

## Аннотация дисциплины

Наименование дисциплины	<b>Технологии компьютерного моделирования</b>
Содержание	<p>Обработка, хранение и передача информации.          Графические редакторы: назначение и общая характеристика.          Основы растровой и векторной графики. Форматы графических изображений.          Цветовые пространства (модели). Аддитивные и субтрактивные цветовые модели.          Профессиональные графические редакторы: интерфейс, установки и настройки.          Пиксельные инструменты.          Векторные инструменты.          Работа с цветом и каналами.          Работа со слоями: виды и назначение слоёв и основные операции по работе с ними.          Работа со слоями: стили слоёв, слои маски, заливочные и корректирующие слои.          Работа с текстом в графических редакторах.          Тоновая и цветовая коррекция изображений.          Художественные возможности графических редакторов: текстуры и фильтры.          Сохранение и экспортирование в различные графические форматы. Подготовка к печати. Настройки.</p>
Реализуемые компетенции	<p><b>ПК-1</b> способен участвовать в разработке и оформлении архитектурно-дизайнерского раздела проектной документации  <b>ПК-2</b> способен участвовать в разработке и оформлении архитектурно-дизайнерского концептуального проекта  <b>ПК-4</b> способен участвовать в разработке и оформлении архитектурно-дизайнерского раздела рабочей документации  <b>ПК-5</b> способен участвовать в разработке и оформлении градостроительной документации применительно к проектам планировки и застройки территории</p>
Результаты освоения дисциплины	<p><b>ПК-1</b>  <b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способы осуществления разработки и оформления архитектурно-дизайнерского раздела проектной документации</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– участвовать в разработке и оформлении архитектурно-дизайнерского раздела проектной документации</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приёмами и средствами разработки и оформления архитектурно-дизайнерского раздела проектной документации</li> </ul> <p><b>ПК-2</b>  <b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способы осуществления разработки и оформления</li> </ul>

	<p>архитектурно-дизайнерского концептуального проекта</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– участвовать в разработке и оформлении архитектурно-дизайнерского концептуального проекта</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приёмами и средствами разработки и оформления архитектурно-дизайнерского концептуального проекта</li> </ul> <p><b>ПК-4</b></p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способы осуществления разработке и оформлении градостроительной документации применительно к проектам планировки и застройки территории.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– участвовать в разработке и оформлении градостроительной документации применительно к проектам планировки и застройки территории.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приёмами и средствами разработки и оформления градостроительной документации применительно к проектам планировки и застройки территории.</li> </ul> <p><b>ПК-5</b></p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способы осуществления разработки и оформления архитектурно-дизайнерского раздела рабочей документации</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– участвовать в разработке и оформлении архитектурно-дизайнерского раздела рабочей документации</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приёмами и средствами разработки и оформления архитектурно-дизайнерского раздела рабочей документации</li> </ul>
Трудоемкость, з.е.	9 з.е.
Формы отчетности ( в т.ч. по семестрам)	4 семестр - контрольная работа 5 семестр - зачет 6 семестр - зачет с оценкой
<b>Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины</b>	
Основная литература	Забелин Л.Ю. Основы компьютерной графики и технологии трехмерного моделирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / Л.Ю. Забелин, О.Л. Конюкова, О.В. Диль. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2015. — 259 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/54792.html">http://www.iprbookshop.ru/54792.html</a>
Дополнительная литература	Аббасов И.Б. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018 [Электронный ресурс] : учебное пособие / И.Б. Аббасов. — Электрон. текстовые данные. — Саратов:

	<p>Профобразование, 2017. — 176 с. — 978-5-4488-0041-2. — Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/64050.html">http://www.iprbookshop.ru/64050.html</a> Кознов Д.В. Основы визуального моделирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / Д.В. Кознов. — Электрон. текстовые данные. — Москва, Саратов: Интернет- Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Вузовское образование, 2017. — 247 с. — 978-5-4487-0083-5. — Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/67383.html">http://www.iprbookshop.ru/67383.html</a></p>
--	--