

54.03.01, Дизайн, Бакалавриат
профиль «Дизайн среды»

АННОТАЦИЯ
рабочей программы дисциплины
Информационные технологии в дизайне

относится к обязательной части дисциплин учебного плана

Очная

Общая трудоемкость дисциплины (ЗЕТ / час.)	540/15
Цель изучения дисциплины	познакомить студентов с эффективными практическими методами и средствами информационных технологий в проектировании; — получение практических навыков работы с программными продуктами дизайна; — углубленное изучение принципов построения, анализа и редактирования изображений; — получение навыков создания ; — получение знаний об устройствах ввода/вывода графической информации, их характеристиках и настройках; — получение навыков подготовки готовых макетов к размещению, в том числе к печати на различных устройствах вывода изображений.
Содержание дисциплины	Интерфейс программы Gimp free soft Основы способы работы в векторном редакторе Работа с цветовой палитрой Работа с текстом Основные настройки предпечатного макета Рисование кистями и кривыми Композиционное оформление печатного макета Разработка плаката в Gimp free soft Разработка буклета в Gimp free soft Интерфейс в программе nanoCAD Поворот, работа со слоями в программе nanoCAD Копирование, массив, масштаб в nanoCAD Фаски и сопряжение масштаб в nanoCAD Спллайн, блоки Настройка штриховки в программе масштаб в nanoCAD Построение окружности в программе масштаб в nanoCAD Расстановка размеров в программе масштаб в nanoCAD Работа с текстом в программе масштаб в nanoCAD Сетка осей в программе nanoCAD Работа с растровыми картинками в программе nanoCAD Режим ОРТО в программе nanoCAD Простановка размеров, выносов в программе nanoCAD Создание и редактирование таблиц на чертеже Пространство модели и пространство листа Работа с листами и видовым экраном Компоновка в программе nanoCAD Пакетная печать Интерфейс, настройка программы Blender 3d

	Управление сценой и трансформация в программе Blender 3d Mesh-объекты Extrude – экструдирование Subdividing – подразделение Модификатор Boolean Модификатор Mirror Сглаживание – Smooth Материалы и текстура Моделирование бионической формы Моделирование сетки Моделирование интерьерного объекта Моделирование комнаты Работа с дверными и оконными проемами Настройка камер в программе Blender 3d Настройка дополнительного света в программе Blender 3d Кривые, поверхности NURBS Работа с текстом Карты Normal и Displacement Движение объекта по кривой Работа с Soft Body Создание и настройка частиц Система рендеринга Blender Разработка ландшафта в программе Blender 3d Моделирование рельефа Моделирование малой архитектурной Моделирование скамейки Создание воды в программе Blender Добавление элементов экстерьера Работа с камерами в экстерьере Добавление фона и естественного освещения Настройка итогового рендера
Формируемые компетенции (коды)	ОПК-6
Коды и наименование индикатора достижения компетенции	ОПК-6.1 Демонстрирует знания принципов работы современных информационных технологий; ОПК-6.2 Выбирает современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности; ОПК-6.3 Владеет навыками использования современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности
Дисциплины, участвующие в реализации компетенций	Информатика Преддипломная практика
Образовательные технологии	Лабораторная работа, срс
Форма промежуточной аттестации	Зачет, зачет с оценкой