

## Аннотация к рабочей программе дисциплины

Автор: Осипова А.М.

Наименование дисциплины: Б1.В.20 3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ

Цель освоения дисциплины:

- получение теоретических знаний и практических навыков в области 3D-моделирования;
- формирование способностей в создании трехмерных объектов в графической среде 3ds Max

1. Требования к результатам освоения дисциплины:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)
ПК-2 Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности	ПК-2.1 Знать: требования к проектированию систем среднего и крупного масштаба и сложности	<i>Знать:</i> требования к проектированию систем среднего и крупного масштаба и сложности <i>Уметь:</i> использовать требования к проектированию систем среднего и крупного масштаба и сложности <i>Владеть:</i> навыками использования требований к проектированию систем среднего и крупного масштаба и сложности
	ПК-2.2 Уметь: осуществлять концептуальное проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности	<i>Знать:</i> концептуальное проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности <i>Уметь:</i> осуществлять концептуальное проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности <i>Владеть:</i> навыками осуществления концептуального проектирования систем среднего и крупного масштаба и сложности

	<p>ПК-2.3 Владеть: навыком разработки функциональных и логических моделей систем</p>	<p><i>Знать:</i> способы и методы разработки функциональных и логических моделей систем <i>Уметь:</i> разрабатывать функциональные и логические модели систем <i>Владеть:</i> навыком разработки функциональных и логических моделей систем</p>
--	--	---

## 2. Содержание дисциплины:

Тема 1. Понятие трехмерной графики

Тема 2. Создание простых объектов

Тема 3. Навигация в окнах видов. Режимы отображения объектов

Тема 4. Модификаторы. Составные объекты

Тема 5. Источники света

Тема 6. Материалы и текстурные карты

Тема 7. Анимация сцены

Тема 8. Плагины. Визуализация сцены

**3. Общая трудоемкость дисциплины:** 3 зачетные единицы (ЗЕ), (108 академических часов