

Учебная дисциплина «3D графика и анимация»

<p>Место дисциплины в структурной схеме образовательной программы</p>	<p>Образовательная программа бакалавриата (I ступень высшего образования) Специальность: 6-05-0612-03 Системы управления информацией. Модуль «Общеинженерная подготовка», компонент учреждения высшего образования</p>
<p>Краткое содержание</p>	<p>Общее представление о двумерной и трехмерной графике. Принципы трехмерной графики в 3D Studio MAX. Основы геометрического моделирования. Основы композиции сцен. Основы работы с материалами. Основы анимации.</p>
<p>Формируемые компетенции, результаты обучения</p>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – теоретические основы создания, преобразования и анимации двумерных и трехмерных графических объектов и сцен; – принципы реализации трехмерной графики в 3D Studio MAX <p><i>уметь:</i></p> <p>работать в среде моделирования 3D Studio MAX.</p> <p><i>владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – концептуальными основами и базовыми методами моделирования и изменения объектов; – основами работы над композицией сцен, создания и управления источниками света и камерами; – навыками работы с материалами и текстурами, методами и режимами визуализации сцен; методами использования основ анимации и основ видеомонтажа.
<p>Пререквизиты</p>	<p>Компьютерная 3D графика и анимация</p>
<p>Трудоемкость</p>	<p>3 зачетных единицы, 100 академических часов, из них 36 аудиторных: 22 ч лекций и 14 ч практических занятий.</p>
<p>Семестр(ы), требования и формы текущей и промежуточной аттестации</p>	<p>2-й семестр, промежуточное тестирование, зачет.</p>