

Аннотация к рабочей программе дисциплины

Автор: Панасюк К.А., доцент

Наименование дисциплины: Б1.В.ДВ.10.01 3D-моделирование

Цель освоения дисциплины:

Целями освоения дисциплины «3D-моделирование» являются формирование у студентов:

- теоретических знаний и практических навыков в области 3D-моделирования;

- способностей в создании трехмерных объектов в графической среде 3ds Max.

1. Требования к результатам освоения дисциплины:

Индекс и содержание компетенции	Знания	Умения	Навыки и (или) опыт деятельности
ОПК-4 готовностью применять современные средства выполнения и редактирования изображений и чертежей и подготовки конструкторско-технологической документации	Этап 1: Методы современных средства выполнения и редактирования изображения конструкторско-технологической документации; Этап 2: Методы современных средств выполнения и редактирования чертежей и подготовки конструкторско-технологической документации.	Этап 1: Использование современных средств выполнения и редактирования изображения конструкторско-технологической документации; Этап 2: Использование современных средств выполнения и редактирования чертежей и подготовки конструкторско-технологической документации.	Этап 1: Методами современных средств выполнений и редактирования изображения конструкторско-технологической документации; Этап 2: Методами современных средств выполнений и редактирования чертежей и подготовки конструкторско-технологической документации..
ПК-1 способностью выполнять эксперименты на действующих объектах по заданным методикам и обрабатывать результаты с применением современных	Этап 1: методики выполнения экспериментов на действующих объектах. Этап 2: методики обработки результатов экспериментов с применением современных информационных	Этап 1: осуществлять сбор и анализ исходных данных для расчета и проектирования систем и средств автоматизации и управления. Этап 2: выполнять эксперименты и обрабатывать полученные	Этап 1: сбора и анализа исходных данных для расчета и проектирования систем и средств автоматизации и управления. Этап 2: выполнения экспериментов на действующих

информационных технологий и технических средств	технологий.	результаты.	объектах.
---	-------------	-------------	-----------

2. Содержание дисциплины:

Раздел 1 ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ

Тема 1 Понятие трехмерной графики

Тема 2 Создание простых объектов

Тема 3 Навигация в окнах видов. Режимы отображения объектов

Тема 4 Модификаторы. Составные объекты

Раздел 2 СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ОБЪЕКТОВ В 3DS MAX

Тема 5 Источники света

Тема 6 Материалы и текстурные карты

Тема 7 Анимация сцены

Тема 8 Плагины. Визуализация сцены

3. Общая трудоёмкость дисциплины: 3 ЗЕ (108 часов).