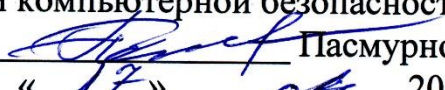


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВПО «ВГТУ», ВГТУ)

«УТВЕРЖДАЮ»

Председатель ученого совета
факультета Информационных технологий
и компьютерной безопасности

 Пасмурнов С.М.
« 17 » 04 2015 г.

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
ДИСЦИПЛИНЫ**

**Б1.В.ДВ.4.2 «Современные подходы к решению инженерно-конструктор-
ских задач»**

Для направления подготовки (специальности)

09.03.02 Информационные системы и технологии

Магистерская программа "Информационный анализ и синтез объектов промыш-
ленного дизайна"

Форма обучения очная Срок обучения нормативный, 2 года

Кафедра Графики, конструирования и информационных технологий в промыш-
ленном дизайне

УМКД разработал Суворов А.П.

Рассмотрено и одобрено на заседании
методической комиссии факультета Информационных технологий и компью-
терной безопасности

Протокол № 8 от « 17 » 04 2015 г.

Председатель методической комиссии  Яскевич О.Г.

Воронеж 2015 г.

Аннотация дисциплины **"Современные подходы к решению инженерно-конструкторских задач"**, изложенная в ПрООП ВО направления подготовки 09.03.02 "Информационные системы и технологии", утверждено приказом Министерства образования и науки РФ от 12 марта 2015 г. № 219.

Общая трудоемкость изучения дисциплины составляет 2 ЗЕТ (72 часа).

Цели и задачи дисциплины: ознакомление студентов с современными методами и способами компьютерного трехмерного моделирования, создания анимированных изображений и дизайнерской работы на их основе.

К основным задачам изучения дисциплины относятся:

- освоение основ трехмерного моделирования;
- ознакомление с логикой и основными приемами создания анимации;
- знакомство с современной идеологией анимационного дизайна и областью его использования.

Основные дидактические единицы (разделы):

Принципы трехмерного моделирования; Принципы создания анимации; Использование трехмерных анимированных моделей в прикладном дизайне

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- современные методы и способы трехмерного моделирования;
- теоретические сведения о существующих и перспективных методах и принципах создания анимации;
- область использования анимационного дизайна и основные направления развития.

уметь: рационально и обосновано подбирать методы и способы трехмерного моделирования, программное и аппаратное обеспечение для различных решаемых задач; использовать самостоятельный поиск и анализ информации для выбора прототипа будущего решения анимационного дизайна.

владеть: практическими навыками цифрового проектирования; опытом вариантного проектирования с применением различных программных продуктов.

Виды учебной работы: лекционные занятия, лабораторные работы, курсовое проектирование, самостоятельная работа.

Изучение дисциплины заканчивается зачетом.