

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Компьютерная графика»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Web-дизайн

Общий объем дисциплины – 12 з.е. (432 часов)

В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:

- ОПК-6.1: Демонстрирует знание принципов современных информационных технологий;
- ОПК-6.2: Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Компьютерная графика» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очно - заочная. Семестр 6.

Объем дисциплины в семестре – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Знакомство с 3ds Max. Настройка рабочей области, единиц измерения, рабочей папки проекта. Горячие клавиши для привязки, угловой привязки, копирования, изолирования объектов, «залочивания» объектов, вращения камеры в среде, настройки вьюпортов. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

2. Примитивы и сплайны. Рассмотрение модификаторов Bend, Chamfer, Lattice, Melt, Mirror, Noise, Relax, Ripple, Slice, Spherify, Squeeze, Stretch, Symmetry, Taper, Twist, Turbosmooth. Решение задач профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий.

3. Основные методы и приемы в полигональном моделировании. Топология полигональной сетки. Основные ошибки. Решает задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с учетом основных требований информационной безопасности.

4. Создание материалов и текстурирование объектов. Создание и настройка материалов стекла, дерева, камня, металла и т.д. Особенности текстурирования объектов при помощи модификаторов..

Форма обучения очно - заочная. Семестр 7.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет с оценкой

1. Создание сложных материалов. Создание и настройка сложных материалов стекла, дерева, камня, металла и т.д. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

2. Текстурирование сложных объектов. Особенности текстурирования сложных объектов при помощи модификаторов. Решает задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий.

3. Источники света и их особенности. Виды и типы источников света. Настройка ИС. Решает задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с учетом основных требований информационной безопасности.

4. Настройка визуализации. Настройка рендера V-ray. Рассмотрение основных пунктов. Решает задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с учетом основных требований информационной безопасности.

Форма обучения очно - заочная. Семестр 8.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет с оценкой

1. HDR1 карты как освещение сцен. Рассмотрение особенностей освещения сцен при помощи HDR1 карт. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

2. Импорт объектов в сцену. Особенности импортирования скачанных объектов в свою сцену. Решает задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий.

3. Настройка и установка плагинов в 3ds MAX. Рассмотрение и установка наиболее популярных плагинов для 3ds Max. Решает задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с учетом основных требований информационной безопасности.

4. Импорт сцен 3ds MAX в другие программы. Особенности импорта сцен из 3ds MAX в другие программы. Решает задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с учетом основных требований информационной безопасности.

Форма обучения очно - заочная. Семестр 9.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет с оценкой

1. Визуализация экстерьера. Особенности расстановки и настройки ИС для визуализации экстерьера. Настройка рендера для экстерьера. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

2. Источники освещения (ИС). Рассмотрение особенностей и настроек ИС для разных программ рендера.

3. Настройки рендера. Настройки рендера разных движков. Особенности рендера на CPU и GPU. Особенности Real time renderer.

Форма обучения очно - заочная. Семестр 10.

Объем дисциплины в семестре – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Визуализация интерьера. Особенности расстановки и настройки ИС для визуализации интерьера. Настройка рендера для интерьера. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

2. Настройки источников освещения для интерьера (ИС). Рассмотрение особенностей и настроек ИС для интерьера у разных программ рендера.

Разработал:

доцент
кафедры ИЗО

Н.С. Прохоров

Проверил:

Директор ИнАрхДиз

С.Б.Поморов