

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ
В ПРОМЫШЛЕННОМ ДИЗАЙНЕ

54.03.01 Дизайн»
1 семестр

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:

- изучить спектр компьютерных программ (графических редакторов) необходимых для профессиональной деятельности будущего специалиста в области дизайна;
- научить применять полученные знания на практике в соответствии с поставленными целями и задачами;
- сформировать представление о спектре современных информационных технологий, методах хранения, обработки и передачи информации;
- научить различать, выбирать и применять различные цветовые модели и графические форматы сообразно поставленным целям и задачам.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Компьютерное моделирование в промышленном дизайне является дисциплиной по выбору вариативной части первого блока.

Изучение курса предполагает владение такими дисциплинами как: проектирование, пропедевтика. «Компьютерное моделирование в промышленном дизайне» опирается на знания основ рисунка, живописи, полученные в рамках соответствующих дисциплин.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие общепрофессиональные компетенции:

– способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

– способен осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);

– способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6)

В результате изучения дисциплины обучающийся должен

знать: базовые представления о теоретических основах обработки, хранения и передачи информации, работы в браузерах (и других программах для обмена информацией), текстовых графических редакторах для создания, трансформации и редактирования материала;

уметь: применять широкий спектр современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач;

владеть: методами поиска и обмена информацией в глобальных и локальных компьютерных сетях.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение: обработка, хранение и передача информации. Графические редакторы: назначение и общая характеристика. Основы растровой и векторной графики. Форматы графических изображений. Цветовые пространства (модели). Аддитивные и субтрактивные цветовые модели. Профессиональные графические редакторы: интерфейс, установки и настройки. Пиксельные инструменты. Векторные инструменты.

Работа с цветом и каналами. Работа со слоями: виды и назначение слоёв и основные операции по работе с ними. Работа со слоями: стили слоёв, слой-маски, заливочные и корректирующие слои.

Работа с текстом в графических редакторах. Тоновая и цветовая коррекция изображений. Художественные возможности графических редакторов: текстуры и фильтры. Сохранение и экспортирование в различные графические форматы. Подготовка к печати. Настройки.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ –зачет – 1 семестр.

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 3

Составитель: ассистент кафедры ДИИР Евграфов С.В. _____
должность, ФИО, подпись

Заведующий кафедрой дизайна,
изобразительного искусства и реставрации Е.П. Михеева _____
название кафедры ФИО, подпись

Председатель
учебно-методической комиссии направления «Дизайн» Л.Н. Ульянова _____
ФИО, подпись

Директор института _____ Л.Н. Ульянова

Дата: 05.09.2016

Печать института

