

## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### Наименование дисциплины (модуля)

Информационные технологии в дизайне

### Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн костюма

### Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» являются: формирование профессионального мышления, закрепление и расширение знаний в области инженерной графики, а также навыков использования программного обеспечения для работы с двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи освоения дисциплины:

- закрепление профессиональных компетенций;
- овладение навыками создания профессионально-ориентированных компьютерных моделей, плакатов;
- освоение методов компьютерного двухмерного проектирования с помощью графических пакетов CorelDraw, Adobe, Autodesk
- изучение возможностей использования компьютерных технологий при проектировании предметов и объектов окружающей среды;

«Информационные технологии в дизайне» – прикладная область инженерной информатики, предназначенная для создания, хранения и обработки графических моделей и их изображений.

### Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знания:	компьютерных графических программ
			Умения:	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
			Навыки:	владения компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования

### Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Основы Corel Draw. Обзор рабочего пространства
- 2) Линии, фигуры и абрисы. Объекты, символы, слои.
- 3) Цвет, заливки, прозрачности. Специальные эффекты. Текст. Печать.
- 4) Основы Adobe Photoshop. Обзор рабочего пространства.

- 5) Инструменты выделения. Инструменты рисования. Инструменты ретуширования изображений.
- 6) Использование цвета. Слои. Фильтры. Постобработка видовых кадров 3D-визуализации.
- 7) Основы AutoCAD. Обзор рабочего пространства
- 8) Инструменты редактирования. Массивы. Масштабирование.
- 9) Слои. Текст. Размеры. Штриховка. Сохранение в цифровом формате или вывод на печать.
- 10) Знакомство с 3ds Max. Простые, составные объекты и сплайны. Редактирование.
- 11) Основы полигонального моделирования.
- 12) Импорт 2d-графики из AutoCAD в 3ds Max. Работа со слоями
- 13) Материалы. Плагин Vray.
- 14) Освещение в сцене (интерьер/экстерьер).
- 15) Камеры.
- 16) Визуализация сцены.

### Трудоёмкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоёмкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудоёмкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная			
				лек.		прак.	лаб.	ПА	КСР			
54.03.01 Дизайн	ОФО	Ф.00	4	2	37	0	36	0	1	0	35	3

### Составители(ль)

*Петухов О.О., доцент, Кафедра дизайна и технологий, oleg.petuhov@vvsu.ru*