

# **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ** **КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

**54.03.01      Дизайн»**

**3-5 семестры**

## **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 обеспечение дизайн-проектирования» является дисциплиной базовой 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. Предмет и задачи 3DSmax. Знакомство с интерфейсом. Основные способы моделирования.

Работа с примитивами.

Основы сплайнового моделирования. Основы Loft моделирования.

Полигональное моделирование объектов. Модификаторы объектов  
Моделирование предметов мебели. Создание драпировок, подушек заданного вида.  
Материалы.  
Редактор материалов.  
Освещение сцены. Камеры.  
Текстурные карты. Создание. Импорт.  
Способы построения интерьера. Построение стен, пола, потолка. Моделирование  
основных объектов интерьера.  
Импорт. Настройки визуализации объектов.

**5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – экзамен – 3 семестр; экзамен – 4 семестр; зачет – 5 семестр.**

**6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 8**

Составитель:

ст. преп. кафедры ДИИР, член Союза Дизайнеров РФ, Н.А. Варламова

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

