

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Компьютерная графика»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Web-дизайн

Общий объем дисциплины – 9 з.е. (324 часов)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ОПК-2: владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями;
- ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;
- ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
- ОПК-7: способностью 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;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Компьютерная графика» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения заочная. Семестр 10.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Настройка элементов рендера. Настройка элементов для последующей постобработки. Владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями..

2. Интернет ресурсы. Рассмотрение популярных интернет ресурсов для работы с 3ds Max. Анализ их применения. Способность осуществлять поиски, хранение и обработку информации с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий..

Форма обучения заочная. Семестр 5.

Объем дисциплины в семестре – 1.25 з.е. (45 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Знакомство с 3ds Max. Настройка рабочей области, единиц измерения, рабочей папки проекта. Горячие клавиши для привязки, угловой привязки, копирования, изолирования объектов, «залочивания» объектов, вращения камеры в среде, настройки вьюпортов. Способы создание примитивов и сплайнов, настройка их параметров. Создание редактированного сплайна и рассмотрение его параметров. Владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями..

Форма обучения заочная. Семестр 7.

Объем дисциплины в семестре – 1.5 з.е. (54 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Материалы и текстуры.. Создание и настройка материалов. Текстурирование объектов. Владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями..

Форма обучения заочная. Семестр 8.

Объем дисциплины в семестре – 1.5 з.е. (54 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Визуализация экстерьера.. Настройка визуализации экстерьера. Настройка рендера V-ray. Рассмотрение основных пунктов. Владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями..

Форма обучения заочная. Семестр 9.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Плагины и утилиты для 3ds Max. Рассмотрение наиболее популярных и полезных плагинов и утилит для 3ds Max. Способность осуществлять поиски, хранение и обработку информации с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий..

2. Настройка визуализации интерьера.. Особенности расстановки и настройки ИС для визуализации интерьера. Настройка рендера для интерьера. Владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями..

Разработал:

старший преподаватель
кафедры ИЗО

Н.С. Прохоров

Проверил:

Директор ИнАрхДиз

С.Б.Поморов