МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"

(ФГБОУ ВО "НГПУ")

Технология 3-D проектирования

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	**Искусств и инновационного дизайна**
Учебный план	Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Профиль подготовки Дизайн среды

Форма обучения	**очная**
Программу составил(и):	кандидит архитектуры, доцент кафедры искусств и инновационного дизайна, Пономарев Евгений Сергеевич

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		Итого	
Недель	16			
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД
Лабораторные	32	32	32	32
В том числе инт.	32	32	32	32
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	4	4	4	4
Итого	36	36	36	36

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: Научиться ориентироваться в компьютерных графических и 3d программах с целью создания наглядного анимированного ролика дизайн проекта.
1.2	Задачи дисциплины:
1.3	- приобрести навыки в составлении сценарного плана ролика и научиться искать подходящие аналоги для проекта;
1.4	- анализировать их и грамотно применять результаты анализа в своей профессиональной практике;
1.5	- формирование у будущих дизайнеров профессионального и креативного взгляда на способы подачи своих дизайн проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	ФТД.В
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Информационные технологии в дизайне
2.1.2	История искусств и архитектуры
2.1.3	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности, творческая практика (музейно-экспозиционных технологий)
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Информационные технологии в дизайне
2.2.2	История искусств и архитектуры
2.2.3	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности, творческая практика (музейно-экспозиционных технологий)
2.2.4	Преддипломная проектная практика
2.2.5	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
Знать:
источники получения дополнительной информации для работы с компьютерными графическими программами
Уметь:
осуществлять анализ и поиск дополнительных инструментов, приложений для графических программ при работе с визуализацией дизайн-проектов
Владеть:
навыком визуализации проектных идей в графических редакторах
ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам
Знать:
перечень основных графических 3-D редакторов, применяемых в дизайн-проектировании
Уметь:
пользоваться основными графическими 3-D редакторами в области дизайн-проектирования
Владеть:
навыками работы с цифровыми объемными 3-D изображенями

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
-различные графические редакторы и особенности работы в них; -средства компьютерной графики; -алгоритмы грамотного составления сценария презентации проекта; -методы создания анимации в графических и мультимедийных редакторах; -источники и ресурсы использовать для извлечения аналогов и как правильно их анализировать; -возможности применения навыков владения графическими и медиа редакторами в дизайне.	

3.2	Уметь:
-проектировать графическую продукцию и средства визуальной коммуникации средствами компьютерной графики -визуализировать проектные идеи с помощью графических редакторов; -использовать приобретенные навыки во владении графических и 3d редакто-ров в дальнейшей профессиональной практике; -правильно использовать полученные теоретические и практические знания при создании анимированного ролика; -создавать грамотную подачу дизайнерского проекта при помощи компьютерной графики; -ориентироваться в поиске аналогов и правильно применять результаты анализов к своему проекту; -применять полученные знания для решения различных творческих задач	
3.3	**Владеть:**
-работы с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; -работы с векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием. -в современных тенденциях в области моушн-дизайна, графических подач дизайн проектов	