

# АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

54.03.01 Дизайн»  
3-6 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 «Компьютерная графика» является дисциплиной базовой части первого блока.

Изучение курса предполагает владение такими дисциплинами как: проектирование, основы производственного мастерства, основы методологии дизайн-проектирования, теория и методика средового дизайна. «Компьютерная графика» 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:

- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);
- способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании. (ОПК-4);
- 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:** теоретические основы обработки, анализа и синтеза информации;

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

- современные научные и научно-практические труды отечественных и зарубежных авторов по теме исследования в области профессиональной деятельности, источники статистической информации; требования и правила составления библиографической ссылки по ГОСТ Р 7.0.5–2008 и ГОСТ 7.82–2001;
- методы сбора, хранения, обработки и оценки информации, виды поисковых систем; знать способы работы с программными средствами Word, Excel, PowerPoint;
- особенности мануальных действий, умение разработать эскизный проект изделия/детали изделия для захвата рукой, основные антропометрических данных детей разных возрастов (3-17 лет), специфические особенности проектирования среды для инвалидов и пожилых людей, умение адаптировать окружающую среду к возможностям и особенностям данной категории населения.

**уметь:** самостоятельно оценивать качество собственной деятельности;

- применять широкий спектр современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач на всех этапах процесса проектирования;
- работать с информационно-библиотечными каталогами библиотеки ВлГУ и других библиотек, электронными текстовыми редакторами; создавать и обрабатывать запросы электронных библиотечных систем, статистических баз данных;
- работать с компьютером как средством управления информацией; осуществлять сбор, хранение, обработку и оценку информации; уметь применять информацию для организации и управления профессиональной деятельностью;
- использовать нормативные правовые документы в своей деятельности; анализировать и определять, составлять подробную спецификацию требований к дизайн проекту; синтезировать набор возможных решений задач и (или) подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения, разбираться в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; пользоваться нормативными документами на практике; делать верный выбор программного обеспечения в зависимости от вида и способа реализации дизайн-проекта.

**владеть:** способностью самостоятельно организовывать рабочий процесс, осуществлять самоконтроль и критическую оценку собственных действий;

- 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;
- навыками работы с компьютером как средством управления информацией; методами анализа и систематизации информации в электронных справочно-информационных правовых системах, в электронных научных и библиотечных системах.
- навыками создания текстовых документов различной сложности и назначения, использовать электронные таблицы для работы с данными; владеть навыками работы с персональным компьютером и программными средствами офисного назначения и для работы с сетями;
- методами работы с редакторами цифровой визуальной информации; культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, умением постановки цели и выбором путей ее достижения.

#### 4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ


1. Введение. Предмет и задачи 3DSmax. Знакомство с интерфейсом. Основные способы моделирования. Работа с примитивами.
2. Основы сплайнового моделирования. Основы Loft моделирования.
3. Полигональное моделирование объектов. Модификаторы объектов.
4. Моделирование предметов мебели.
5. Создание драпировок, подушек заданного вида.
6. Материалы. Редактор материалов.
7. Настройки освещения сцены.
8. Настройки камер.
9. Текстуриные карты. Создание. Импорт.
10. Способы построения интерьера. Построение стен, пола, потолка.

- 11. Моделирование основных объектов интерьера.
- 12. Импорт файлов. Настройки визуализации объектов.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – зачет – 3 семестр; зачет – 4 семестр; зачет – 5 семестр; зачет – 6 семестр.

## 6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 10

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

