

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины

Визуализация проекта в системе трехмерного моделирования

1. Цели освоения дисциплины:

Освоение обучающимися способов и методов построения геометрических моделей в графическом редакторе Blender и применение их в ландшафтном проектировании; знакомство с техническими средствами графического редактора Blender и освоение основных приемов реализации алгоритмов Blender при проектировании двумерных и трехмерных объектов реального мира; развитие пространственного геометрического воображения и пространственного конструкторского мышления, абстрактного мышления; способностей к анализу и синтезу плоских и пространственных форм на основе графических моделей пространства; умение использовать средства графического редактора Blender в ландшафтном проектировании.

2. Распределение часов дисциплины

2.1 Общая трудоемкость дисциплины составляет 216 ч., 6 ЗЕТ.

2.2 Наименование разделов:

- 1 Основы работы с графическим редактором Blender
- 2 Компьютерная графика в ландшафтном проектировании

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля):

ПК-3 - Способен оформлять и представлять к защите проектную документацию на объекты ландшафтной архитектуры;

4. Виды контроля: Зачет