

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
к рабочей программе дисциплины
" Трехмерное моделирование и анимационный дизайн "

Направления подготовки 09.03.02 "Информационные системы и технологии"

Направленность (профиль, специализация) Информационные технологии в дизайне

Форма обучения очная / заочная

Срок освоения образовательной программы 4 года / 4 года 11 месяцев

Год начала подготовки 2017 г.

Общая трудоемкость изучения дисциплины составляет 4 ЗЕТ (144 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 экзаменом.