

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Компьютерный инструментарий графических редакторов»**

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

Направленность (профиль): Web-дизайн

Общий объем дисциплины – 4 з.е. (144 часов)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- 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;
- ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Компьютерный инструментарий графических редакторов» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения заочная. Семестр 3.

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

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Инструменты моделирования в САПР. Обзор инструментов моделирования в САПР. Классификация инструментов моделирования. Современные систему проектирования, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике..

2. Методики и подходы к моделированию в САПР. Методики и подходы к моделированию в САПР. Стандартные задачи профессиональной деятельности. Применение информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности для осуществления моделирования с помощью САПР..

Форма обучения заочная. Семестр 4.

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

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Инструменты Blender. Возможности современного ПО в области 3D моделирование. Состав современной системы трёхмерного моделирование на примере ПО Blender.

Возможности ПО для решения стандартных задач профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

2. Визуализация. Методики создание 3D объектов в среде Blender. Анализ возможностей современных технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике на примере среды Blender..

Разработал:
старший преподаватель
кафедры ИТ
Проверил:
Декан ФИТ

В.С. Падалко

А.С. Авдеев