

**Аннотация рабочей программы дисциплины «Информационные технологии в дизайне»
для направления подготовки 54.04.01 Дизайн,
направленность (профиль) образовательной программы – Дизайн среды**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины (модуля): развивать образное и пространственное мышление, творческие способности студентов, их технические навыки, изобретательность, способность к самостоятельному пополнению знаний и повышению уровня профессиональной подготовки в работе с современным графическим программным обеспечением.

Задачи дисциплины (модуля):

- освещение прогрессивных существующих и перспективных методов проектирования элементов предметной среды в системе человек-машина-среда;
- демонстрация возможностей компьютерной графики для выполнения дизайнерских работ;
- освоение студентами современных графических редакторов и специализированных компьютерных программ.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и индикаторы их достижения

2.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
1	2
ПК-3. Способен создавать презентацию и осуществлять защиту дизайн-проекта, в том числе с использованием цифровых технологий	ИД-1 _{ПК-3} . Знать: методы и приемы работы в современных графических редакторах и программах. ИД-2 _{ПК-3} . Уметь: использовать современные цифровые технологии для сбора информации, эскизирования, визуализации проектного решения. ИД-3 _{ПК-3} . Владеть: владеть навыками подготовки проектных презентаций и материалов проекта, способен самостоятельно осваивать новые цифровые технологии, необходимые для осуществления проектной деятельности.

3. Содержание дисциплины

Интерфейс и основные возможности программы Inkscape. Создание и обработка векторных объектов в программе Inkscape. Обработка текста в программе Inkscape. Обработка растровых изображений в программе Inkscape. Создание рекламных материалов средствами Inkscape. Интерфейс и основные возможности программы GIMP. Коррекция изображения в программе GIMP. Выделение областей. Маски и каналы в программе GIMP. Рисование. Кисти в программе GIMP. Создание и редактирование контуров в программе GIMP. Работа со слоями в программе GIMP. Работа с фотографиями в программе GIMP. Создание и редактирование текста в программе GIMP. Основы работы с фильтрами в программе GIMP. Рабочая среда ArchiCAD. Установка конструкторской сетки ArchiCAD. Создание конструктивной основы здания в ArchiCAD. Создание элементов здания и их редактирование в ArchiCAD. Построение чертежей и визуализация проекта в ArchiCAD. Интерфейс 3DS MAX и принципы работы с ним. Создание простых объектов в 3DS MAX. Создание сложных объектов в 3DS MAX. Сплайновое моделирование в 3DS MAX. Текстурирование объекта в 3DS MAX. Основы освещения в 3DS MAX.