

Аннотация дисциплины Б.1.2.5 Дисциплина. Компьютерная графика и 3D визуализация

Дисциплина "Компьютерная графика и 3D визуализация" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Интеллектуальные информационные системы и технологии" направления подготовки "09.03.02 Информационные системы и технологии".

Дисциплина изучается в 5 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 216/6 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме балльно-рейтинговый контроль.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-5 Способность выполнять логическую и функциональную работу по созданию комплекса программ

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Введение, интерфейс. Основы 3D
2. Управление объектами. 3D моделирование и динамические объекты.
3. Материалы и текстурирование
4. V-ray. Интерфейс, настройка камеры и предварительный рендеринг
5. Освещение V-ray. Предметный рендер.

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: лекционные занятия, практические занятия.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: задания, классическая лекция.