

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина	<u>Б1.В. ДВ.7.2 «Трехмерное компьютерное проектирование»</u>
Направление подготовки	<u>54.03.01 «Дизайн»</u>
По профилю	<u>Дизайн костюма</u>
Квалификация (степень) выпускника	<u>БАКАЛАВР</u>
Кафедра-разработчик рабочей программы	<u>«Дизайн»</u>

1. Цели освоения дисциплины «Трехмерное компьютерное проектирование»:

- а) обучение студентов использованию компьютера при разработке дизайна;
- б) изучение методов и приемов построения моделей предметов и объектов в программе 3DStudio MAX;
- в) освоению техники выполнения рабочих чертежей, эскизов, наглядных изображений предметов и объектов с применением компьютерных программ 3DS MAX, Photoshop, CorelDRAW .

2. Содержание дисциплины «Трехмерное компьютерное проектирование»

- основы трехмерной компьютерной графики, программные средства компьютерной графики, основы представления трехмерного пространства, графические форматы и их структуру;
- основы компьютерного дизайна, построения и анализа объемных изображений, понятие пропорции и перспективы;
- методы работы с трехмерной графикой, подготовки графических проектов, основы создания трехмерных объектов, методы моделирования и текстурирования сложных геометрических форм, принципы постановки источников освещения, визуализацию трехмерных сцен, техники создание дизайна интерьера.

3. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- а) основы трехмерного компьютерного дизайна;
- б) построения объемных изображений;
- в) понятия пропорции и перспективы.

2) Уметь:

- а) анализировать сложные трехмерные объекты,
- б) использовать программные средства трехмерной компьютерной графики для создания объемных элементов дизайна и внедрения графических объектов в трехмерную среду,
- в) создавать графические проекты и моделировать трехмерные сцены.

3) Владеть:

а) навыками обработки графической информации, чтения чертежей, управления трехмерным пространством, объединения трехмерных объектов в сцену,

б) способами работы с инструментами, слоями, редактором материалов и основными модификаторами, настройками цвета и визуализацией изображений.

в) историей развития трехмерного проектирования, технических и программных средствах работы с трехмерной графикой.

Зав.кафедрой Дизайн



В.В.Хамматова