

КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ

1. Цель освоения дисциплины

Ознакомление и получение знаний о методах, способах и приемах формообразования и создания модельных конструкций на основе получения эскизов и развертки форм полученных расчетно-графическим способом, а так же комбинированными приемами с помощью компьютерных технологий.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» относится к базовой части блока дисциплин.

Для освоения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплины «Основы производственного мастерства».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплины «Основы производственного мастерства», прохождения практик «Преддипломная практика», «Учебно-ознакомительная практика».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

– способен 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 (ОПК-4).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

– основные графические пакеты и приемы работы в них для достижения конкретной цели;
– принципы разработки эскизов и модельной конструкции и формы в графических редакторах;

уметь

– использовать современные компьютерные технологии при выполнении эскизов и их реализации;
– пользоваться разными техническими методами и приемами компьютерного проектирования;

владеть

– профессиональными знаниями о методах и приемах компьютерного проектирования.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 4,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 144 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 48 ч., СРС – 96 ч.),

распределение по семестрам – 6,

форма и место отчётности – зачёт (6 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Способы формообразование форм одежды на основе компьютерного проектирования. Компьютерное проектирование форм элементов и моделей одежды. Основные понятия. Особенности процесса компьютерного проектирования. Средства, применяемые в компьютерном проектировании.

Комбинированные методы компьютерного проектирования.

Комбинированные методы и способы компьютерного проектирования элементов одежды экспериментальных образцов с последующим созданием комплекта лекал. Принципы разработки модельной конструкции и формы полученной основе компьютерного проектирования.

6. Разработчик

Фролова Т.А., старший преподаватель кафедры теории и методики обучения изобразительному искусству и дизайна костюма ФГБОУ ВО «ВГСПУ».