

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор МИЭТ

Дата подписания: 01.09.2023 12:19:31

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6edd0d1124786ad1b4746dd10f954b756d76c609ce488288d802

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Трёхмерное моделирование и визуализация в среде 3DS MAX»

Направление подготовки – 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Направленность (профиль) – «Информационные технологии в дизайне»

Уровень образования – бакалавриат

Форма обучения – очная

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины «Трёхмерное моделирование и визуализация в среде 3DS MAX» – сформировать у учащегося стойкие навыки в моделировании, визуализации и анимации в программе Autodesk 3DS MAX, способности применять различные приемы и способы моделирования, текстурирования, освещения, анимации и адаптировать их под решение собственных проектных задач.

Задачи дисциплины:

- освоить инструментарий Autodesk 3ds Max для эффективного решения задач трехмерного моделирования;
- освоить создание разверток сложных трехмерных моделей, материалов, визуализацию и анимацию;
- освоить способы создания анимации сложных форм в среде Autodesk 3ds Max.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Изучение дисциплины «Трёхмерное моделирование и визуализация в среде 3DS MAX» предполагает наличие у студентов входных знаний, полученных при изучении дисциплин: «Моделирование в среде AutoCAD», «Рисунок», «Векторная графика в среде Adobe Illustrator», «Компьютерная графика в среде Adobe PhotoShop», «Основы композиции».

В результате изучения дисциплины студенты приобретут опыт:

- в создании трехмерных моделей с использованием различных приемов и инструментов в среде Autodesk 3ds Max;
- в текстурировании, визуализации и анимации трехмерных сцен;
- в создании и настройке сложных визуальных эффектов при решении задач дизайн-проектирования.

Освоенные навыки будут использованы при изучении дисциплин: «Мультимедиа», «Интерактивные системы и технологии», «Дизайн цифрового контента», «Проектирование», при прохождении производственной практики и в работе над дипломным проектом.

3. Краткое содержание дисциплины

- Моделирование и визуализация комплексных сцен.
- Анимация и визуализация трёхмерных анимационных сцен.
- Сложные приёмы моделирования анимации и визуализации с переносом в движок реального времени.

Разработчик:

Доцент кафедры ИГД

Б.Ю. Кулагин