

Аннотация

Дисциплина «Трёхмерное моделирование» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки/ специальности 51.03.01 «Культурология» направленности «Цифровая культура и цифровое искусство». Дисциплина реализуется кафедрой «№42».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-5 «Способен выполнять работы по созданию (модификации) и сопровождению информационных ресурсов, создавать объекты визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства»

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 дифференцированного зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

Язык обучения по дисциплине «русский»