

**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 – 6 з.е. (216 часов)

В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:

- ПК-8.1: Подбирает технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса;
- ПК-8.2: Обрабатывает и оформляет графические материалы с применением специализированного программного обеспечения в соответствии с заданными требованиями;
- ПК-10.1: Собирает и анализирует информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами;
- ПК-10.2: Предлагает проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов;

Содержание дисциплины:

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

Форма обучения очно - заочная. Семестр 5.

Объем дисциплины в семестре – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Инструменты моделирования в САПР. Анализ технических параметров интерфейсной графики для пользовательского интерфейса, методы выбора технических параметров. Обзор инструментов моделирования в системах автоматизированного проектирования. Классификация инструментов моделирования. Методы обработки информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами..

2. Методики и подходы к моделированию в САПР. Методики и подходы к моделированию в САПР. Стандартные задачи профессиональной деятельности. Задачи обработки и оформления графических материалов с применением специализированного программного обеспечения в соответствии с требованиями заказчика. Проект дизайнерского решения с учетом конкурентного анализа интерфейсов..

Форма обучения очно - заочная. Семестр 6.

Объем дисциплины в семестре – 3 з.е. (108 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 Blender для реализации проектного дизайнерского решения с учетом конкурентного анализа интерфейсов.

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

Разработал:
старший преподаватель
кафедры ИТ

В.С. Падалко

Проверил:
Декан ФИТ

А.С. Авдеев