

Аннотация к дисциплине

Название дисциплины	Системы 3D моделирования и визуальные технологии
Направление (специальность) подготовки	01.04.04 «Прикладная математика»
Направленность (профиль/программа/специализация)	Разработка программного обеспечения и математических методов решения задач с использованием искусственного интеллекта
Место дисциплины	Часть, формируемая участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины (модули)»
Трудоемкость (з.е. / часы)	6 / 216
Цель изучения дисциплины	Обучение магистрантов навыкам создания трехмерных моделей и графических приложений с использованием систем автоматизированного проектирования и визуальных технологий.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-1. Способен интегрировать программные модули и компоненты при разработке программного обеспечения в области профессиональной деятельности ПК-3. Способен организовывать процессы управления разработкой наукоемкого программного обеспечения.
Содержание дисциплины (основные разделы и темы)	Программные продукты для 3D моделирования и визуализации. Построение 3D моделей с использованием систем автоматизированного проектирования. Создание реалистичной сцены средствами систем визуализации. Разработка интерактивных графических приложений с использованием интегрированных сред разработки программных продуктов
Форма промежуточной аттестации	Зачет с оценкой, Курсовая работа