



## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины **«3D Моделирование»**

Направление подготовки **54.03.01 «Дизайн»**

Профиль **«Графический дизайн»**

Программа разработана на кафедре **дизайна**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «3D Моделирование» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока Дисциплины (модули).
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Формирование визуального (аналитического и композиционного) мышления и умения абстрагироваться, и не пользоваться стереотипами в отражении действительности, умения осуществлять выбор техники, устройств и материалов в соответствии с конкретными практическими заданиями.
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	<p><b>ОК-10</b> - способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;</p> <p><b>ОПК-3</b> - способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании;</p> <p><b>ОПК-4</b> - способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;</p> <p><b>ПК-1</b> - способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного смысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;</p> <p><b>ПК-3</b> - способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств.</p>
<b>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</b>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• о формах взаимодействия, коммуникации и обмена информацией внутри социальных групп и между ними;</li> <li>• технологии компьютерного трехмерного моделирования, применяемые в творческом процессе художника анимации и компьютерной графики;</li> <li>• об условиях и предпосылках воздействия дизайнерского решения на социально-функциональные, социально-культурные и социально-психологические характеристики ситуации.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выделять значимые факторы в социальной ситуации, на которую ориентирована дизайнерская разработка;</li> <li>• выражать свой творческий замысел современными средствами 3D моделирования;</li> <li>• на высоком профессиональном уровне создавать авторские произведения в области компьютерной 3D графики;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• подбирать и анализировать данные, проводить исследования и разрабатывать модели, посредством которых оценивается эффективность реализации дизайнерского замысла.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• техниками моделирования ситуаций, на которые ориентирована дизайнерская разработка;</li> <li>• техниками применения имитационных моделей для оценки эффективности дизайнерских решений;</li> <li>• техническими и технологическими приемами творческого процесса компьютерной графики в области создания 3D моделей явлений и объектов окружающей среды.</li> </ul>
<b>Краткая характеристика учебной дисциплины</b>	<p>Модели и моделирование. Моделирование в дизайне. Виды и задачи 3D моделирования. Информационное обеспечение 3D моделирования. Имитационные модели. Особенности компьютерной графики в области создания 3D моделей явлений и объектов окружающей среды. Сценарии в дизайнерском моделировании. Работа с информацией. Сценарное моделирование ситуаций для дизайнерской разработки.</p>
<b>Форма итогового контроля знаний</b>	<p>Для контроля усвоения студентами данной дисциплины, учебным планом предусмотрен экзамен, в форме защиты и обоснования разработки.</p>