

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «3D компьютерная графика»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Web-дизайн

Общий объем дисциплины – 7 з.е. (252 часов)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
- ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;
- ПК-2: способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- ПК-5: способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;
- ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «3D компьютерная графика» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения заочная. Семестр 5.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Модификаторы 3ds MAX. Изучение модификаторов 3ds MAX. Создание композиции из сложных геометрической фигур.

Осуществление поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных..

2. Построение 3d пространства.. Наложение графических текстур и градиентов, детальная проработка 3d пространства. Конструирование предметов, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов..

Форма обучения заочная. Семестр 6.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Работа с 3ds объектами.. Создание экстерьера здания с включением ландшафта местности, используя плагины для случайного клонирования объектов. Обоснование своих предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи..

2. Полигональное 3ds моделирование.. Применение электронного инструментария в процессе моделирования 3ds объектов. Конструирование предметов, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов..

3. Основные методы и приемы в 3ds моделирование.. Топология полигональной сетки. Основные ошибки. Применение современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта..

Форма обучения заочная. Семестр 7.

Объем дисциплины в семестре – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Настройка источников света в 3ds.. Работа с параметрами источников света. Создание визуализации. Применение современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта. Обоснование своих предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном,

творческом подходе к решению дизайнерской задачи..

2. Работа со встроенными электронными библиотеками.. Освоение технологией работы с текстурами и шейдерами различных поверхностей. Решить стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий..

Разработал:
старший преподаватель
кафедры ИЗО
Проверил:
Директор ИнАрхДиз

Н.С. Прохоров

С.Б.Поморов