

Аннотация к рабочей программе по дисциплине «Технология трехмерного моделирования в дизайне»

1. Цели освоения дисциплины

Целью дисциплины «Технология трёхмерного моделирования в дизайне» является изучение основ трехмерного моделирования и анимации в дизайне, познакомить студентов с видами трехмерной графики, ее отличительными особенностями и сферами ее применения, практическое освоение методов и средств синтеза, анализа и обработки графических изображений с помощью вычислительной техники.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Б1.В.02

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций по данному направлению:

ОПК-3 - способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании; ПК-1 - способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

знать:

Знать: основные характеристики, устройство и принципы функционирования технических средств компьютерной 3D-графики; принципы проектирования алгоритмического, информационного и программного обеспечения компьютерной 3D-графики; базовые алгоритмы представления и визуализации графических объектов, обработки и анализа графических изображений; архитектурные особенности построения графических систем;

уметь:

Уметь применять полученные знания при моделировании сложных технических объектов в рамках реализации графических систем; использовать возможности современных графических интерфейсов для организации процессов визуализации и интерактивного взаимодействия с пользователем;

иметь навыки и (или) опыт деятельности:

Владеть методикой реалистических 3D-изображений.

4. Общая трудоемкость дисциплины

108(в часах) 3 з.е.

5. Формы контроля

зачет (3 семестр)