

## АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Инновационные процессы в дизайн-проектировании»

54.04.01. «Дизайн»

3 семестр

### ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:

процессы в дизайн-проектировании» является изучение прижизненного проектирования и анимации при помощи программы 3ds Max.

Основными задачами обучения являются:

- формирование у студентов уверенных навыков работы с программными продуктами в области трехмерной компьютерной графики 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 графикой при освоении графических и других учебных дисциплин.

Программа курса «Инновационные процессы в дизайн-проектировании» включает все этапы работы с программным пакетом 3ds Max: построение модели сложности, создание материалов, освещение сцены и визуализацию. Состав курса направлен на углубленное изучение программ и построение сложных

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 объектов, что позволяет обучающимся самостоятельно выбирать наиболее продуктивные способы работы.

### 1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПО

Дисциплина «Инновационные процессы в дизайн-проектировании» относится к блоку В1В.Д1В.02.02

### 2. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Код формируемых компетенций	1	Итапирүемле резульватлы өбученик по дисциплине характеризирующие этапы формирования компетенций (показатели освоения компетенции)
Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных и технологических инструментов в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно	ОПК-6	Знать: интерфейс программы 3ds Max, основные способы моделирования, принципы применения различных модификаторов, создание материалов и процедурных карт, навыки создания виртуальных камер, источников света и настройк визуализации; Уметь: строить трехмерные объекты в программе 3ds Max с использованием различной геометрии, сеточного моделирования, текстуры, камер и источников света; настраивать и визуализировать сцену; организовать рабочее место, осуществлять профилировку; производить трекинг и профессиональные заботы; экплуатировать современное оборудование и приборы в соответствии с целями программы; Владеть: приемами компьютерного моделирования разнообразных объектов; методами трехмерного моделирования разнообразных объектов;



Дата: 29.01.20  
 Директор института

Л.Н. Ульянова

Пределатель  
 Учебно-методической комиссии направления «Дизайн» Е.П. Михеева  
 ФИО, подпись

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

Составитель:  
 проф. кафедры ДИПР ИИХО ВлГУ  
 Н.А. Варламова  
 должность, ФИО, подпись  
 Е.П. Михеева

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

Углубленное изучение интерфейса 3ds max, его настройка и оптимизация.  
 "Торчащие" клавиши, их настройка индивидуально под пользователя.  
 Примитивы как отправная точка моделирования объектов.  
 Построение простых объектов на базе существующих примитивов.  
 Сплайны как основа для построения объектов различной сложности.  
 Построение сплайновых форм, их гибкое редактирование и дальнейшее моделирование на их основе. Подходящее  
 моделирование.  
 V-Ray. Изучение настроек рендера.  
 Оптимизация настроек для максимального лучшего соотношения качества/скорости.  
 Создание специ для предметной визуализации со всеми настройками и рендерингом.

**3. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

<p>не связанных со сферой деятельности</p> <p>ИИ-3</p> <p>способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p>	<p>Знать: историю развития искусства и материальной культуры и ее теоретические основы; методологию дизайн-проектирования, основы формобразования</p> <p>Уметь: разрабатывать проекты объектов графического, промышленного и среднего дизайна, спомощью графических редакторов и программ трехмерного моделирования передавать характеристики внешнего вида разрабатываемого объекта (объем, свето-тень, воздушную перспективу), или применяя приемы стилизации, пластической трансформации объемов и форм, образующих гармоничную композицию.</p> <p>Владеть: навыками и техниками работы с графическими редакторами и программами трехмерного моделирования, технологий и материалы макетирования в промышленном дизайне.</p>
<p>подходами к построению проектов интерьеров.</p>	