

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Мурманский арктический государственный университет»
(ФГБОУ ВО «МАГУ»)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.02.02 Моделирование в трехмерных компьютерных средах

(название дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом)

**основной профессиональной образовательной программы
по направлению подготовки**

**44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
направленность (профили) Математика. Информатика.**

(код и наименование направления подготовки
с указанием направленности (наименования магистерской программы))

высшее образование – бакалавриат

уровень профессионального образования: высшее образование – бакалавриат / высшее образование – специалитет,
магистратура / высшее образование – подготовка кадров высшей квалификации

бакалавр

квалификация

очная

форма обучения

2023

год набора

Составитель(и):

Королева Наталья Юрьевна,
доцент, канд.пед.наук.,
доцент кафедры МФиИТ

Утверждено на заседании кафедры математики,
физики и информационных технологий факультета
математики, экономики и информационных
технологий (протокол № 07 от 02.03.2023)

Зав.кафедрой



О.И.Ляш

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Цель – дать представление о современных методах компьютерного моделирования, в частности в области трехмерной компьютерной графики, познакомить с основными технологиями графического моделирования в среде 3D MAX, этапами создания статических и динамических моделей и сцен, реализацией различных явлений и процессов, разработкой видеоклипов.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции: ПК-7.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы достижений компетенций	Результаты обучения
ПК-7: Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	ПК-7.1. Разрабатывает образовательные программы различных уровней в соответствии с современными методиками и технологиями.	<i>Знать:</i> <ul style="list-style-type: none">– технологию разработки готового продукта в трехмерной среде 3D MAX;– основы построения трехмерных объектов;– стандартные и специфические элементы интерфейса графических сред;– различные технологии графического моделирования;– технологии и инструментарий моделирования на основе сплайнов;– основные методы модификации объектов;– инструментарий и библиотеки редактора материалов;– основы визуализации трехмерных сцен;– правила установки камер и съемки объектов и сцен;– технологии использования готовых и создания собственных материалов;– технологии и инструменты создания различных систем частиц;– технологии и инструменты создания объемных деформаций для визуализации различных свойств объектов, процессов, явлений;– технологии и инструменты создания объектов, процессов и явлений методом морфинга;– виды и свойства источников света; основные параметры цвета;– способы анимирования материала;– правила установки освещения и камер для съемки трехмерных сцен;– технологии создания видеоклипов.
	ПК-7.2. Формирует средства контроля качества учебно-воспитательного процесса.	ПК-7.3. Разрабатывает план коррекции образовательного процесса в соответствии с результатами диагностических и мониторинговых мероприятий.

		<ul style="list-style-type: none"> – создавать трехмерные сцены, используя различные технологии создания объемных деформации; – использовать метод морфинга при создании различных объектов, процессов и явлений; – устанавливать источники света и камеры; – анимировать объекты; – визуализировать созданные трехмерные сцены в видео-файлы различных форматов. <p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками проектирования трехмерных объектов и сцен; – навыками использования основных и специфических элементов интерфейса трехмерной среды; – навыками создания реалистичных трехмерных статических и динамических сцен (видеоклипов); – используя различные технологии моделирования и возможности графической среды.
--	--	--

3. УКАЗАНИЕ МЕСТА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Моделирование в трехмерных компьютерных средах» относится к Предметно-методическому модулю части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность (профили) Математика. Информатика.

Для освоения данной дисциплины обучающиеся используют знания, умения, навыки, которые они получили в процессе изучения дисциплин: Основы информатики, Компьютерная графика.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы или 108 часов, из расчета 1 з.е = 36 часов.

Курс	Семестр	Трудоемкость в з.е.	Общая трудоемкость (часов)	Контактная работа			Всего контактных часов	Из них в интерактивной форме	Кол-во часов на СРС		Кол-во часов на контроль	Форма контроля
				ЛК	ПР	ЛБ			Общее количество часов на СРС	Из них – на курсовую работу		
4	8	5	180	18	-	36	54	10	99	-	27	экзамен

Интерактивная форма реализуется в форме обсуждения сообщений обучаемых, дискуссий по тематикам дисциплины. Интерактивные часы реализуются в рамках обсуждения технологий выполнения наиболее сложных заданий и защиты выполненной лабораторной работы, в виде ответов на вопросы преподавателя по выполнению технологических операций или технологии создания информационного объекта.

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ.

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Контактная работа (час.)			Всего контактных часов	Из них в интерактивной форме	Кол-во часов на СРС	Кол-во часов на контроль
		ЛК	ПР	ЛБ				
1	Основы трехмерного моделирования.	6		10	16		20	
2	Работа с редактором материалов.	6		10	16		21	
3	Технологии моделирования анимаций и эффектов.	6		10	16		22	
4	Проект: разработка сценария и реализация самостоятельного проекта в виде клипа			6	6		36	
	экзамен							27
	Всего	18		36	54		99	27

Содержание дисциплины (модуля)

- 1. Основы трехмерного моделирования.** Введение. Основные концепции трехмерного мира. Основные принципы создания анимированных сцен. Визуализация, ее настройка и выполнение. Моделирование на основе сеток. Моделирование на основе сплайнов. Деформации, их виды и применение. Модификаторы, понятие, виды. Методы модификации объектов. Источники света и камеры. Понятие об освещенности сцен. Типы источников света и их характеристики. Правила установки и настройки. Виды камер для съёмки сцен, правила установки, настройки и технологии съёмки сцен.
- 2. Работа с редактором материалов.** Основные свойства материалов. Интерфейс редактора материалов, библиотеки материалов. Типы материалов, технологии их использования и создания. Материалы на основе карт текстур. Создание анимированных материалов.
- 3. Технологии моделирования анимаций и эффектов.** Понятие о системах частиц, их виды и свойства. Правила установки и настройки анимации системы частиц. Понятие об объемных деформациях, их видах и свойствах. Анимирование физических явлений средствами объемных деформаций. Анимация объектов и материалов методом морфинга. Понятие о морфинге. Технология создания морфинговых объектов. Технология создания морфинговых материалов. Анимация движения камер.
- 4. Проект: разработка сценария, реализация самостоятельного проекта в виде клипа.** Виды и примеры самостоятельных проектов. Этапы проекта. Особенности постановки цели и формулировки задач при создании трехмерной динамической сцены. Планирование выполнения проекта. Проектирование сцены и объектов ее составляющих. Выбор инструментов для моделирования. Разработка отдельных объектов. Выбор инструментов моделирования и создание материалов для объектов, составляющих трехмерную сцену. Анимация объектов, их движения. Выбор инструментария для создания физических явлений сцены. Выбор и установка источников света. Установка камер для съёмки сцены. Визуализация сцены и ее корректировка. Получение конечного продукта. Публичная защита проекта.

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Основная литература:

1. Королева Н. Ю. Основы графического моделирования в трехмерных компьютерных средах (3DS MAX) : учеб.-метод. пособие / Королева Н. Ю. ; Федер. агентство по образованию, Мурм. гос. пед. ун-т. - Мурманск : МГПУ, 2009. - 112 с. : ил. - ISBN 978-5-88476-908-3.
2. Сборник упражнений и заданий по графическому редактору 3ds Max: для очной и очно-заочной форм обучения : методическое пособие / Д.З. Хусаинов, Е.И. Заболоцкий, Р.Я. Оржеховская, И.В. Сагарадзе ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральская государственная архитектурно-художественная

академия» (ФГБОУ ВПО «УралГАХА»). - Екатеринбург : Архитектон, 2013. - 46 с. : ил. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455548>

Дополнительная литература:

3. Гумерова, Г.Х. Основы компьютерной графики : учебное пособие / Г.Х. Гумерова ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань : Издательство КНИТУ, 2013. - 87 с. : ил., табл. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1459-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258794>
4. Основы трёхмерного моделирования и визуализации : учебно-методическое пособие / Р.Г. Хисматов, А.Н. Грачев, Р.Г. Сафин, Н.Ф. Тимербаев ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань : КНИТУ, 2012. - Ч. 1. - 140 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1340-8: ISBN 978-5-7882-1341-5 (Ч. 1) ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258846>
5. Основы трёхмерного моделирования и визуализации : учебно-методическое пособие / Р.Г. Хисматов, А.Н. Грачев, Р.Г. Сафин, Н.Ф. Тимербаев ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань : КНИТУ, 2012. - Ч. 2. - 116 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1340-8: ISBN 978-5-7882-1342-2 (Ч. 2) ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258847>

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

В образовательном процессе используются:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и/или его виртуальными аналогами и техническими средствами обучения: учебная мебель, ПК, оборудование для демонстрации презентаций, наглядные пособия;
- помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду МАГУ.

7.1 ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ:

7.1.1. Лицензионное программное обеспечение отечественного производства:

нет

7.1.2. Лицензионное программное обеспечение зарубежного производства:

- Операционная система: MS Windows версии 7 и выше;
- Браузеры: Mozilla Firefox, Google Chrome;

7.1.3. Свободно распространяемое программное обеспечение отечественного производства:

нет

7.1.4. Свободно распространяемое программное обеспечение зарубежного производства:

- Программные средства, входящие в состав офисного пакета: LibreOffice (Writer, Calc, Impress, Draw);
- Диспетчеры архивов WinZip, WinRar, 7Zip;
- Сетевой сервис GoogleDocs;
- Графические редакторы: InkScape, Gimp;
- Графическая трехмерная среда 3D Studio MAX

7.2 ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНЫЕ СИСТЕМЫ:

- ЭБС «Издательство Лань» [Электронный ресурс]: электронная библиотечная система / ООО «Издательство Лань». – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>;

- ЭБС «Электронная библиотечная система ЮРАЙТ» [Электронный ресурс]: электронная библиотечная система / ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ». – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>;
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [Электронный ресурс]: электронно-периодическое издание; программный комплекс для организации онлайн-доступа к лицензионным материалам / ООО «НексМедиа». – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/>

7.3 СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ:

- Информационно-аналитическая система SCIENCE INDEX
- Электронная база данных Scopus
- Базы данных компании CLARIVATE ANALYTICS

7.4. ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ:

- Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru/>
- ООО «Современные медиа-технологии в образовании и культуре». <http://www.informio.ru/>

8. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ НА УСМОТРЕНИЕ ВЕДУЩЕЙ КАФЕДРЫ.

Не предусмотрено.

9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ЛИЦ С ОВЗ.

Для обеспечения образования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья реализация дисциплины может осуществляться в адаптированном виде, с учетом специфики освоения и дидактических требований, исходя из индивидуальных возможностей и по личному заявлению обучающегося.