

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
29.03.04 «Технология художественной обработки материалов»
(шифр и наименование образовательной программы)

Аннотация рабочей программы
дисциплины «Компьютерный дизайн»
(наименование дисциплины)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зач. единиц, 144 часа, форма промежуточной аттестации – Экзамен.

Программой дисциплины предусмотрены лекционные 18 часов, практические 36 часов, лабораторные занятия 0 часа, самостоятельная работа обучающегося составляет 90 часов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: Основные современные компьютерные программы, применяемые для дизайнерских разработок изделий обладающих художественной ценностью. Современные тенденции формообразования, эргономики и цветокомпозиции. Этапы художественно-производственного моделирования проектируемых художественных изделий с применением компьютерных программ. Концепции и композиционное единство компьютерной и графической презентации разработанного художественного изделия.

Уметь: Применять возможности современных графических редакторов и программ для трехмерного моделирования в разработке художественных изделий. Обоснованно использовать приемы композиции, цвето- и формообразования на всех этапах дизайнерской разработки. Применять по назначению элементы растровой и векторной графики. Создавать художественно-конструкторские чертежи в рамках компьютерных программ. Разрабатывать объемные формы изделий с применением компьютерных программ. Применять различные цветокалибраторы и фактурные эффекты. Выбирать дизайнерские концепции и решения компьютерной и графической презентации завершенного художественного изделия.

Владеть: Навыками работы с современными графическими редакторами и программами для трехмерного моделирования. Приемами формообразования, способами составления композиций и цветовых решений художественных изделий с применением современных компьютерных программ. Способами разработки и подачи презентации, в соответствии с

этапами художественно-производственного моделирования проектируемых художественных изделий.

Дисциплина предусматривает изучение следующих основных разделов:

1. Вводная лекция, содержащая цели и задачи дисциплины.
2. Основные графические редакторы и программы для трехмерного моделирования, используемые при разработке художественных изделий.
3. Основные понятия и специфика работы с цветом, калибраторами и фактурными эффектами.
4. Композиция, структура и графическая концепция презентационной части.