

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Современные пакеты программ архитектурного проектирования

07.03.01. «Архитектура»

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины "Современные пакеты программ архитектурного проектирования" является приобретение компьютерных навыков:

- в двух- и трехмерном пространстве программы 3dsMAX и ее взаимодействии с программами ArchiCAD, AutoCAD, Photoshop.

- самостоятельного виртуального проектирования зданий, сооружений, малых архитектурных форм,

- дизайна интерьеров помещений, архитектурной среды,

- реалистичного представления завершенных проектов в цифровом формате.

Современные пакеты программ архитектурного проектирования, являясь прикладной дисциплиной, позволяет студенту выполнять курсовые проекты и практические задания в архитектурном проектировании.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина относится к профессиональному циклу, дисциплинам по выбору студента. Дисциплина требует от студента базовых знаний черчения, математики, начертательной геометрии, и основ владения программами ArchiCAD, AutoCAD

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины студент должен демонстрировать следующие результаты образования:

знать:

основы самоорганизации и самообразования (ОК-7), основы поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных (ОПК-3), функциональные, эстетические, конструктивно-технологические, экономические требования к архитектурным проектам (ПК-1), Основы и сущность проектного процесса, его стадии и этапы, основы творческого мышления и творческого процесса (ПК-2), методы моделирования и гармонизации искусственной среды обитания при разработке проектов (ПК-4).

уметь:

использовать самоорганизацию и самообразование (ОК-7), 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 (ОПК-3), разрабатывать архитектурные проекты согласно функциональным, эстетическим, конструктивно-технологическим, экономическим требованиям (ПК-1), использовать воображение, мыслить творчески,

инициировать новаторские решения и осуществлять функции лидера в проектном процессе (ПК-2), демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания при разработке проектов (ПК-4).

владеть:


способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-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 (ОПК-3), способностью разрабатывать архитектурные проекты согласно функциональным, эстетическим, конструктивно-технологическим, экономическим требованиям (ПК-1), Способностью использовать воображение, мыслить творчески, инициировать новаторские решения и осуществлять функции лидера в проектном процессе (ПК-2), способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания при разработке проектов (ПК-4).

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ


1. Введение. Основные настройки программы, методы клонирования, системы координат.
2. Построение и модифицирование объектов
3. Работа с формами (построение, редактирование, преобразование)
4. Сложные и составные объекты, сети, полигоны, моделирование тканей
5. Материалы, текстуры и карты
6. Освещение сцены и реалистичная визуализация
7. Методы экспорта и импорта моделей, чертежей и проектов. Взаимодействие ArchiCAD, AutoCAD, 3dsMAX.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – зачет

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ – 3 зачетных единицы, 108 час.

Составитель:  доцент каф. Сопротивление материалов Н.А. Малова

Зав. кафедрой Сопротивление материалов  В.В. Филатов

Председатель
Учебно-методической комиссии
Направления 07.03.01 «Архитектура»  Е.Е. Бирюкова

Дата  2016 г.

Печать института

