

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ОРЕНБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**Методические рекомендации для  
самостоятельной работы обучающихся по дисциплине**

**Б1.Б.1.39 3D-моделирование**

**Специальность** 10.05.03 Информационная безопасность автоматизированных систем

**Специализация** Информационная безопасность автоматизированных систем критически важных объектов

**Форма обучения** очная

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Организация самостоятельной работы .....	3
2. Методические рекомендации по выполнению индивидуальных домашних заданий.....	4
3. Методические рекомендации по самостояльному изучению вопросов.....	4
4. Методические рекомендации по подготовке к занятиям .....	4

## 1. ОРГАНИЗАЦИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

### 1.1. Организационно-методические данные дисциплины

№ п.п .	Наименование темы	Общий объем часов по видам самостоятельной работы				
		подготовка курсового проекта (работы)	подготовка реферата/эссе	индивидуальные домашние задания (ИДЗ)	самостоятельное изучение вопросов (СИВ)	подготовка к занятиям (ПкЗ)
1	2	3	4	5	6	7
1	Понятие трехмерной графики				3	
2	Элементы интерфейса 3ds max				2	
3	Создание простых объектов				2	1
4	Трансформации				2	1
5	Навигация в окнах видов				2	1
6	Режимы отображения объектов				2	1
7	Модификаторы				2	1
8	Составные объекты				2	1
9	Источники света				2	1
10	Материалы и текстурные карты				2	1
11	Анимация сцены				2	1
12	Плагины				2	1
13	Визуализация сцены				2	1
14	Пример создания завершенной сцены				1	1

## **5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО САМОСТОЯТЕЛЬНОМУ ИЗУЧЕНИЮ ВОПРОСОВ**

Основной формой самостоятельной работы студента является изучение конспекта лекций, их дополнение, рекомендованной литературы, активное участие на практических и семинарских занятиях.

### **5.1 Понятие трехмерной графики.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Понятие трехмерной графики.

### **5.2 Элементы интерфейса 3ds Max.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Элементы интерфейса 3ds Max..

### **5.3 Создание простых объектов.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Создание простых объектов.

### **5.4 Трансформации.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Трансформации.

### **5.5 Навигация в окнах видов..**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Навигация в окнах видов..

### **5.6 Режимы отображения объектов.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Режимы отображения объектов.

### **5.7 Модификаторы..**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Модификаторы..

### **5.8 Составные объекты.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Составные объекты.

### **5.9 Источники света.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Источники свет.

### **5.10 Материалы и текстурные карты.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Материалы и текстурные карты.

### **5.11 Анимация сцены.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Анимация сцены.

### **5.12 Плагины.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Плагины.

### **5.13 Визуализация сцены.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Визуализация сцены.

### **5.14 Пример создания завершенной сцены.**

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на следующие особенности.

Пример создания завершенной сцены.