

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ “ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ И КУЛЬТУРЕ”

Направление подготовки 54.03.01 “Дизайн”

Уровень высшего образования БАКАЛАВРИАТ

3, 4, 5, 6 семестры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение спектра компьютерных программ (графических редакторов) необходимых для профессиональной деятельности будущего специалиста в области дизайна; овладение навыками применения полученных знаний на практике в соответствии с поставленными целями и задачами; формирование представления о спектре современных информационных технологий, методах хранения, обработки и передачи информации

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Информационные технологии в искусстве и культуре» относится к вариативной части первого блока. Пререквизиты дисциплины: проектирование, основы формообразования, основы методологии дизайн-проектирования.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОК-10: Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

Знать: основные способы анализа объемной формы; базовые, теоретические и практические основы скульптуры.

Уметь: применять полученные знания о работе с формой в скульптуре на практике при решении творческих и профессиональных задач.

Владеть: абстрактным мышлением, анализом, синтезом.

ОПК-4: Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

Знать: историю изобразительного искусства; историю материальной культуры (дизайна, науки и техники).

Уметь: применять широкий спектр современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач на всех этапах процесса проектирования.

Владеть: методами поиска и обмена информацией в глобальных и локальных компьютерных сетях; методами преобразования цифровой визуально-графической информации в растровом, векторном и трёхмерном форматах; современными методами использования шрифтовой культуры и вёрстки.

ОПК-6: Способность применять современные методы исследования объектов культурного наследия, поставить цель и сформулировать задачи, связанные с реализацией профессиональных функций.

Знать: основы теории химического, физико-химического, основные закономерности протекания химических процессов в ходе разрушения живописи.

Уметь: определять влияние условий хранения объектов живописи на их сохранность.

Владеть: понятиями о свойствах органических и неорганических растворителей, химическими процессами, протекающими в ходе реставрационных работ и способы управления ими.

ПК-6: Способность применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике.

Знать: базовые теоретические аспекты основ обработки, хранения и передачи информации, работы в браузерах (и других программах для обмена информацией), текстовых графических редакторах для создания, трансформации и редактирования визуально-графического и текстового материала.

Уметь: применять широкий спектр современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач на всех этапах процесса проектирования.

Владеть: методами поиска и обмена информацией в глобальных и локальных компьютерных сетях; методами преобразования цифровой визуально-графической информации в растровом, векторном и трёхмерном форматах; современными методами использования шрифтовой культуры и вёрстки.

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

История фотографии. Основные жанры фотографии. Виды оборудования. Композиция в фотографии. Работа с объектами фотосъёмки. Студийная фотосъёмка. Освещение в фотографии. Устройство и настройки цифровой камеры. Основы фотосъёмки. Основы цифровой обработки и создания изображений в растровых графических редакторах. Основы обработки цифровых изображений. Цветовые пространства (модели). Аддитивные и субтрактивные цветовые модели. Профессиональные графические редакторы: интерфейс, установки и настройки. Растровые инструменты. Тоновая и цветовая коррекция изображений. Работа с цветом и каналами. Работа со слоями: стили слоёв, слой-маски, заливочные и корректирующие слои. Основы цифровой обработки и создания изображений в векторных графических редакторах. Основы трёхмерного моделирования. Основы сплайнового моделирования. Основы Loft моделирования. Полигональное моделирование объектов. Основы трёхмерного моделирования интерьера. Моделирование предметов мебели. Освещение сцены.

ВИД АТТЕСТАЦИИ – Зачет (3, 4, 5, 6 семестры),

3. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ – 8

Составитель: _____ *ст. пр. Рахисаева И.А.*
должность, ФИО, подпись

Заведующий кафедрой ДИИР _____ *Михеева Е.П.*
ФИО, подпись

Председатель
учебно-методической комиссии направления _____ *Михеева Е.П.*
ФИО, подпись

Директор института _____ *Л.Н. Ульянова* Дата: _____



Печать института