

## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### Наименование дисциплины (модуля)

Компьютерные технологии в проектировании среды продвинутый курс

### Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн среды

### Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании среды продвинутый курс» являются: обеспечение студентов углубленными навыками в области организации пространства посредством изучения методов и приемов построения моделей предметов и объектов в программе 3ds Max; закрепление и расширение знаний в области инженерной графики при помощи современных графических пакетов.

Задачи освоения дисциплины:

- закрепление профессиональных компетенций;
- использование информационной компетентности, предполагающей владение новым программным обеспечением для работы с трехмерной графикой;
- применение на практике компьютерных технологий в профессиональной деятельности (компьютерное моделирование, проектирование различных объектов дизайна);
- внедрение собственных разработок и предложений по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Знания и навыки, получаемые студентами в результате изучения вышеуказанной дисциплины, необходимы в процессе обучения и в будущей профессиональной деятельности. Дисциплина ориентирована на применение широкого комплекса компьютерных технологий в процессе обучения.

### 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	
			Знания:	Умения:
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	компьютерные графические программы	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
			владения компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования	

### Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Кадровый буфер. HDR освещение. Постобработка.
- 2) Настройка освещения и визуализации. Оптимальная установка света для интерьерных сцен.
- 3) Фотометрическое искусственное освещение интерьеров
- 4) Фотометрическое освещение экстерьерных сцен
- 5) Дополнительные возможности
- 6) Визуализация видеороликов

### 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

Наименование дисциплины (модуля)	Формы обучения	Семестр	Трудоемкость (з.е.)	Объем учебной работы (часы)						Формы промежуточной аттестации
				Всего	Аудиторные	Выполнение	СРС	СРС	СРС	
54.03.01 Дизайн	очно	1,2,3,4,5	7	3	68	68	1	39	3	

