

Аннотация к рабочей программе дисциплины

Автор: Осипова А.М.

Наименование дисциплины: Б1.В.13 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)
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1 Формулирует в рамках поставленной цели проекта совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение. Определяет ожидаемые результаты решения выделенных задач	<i>Знать:</i> поставленную цель проекта совокупность взаимосвязанных задач <i>Уметь:</i> Формулировать в рамках поставленной цели проекта <i>Владеть:</i> навыками определения ожидаемых результатов решения выделенных задач
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.3 Решает конкретные задачи проекта заявленного качества и за установленное время	<i>Знать:</i> конкретные задач проекта заявленного качества <i>Уметь:</i> Решать конкретные задач проекта заявленного качества и за установленное время <i>Владеть:</i> навыками Решения конкретных задач проекта заявленного качества и за установленное время

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)