

**АНОТАЦІЯ ВИБІРКОВОЇ ДИСЦИПЛІНИ
У ФАХОВОМУ КОЛЕДЖІ ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»**



3D ТЕХНОЛОГІЇ

Стислий опис навчальної дисципліни (відеопрезентація):

Метою навчальної дисципліни є вивчення в систематизованій формі та активне засвоєння студентами основних концепцій роботи, основних засобів та методів введення, обробки, конвертації і виведення графічної інформації за допомогою пакетів графічних програм.

Навчальна дисципліна має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення сучасних графічних проектів та їх подальшого використання в дизайні.

Завдання курсу:

- оволодіння теоретичною базою концепції використання сучасних 3D технологій у дизайні.
- опанувати основні засоби і методи створення дизайнерських проектів за допомогою професійних графічних пакетів програм.

Спеціальності:

022 Дизайн

Мова викладання:

Українська

Кількість здобувачів, які можуть одночасно навчатися (мінімальна - максимальна):

Числа (мінімум: 10 осіб; максимум: 20 осіб)

Семестр, в якому викладається:

8

Кількість кредитів ЄКТС та академічних годин за формами навчання (можна вказати окремо лекції, семінари, практичні, самостійна робота тощо)

3/90 годин

Форма підсумкового контролю та наявність індивідуальних завдань:

диференційований залік

Циклова комісія, що забезпечує викладання:

Циклова комісія з архітектури, будівництва та дизайну

Викладач, що планується для викладання (окремо по видах навантаження):

Гончарик Андрій Петрович

Попередні вимоги для вивчення дисципліни (якщо доречно):

-

Перелік компетентностей, яких набуває здобувач після опанування даної дисципліни:

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач фахової передвищої освіти набуває знань про:

- методи створення тривимірних моделей;
- властивості матеріалів;

	<ul style="list-style-type: none"> ● особливості вибору ракурсу; ● особливості налаштування параметрів візуалізації. ● методи моделювання освітлення; ● порядок налаштування візуалізатора.; <p>У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти вмітиме:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● створювати складні тривимірні моделі; ● налаштовувати матеріали та текстури на тривимірній поверхні моделі; ● створювати та налаштовувати анімацію; ● налаштовувати параметри візуалізації. ● моделювати складні тривимірні моделі; ● моделювати освітлення; ● налаштовувати матеріали; ● налаштовувати параметри візуалізації
Сфера реалізації компетентностей в майбутній професії:	Вивчення навчальної дисципліни «3D технології» дозволяє набути і закріпити професійні навички, здатність до проектного мислення та проектування оригінальних дизайнерських програм і проектів
Особливості дисципліни:	Навчання проводиться у формі практичних занять в комп'ютерному класі. В процесі навчання студенти отримують базу знань і зможуть закріпити її на практиці використовуючи сучасні інструменти і підходи які знадобляться їм для роботи над реальними дизайнерськими проектами.
Матеріально-технічне забезпечення:	Комп'ютерна лабораторія
Лінк на дисципліну:	-
Стислий опис дисципліни:	<p>АНОТОВАНИЙ ПЕРЕЛІК ТЕМ:</p> <p>Тема 1. Поняття 3D- графіку.</p> <p>Тема 2. Програмне забезпечення для роботи з 3D- графікою.</p> <p>Тема 3. Основи моделювання в 3D- графіці.</p> <p>Тема 4. Особливості візуалізації в 3D- графіці.</p>