

Аннотация к рабочей программе дисциплины

Автор: Антонова О.В., старший преподаватель

Наименование дисциплины: ФТД.В.02 3D-моделирование

Цели освоения дисциплины:

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

1. Требования к результатам освоения дисциплины:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)
ПК-21. Способен осуществлять экспертный анализ эргономических характеристик программных продуктов и /или аппаратных средств	ПК-21.1. Знать: методы экспертного анализа эргономических характеристик программных продуктов и аппаратных средств ПК-21.2. Уметь: осуществлять анализ программных продуктов на предмет соответствия задачам пользователей, разрабатывать рекомендацию по оптимизации интерфейсных решений программных продуктов и аппаратных средств; определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующих задачам пользователей; ПК-21.3. Владеть: навыками сравнительного анализа функциональных возможностей программных продуктов, оптимизации интерфейсных решений программных продуктов и аппаратных средств	Знать: методы и средства компьютерной графики методы и средства геометрического моделирования. Уметь: использовать методы и средств компьютерной графики; использовать методы и средств геометрического моделирования. Владеть: методами и средствами разработки технической документации; методами и средствами оформления технической документации

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 трудоёмкость дисциплины: 2 ЗЕ.