

Аннотация

Дисциплина «Моделирование трехмерных сцен и виртуальная реальность» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки/специальности 09.03.02 «Информационные системы и технологии » направленности «Информационные технологии в дизайне». Дисциплина реализуется кафедрой «№42».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-4 «Способен выполнять работы по созданию (модификации) и сопровождению информационных ресурсов, создавать объекты визуальной информации»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением принципов создания и редактирования трехмерных моделей объектов и сцен, форматов хранения трехмерных изображений, приемов анимации, рендеринга и экспортирования трехмерных моделей программными средствами. Большое внимание уделяется методам обработки цифровых моделей трехмерных объектов и сцен, средствам их проектирования, а также системам виртуальной реальности, вопросам их разработки и аппаратной поддержке.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные работы, самостоятельная работа студента, курсовое проектирование.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов.

Язык обучения по дисциплине «русский»