

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
В.Ф. УТКИНА"**

СОГЛАСОВАНО
Зав. выпускающей кафедры

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по РОПиМД
А.В. Корячко

Трехмерное моделирование
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Информационные технологии в графике и дизайне
Учебный план	v54.05.03_21_00.plx 54.05.03 Графика
Квалификация	художник анимации и компьютерной графики
Форма обучения	очно-заочная
Общая трудоемкость	16 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
Неделя	16		16			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	16		16		32	
Практические	16		48		64	
Консультирование перед экзаменом и практикой			2		2	
Иная контактная работа	0,25		0,65		0,9	
Итого ауд.	32,25		66,65		98,9	
Контактная работа	32,25		66,65		98,9	
Сам. работа	211		188,3		399,3	
Часы на контроль	8,75		53,35		62,1	
Письменная работа на курсе			15,7		15,7	
Итого	252		324		576	

г. Рязань

Программу составил(и):

д.т.н., проф., Ганеев Р.М.

Рабочая программа дисциплины

Трёхмерное моделирование

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

ФГОС ВО - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 25.06.2021 протокол № 10.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информационные технологии в графике и дизайне

Протокол от 26.05.2021 г. № 10

Срок действия программы: 2021-2028 уч.г.

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2022-2023 учебном году на заседании кафедры
Информационные технологии в графике и дизайне

Протокол от _____ 2022 г. № ____

Зав. кафедрой _____

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2023-2024 учебном году на заседании кафедры
Информационные технологии в графике и дизайне

Протокол от _____ 2023 г. № ____

Зав. кафедрой _____

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2024-2025 учебном году на заседании кафедры
Информационные технологии в графике и дизайне

Протокол от _____ 2024 г. № ____

Зав. кафедрой _____

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2025-2026 учебном году на заседании кафедры

Информационные технологии в графике и дизайне

Протокол от _____ 2025 г. № ____

Зав. кафедрой _____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика
2.2.2	Научно-производственная практика
2.2.3	Преддипломная практика
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-2: Способен создавать трехмерные компьютерные модели для анимационного кино

ПК-2.1. Создает промежуточные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели анимационного кино
Знать
Уметь
Владеть
ПК-2.2. Создает финальные трехмерные компьютерные модели средней детализации для анимационного кино
Знать
Уметь
Владеть
ПК-2.3. Создает текстурные координаты трехмерной компьютерной модели анимационного кино
Знать
Уметь
Владеть

ПК-3: Способен подготавливать трехмерные компьютерные модели к анимации в анимационных фильмах

ПК-3.1. Создает компьютерную систему движений и деформаций для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Знать
Уметь
Владеть
ПК-3.2. Определяет связи между участками поверхности трехмерной компьютерной модели анимационного кино и частями виртуального скелета
Знать
Уметь
Владеть
ПК-3.3. Создает системы коррекции деформаций поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино
Знать
Уметь
Владеть
ПК-3.4. Создает инструменты автоматизации процессов подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации с помощью скриптовых языков программирования
Знать
Уметь
Владеть

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть:

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетен-ции	Литература	Форма контроля
	Раздел 1.					
1.1	/Тема/	3	0			
1.2	/Лек/	3	0		Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2Л3.1 Л3.2	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
6.1. Рекомендуемая литература				
6.1.1. Основная литература				
№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
Л1.1	Уоткинс А., Ньюэн К.	Maya 7 : Пер.с англ.	М.:ДМК, 2006, 384с.:Диск CD ROM	5-94074-081-2, 1
Л1.2	Чой Д.	Моделирование и анимация персонажей в MAYA : Пер.с англ.	М.:ИТ Пресс, 2006, 768с.:Диск CD ROM	5-447-00199-2, 1
Л1.3	Мараффи К.	Создание персонажей в Maya: моделирование и анимация	М.: Вильямс, 2004, 442с.	5-8459-0671-7, 1
6.1.2. Дополнительная литература				
№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
Л2.1	Карасев В.В., Нечаев Г.И.	Компьютерная геометрия и графика : Метод.указ.к лаб.работам 1-6	Рязань, 2006, 40с.	, 1
Л2.2	Дегтярев В.М.	Компьютерная геометрия и графика : учеб.	М.: Академия, 2010, 192с.	978-5-7695-5888-7, 1
6.1.3. Методические разработки				
№	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/название ЭБС
Л3.1	Ганеев Р.М.	3D-моделирование персонажей в Maya : учеб. пособие для вузов	М.: Горячая линия-Телеком, 2012, 284с.	978-5-9912-0244-2, 1
Л3.2	Наумов Д. А., Уварова Е. А., Хорева А. А., Царев Н. Н., Шилина О. И.	Разработка аниматика : учебное пособие	Рязань: РГРТУ, 2017, 48 с.	, https://e.lanbook.com/book/168233
6.3 Перечень программного обеспечения и информационных справочных систем				
6.3.1 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства				
Наименование		Описание		
6.3.2 Перечень информационных справочных систем				
8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)				

--