

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»

54.04.01. «Дизайн»

3 семестр

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:

производительного мастерства» является изучение обучающимися приемов визуализации и анимации при

помощи программ моделирования.

Основными задачами обучения являются:

- формирование у студентов уверенных навыков работы с программными продуктами в области

компьютерной графики анимации и визуализации;

- развитие творческих способностей у студентов путем формирования профессиональных умений и

навыков в области компьютерного моделирования;

- формирование у студентов умения творчески выполнять задания по компьютерной графике,

самостоятельно пополнять свои знания, ориентироваться в потоке новой информации, развивать и

совершенствовать навыки освоения программного обеспечения, а также работы с компьютерной техникой

при освоении графических и других учебных дисциплин.

Программа курса «Основы производительного мастерства» включает следующие этапы работы с

программными пакетами растровой и векторной графики, видеоредакторы; построение моделей разной

сложности, создание материалов, освещение сцены и визуализацию, выполнение визуального монтажа. Состав

курса направлен на углубленное изучение программ и построение сложных сцен.

Применяемые в курсе методы обучения основаны на активном вовлечении обучающихся в учебный

процесс с использованием подготовленных методических материалов. Одним из используемых в методике

обучения приемов является сравнение различных способов и подходов к моделированию и визуализации

однотипных объектов, что позволяет обучающимся самостоятельно выбирать наиболее продуктивные

способы работы.

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА» Б1.В.ДВ.02.01.

2. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Код формируемых компетенций	I	<p>Планируемые результаты обучения по дисциплине характеризующие этапы формирования компетенций (показатели освоения компетенции)</p>
Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных и технологич и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой	ОПК-6	<p>Знать: интерфейс программы 3ds Max, основные способы моделирования, принципы применения различных модификаторов, создание материалов и процедурных карт, навыки создания виртуальных камер, источников света и настройку визуализации;</p> <p>Уметь: строить трехмерные объекты в программе 3ds Max с использованием различной геометрии, сценового моделирования, текстур, камер и источников света; настраивать и визуализировать сцену; организовывать рабочее место, осуществлять профилактику производственного графического и профессиональных заблагований; актуализировать современное оборудование и приборы в соответствии с целями программы; Визуализация; приемками компьютерного мышления; различными</p>
Технологич и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой	I	<p>Планируемые результаты обучения по дисциплине характеризующие этапы формирования компетенций (показатели освоения компетенции)</p>



Печать института
Дата: 27.06.20

Л.П. Ульянова

Директор института

Присудитель

ФИО, подпись

учебно-методической комиссии направления «Дизайн» Е.П. Михеева

ФИО, подпись

Н.А. Баранова

название кафедры

Заведующий кафедрой дизайна,

должность, ФИО, подпись

доц. кафедры ДИПР НИХО В.П.У

Составитель:

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – экзамен – 3 семестр, 6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ – 3.

Введение в motion-дизайн; программы создания анимации и видеомонтажа. настройка и анимация в оптимизации. "Орбачие" клавиши, их настройка индивидуальными пользователями. Теория композиции в анимации. Работа с шаблонами и фразами. Subdivision-моделирование. Анимация, морфарт в программах создания трехмерной анимации. Полигональное моделирование. Инфографика (2D-анимация) 2D фронт-анимация (персонажная) Параллакс; Создание и внедрение 3D-объектов в видео. Анимация логотипа в 3D. Работа со звуком, саунд-дизайн ролика, приемы

3. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

<p>методами трехмерного моделирования различных объектов; подходами к построению проектов интерьеров.</p>	<p>ДЕЯТЕЛЬНОСТИ</p>
<p>Знать: историю развития искусства и материальной культуры и ее теоретические основы; методологию дизайн-проектирования, основы формирования проекта: разработка проекта объектов графического, промышленного и среднего дизайна, спомощью графических редакторов и программ трехмерного моделирования переработать характеристики внешнего вида разработанного объекта (объем, свет-тень, воздушную и линейную перспективу), или применяя приемы стилизации, пластической трансформации объектов и форм, образующих гармоничную композицию. Владеть: навыками и техниками работы с графическими редакторами и программами трехмерного моделирования, технологией и методами макетирования в промышленном дизайне.</p>	<p>ИК-3</p> <p>способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p>