

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
3D моделювання рекламної та сувенірної продукції

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	Другий (магістерський) рівень вищої освіти
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	Кафедра ПДКТ
Терміни вивчення (курс / семестр)	Курс 1, Семестр 1-2
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова (загальна кількість годин 360 годин, з них 22 години лекцій, 92 годин практичних занять, самостійна робота – 246 годин)

Мета курсу: Метою викладання дисципліни є формування у здобувачів освіти передбачених освітньо-професійною програмою компетентностей у сфері проєктування, художнього конструювання та створення тривимірних моделей рекламної й сувенірної продукції із застосуванням сучасних цифрових технологій.

Основними завданнями вивчення дисципліни є отримання теоретичних знань та практичних навичок 3D-моделювання, візуалізації, підготовки моделей рекламної й сувенірної продукції до цифрового виробництва.

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання**:

Знати:

1. засади проєктування, функції, призначення та тенденції розвитку рекламної та сувенірної продукції;
2. основні відомості про 3D моделювання;
3. методи та етапи створення 3D-моделей від формування концепції до підготовки моделі до виробництва;
4. технології цифрового виробництва рекламної та сувенірної продукції, формати файлів та особливості підготовки моделей до 3D-друку.

Вміти:

1. виконувати аналіз аналогів, корпоративної айдентики, бренд-елементів та маркетингових інструментів під час розроблення рекламної та сувенірної продукції;
2. створювати 3D об'єкти зі складною геометрією, налаштовувати масштаб зображення та виконувати редагування об'єктів;
3. інтегрувати корпоративну айдентичу, логотипи, графічні елементи та фірмовий стиль у дизайн тривимірних об'єктів;
4. готувати 3D-моделі до адитивного виробництва.

Короткий зміст дисципліни (перелік тем):

Тема 1. Теоретичні засади та сучасні тенденції проєктування рекламної та сувенірної продукції як об'єктів 3D-моделювання.

Тема 2. Ознайомлення з інтерфейсом. Первинні налаштування та налаштування за потреби програми та інтерфейсу. Панель інструментів.

Тема 3. Створення 3D-примітивів та 3D об'єктів.

Тема 4. Модифікування об'єктів в тривимірному просторі. Команди редагування твердотільних моделей. Модифікатори для роботи з об'єктами.

Тема 5. Проєктування зовнішнього вигляду 3D-моделей рекламної та сувенірної продукції. Створення UV-розгортки, матеріалів, текстур та застосування фірмового стилю.

Тема 6. Візуалізація 3D-моделей рекламної та сувенірної продукції. Налаштування освітлення, камери та параметрів рендерингу.

Форма підсумкового контролю: диференційований залік.

Автор програми (викладач, який буде забезпечувати викладання курсу):

к.т.н., доцент, доцент кафедри ПДКТ Ганна КОШЕЛЬ