

## АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины  
**«Визуализация в программе 3DSMAX»**  
направления подготовки 54.03.01 Дизайн,  
направленность (профиль): «Дизайн среды»

- 1. Целью изучения дисциплины.** Является изучение теоретических и практических аспектов программы 3DSMAX, для создания архитектурных 3D проектов с использованием.
- 2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата.** Дисциплина «Визуализация в программе 3DSMAX» использует данные из различных областей знаний, которые органично дополняют компетенции, связанные с проектной деятельностью и тесно взаимодействуют с другими учебными дисциплинами. Названная дисциплина имеет выраженные меж предметные связи с такими учебными курсами как «Конструирование», «Проектирование», «Технический рисунок», «Перспектива» и др. Все дипломные и курсовые работы бакалавров включают материал, изучаемый в рамках дисциплины «Визуализация в программе 3DSMAX». Поэтому дисциплина необходима для успешной защиты дипломных работ и дальнейшей профессиональной деятельности выпускников.
- 3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю).**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций обучающегося:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО/ ПООП/ ООП	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ОПК-4</b>	<b>Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного</b>	ОПК.Б-4.1. Владеет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, принципами линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции,	<b>Знать:</b> способы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя линейно конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую

	<p><b>дизайна, используя линейно конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</b></p>	<p>современной шрифтовой культуру и способами проектной графики. ОПК.Б-4.2. Анализирует варианты применения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна. ОПК.Б-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики.</p>	<p>культуру и способы проектной графики <b>Уметь:</b> проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики осуществлять. <b>Владеть:</b> навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественные предметно - пространственные комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя линейно конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.</p>
ПК-3	способен применять	ПК.Б-3.1. Демонстрирует знание основ	<b>Знать:</b> Способы применения

	<p><b>навыки по компьютерным технологиям применяемым в дизайн-проектировании.</b></p>	<p>компьютерных графических программ ПК.Б-3.2. Применяет знания по компьютерным технологиям на практике ПК.Б-3.3. Знает характерные особенности современных технологий и способен применить их на практике в рамках реализации дизайн-проекта.</p>	<p>навыков по компьютерным технологиям применяемым в дизайн-проектировании</p> <p><b>Уметь:</b> осуществлять применение навыков по компьютерным технологиям применяемым в дизайн-проектировании</p> <p><b>Владеть:</b> навыками применения знаний и умений по компьютерным технологиям применяемым в дизайн-проектировании.</p>

**4. Общая трудоемкость дисциплины 72 часа (2 зачетных единиц). Формы промежуточной аттестации: зачет (2 семестр).**

**5. Разработчик:** Эсеккуев К.В., к.п.н., доцент