.
- 7) Основы AutoCAD. Обзор рабочего пространства.
- 8) Инструменты редактирования. Массивы. Масштабирование.
- 9) Слои. Текст. Размеры. Штриховка. Сохранение в цифровом формате или вывод на печать.
- 10) Знакомство с 3ds Max. Простые, составные объекты и сплайны. Редактирование.
- 11) Основы полигонального моделирования.
- 12) Импорт 2d-графики из AutoCAD в 3ds Max. Работа со слоями.
- 13) Материалы. Плагин Vray.
- 14) Освещение в сцене (интерьер/экстерьер).
- 15) Камеры.
- 16) Визуализация сцены.

Трудоемкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов,

выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обуче- ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо- емкость	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес- тации	
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОЗФО	Бл1,ДВ.Ж	3	3	13	0	12	0	1	0	95	ДЗ