

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«ОСНОВИ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЇ АРХІТЕКТУРНИХ ОБ'ЄКТІВ»

| № з/п | Назва поля | Опис |
|-------|---|--|
| 1. | Назва дисципліни | Основи 3D-моделювання та візуалізації архітектурних об'єктів. |
| 2. | Статус | Вільного вибору |
| 3. | Спеціальності | 191 Архітектура та містобудування |
| 4. | Мова викладання | Українська |
| 5. | Семестр, у якому викладається | 3 |
| 6. | Кількість: - кредитів ЄКТС - академічних годин - лекцій - практичних занять - самостійної роботи | 6 72 108 |
| 7. | Форма підсумкового контролю та наявність індивідуальних завдань | Диференційований залік |
| 8. | Кафедра, що забезпечує викладання | Архітектури та містобудування |
| 9. | Викладач, що планується для викладання (окремо по видах навантаження) | Голубчак Катерина Тарасівна, канд. арх., доцент кафедри архітектури та містобудування |
| 10. | Попередні вимоги для вивчення дисципліни | Володіння елементарними навичками користування комп'ютерними системами. |
| 11. | Перелік компетентностей, яких набує студент після опанування даної дисципліни | <ul style="list-style-type: none"> - розуміння можливостей застосування пакету професійного програмного забезпечення в архітектурному проектуванні; - здатність до оформлення технічної документації, використання засобів комп'ютерної візуалізації; - здатність розв'язувати складні проектні задачі та практичні проблеми в сфері архітектурно-містобудівного і дизайнерського проектування із застосуванням інформаційних технологій, наукомістких комп'ютерних технологій, систем автоматизованого проектування; управління проектами - здатність застосовувати програмні засоби, ІТ-технології та інтернет-ресурси для інформаційного забезпечення архітектурно-містобудівних досліджень і проектування. - здатність в умовах розвитку соціальної практики до переоцінки накопиченого досвіду, аналізу своїх можливостей, уміти набувати нових знань, використовуючи сучасні інформаційні освітні технології; |
| 12. | Сфера реалізації компетентностей у майбутній професії | Формування теоретично-практичного фундаменту загальної підготовки студента, що передбачає освоєння професійного програмного забезпечення для моделювання, візуалізації та презентації архітектурних проектів, які формують профіль фахівця в галузі архітектури та містобудування. |
| 13. | Особливості навчання на курсі | Закріплення отриманих знань відбувається у формі індивідуальних та групових доповідей, графічних робіт та презентацій а також у формі виконання семестрової роботи за обраною темою. |

| | | |
|-----|--|---|
| 14. | Стислий опис дисципліни | <p>Дисципліна передбачає вивчення наступних тем:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Інновації у сфері інформаційно-комунікаційних технологій та їх застосування у професійній практиці. • Вивчення професійного програмного забезпечення (Graphisoft Archicad) для виконання архітектурних креслень, 3D-моделювання. • Основи 3D-моделювання у програмі Autodesk 3ds Max. Інтерфейс програми та основні інструменти. • Архітектурна візуалізація з використанням плагінів V-ray та Corona render. Матеріали та текстурювання. Налаштування рендеру . Камера та освітлення. • Постобробка зображень. Компонування проекту та підготовка до друку. |
| 15. | Кількість студентів, які можуть одночасно навчатися (мінімальна - максимальна) | 50% від усіх студентів спеціальності 191 |