

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

### Б1.В.ДВ.02.10.08 Введение в 3D графику и технологии виртуальной реальности

**Автор:**

к.и.н., преподаватель кафедры истории экономики Жеребятьев Д.И.

**Код и наименование направления подготовки, профиля:**

38.03.02 Менеджмент

«Стратегическое управление компанией» (Liberal Arts)

**Квалификация (степень) выпускника:** бакалавр

**Форма обучения:** очная

**Цель освоения дисциплины:** сформировать способность использовать современное программное обеспечение и электронные ресурсы в планировании и реализации гуманитарных цифровых проектов

**План курса:**

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)
Раздел 1	Тема 1	Методология виртуальных исторических реконструкций. Метод применения 3D технологий в исторических и археологических исследованиях.
	Тема 2	Разработка виртуальной реконструкции. Навыки работы с историческими источниками при построении виртуальной реконструкции (основы формирования источниковой базы, синтез разнотипных источников, верификация материала).
	Тема 3	Типология программного обеспечения 3D моделирования. Функции различных программ в процессе разработки виртуальной исторической реконструкции. Программные модули научной верификации виртуальной реконструкции.
	Тема 4	Ознакомление с онлайн проектами виртуальных исторических реконструкций.
	Тема 5	Построение простейших трёхмерных моделей в SketchUp. Построение трёхмерной модели на основе фотографии. Основы виртуальной реконструкции ландшафта (источники построения, методика).
	Тема 6	Построение трёхмерных моделей SketchUp со сложной геометрией. Текстурирование моделей. Рендер VRAY.
	Тема 7	Основы виртуальной реконструкции ландшафта (источники построения, методика).
	Тема 8	Основы визуализации в программе Lumion. Создание сцены, настройка освещения, эффектов, анимации объектов и т.п. Параметры рендера, съёмка 3D кино.

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)
Раздел 2	Тема 9	Технологии фотограмметрии в решении задач анализа графических источников. Аэрофотосъёмка.
	Тема 10	Технологии оцифровки трёхмерных пространственных исторических данных; общие принципы и специфика пространственного моделирования объектов историко-культурного наследия.
	Тема 11	Технологии анализа исторических источников посредством программ трёхмерного моделирования, фотограмметрии, лазерного сканирования и аэрофотосъёмки.
Раздел 3	Тема 12	Теоретические и практические навыки по оцифровке объектов музейных коллекций, экспозиций залов музеев, археологических находок, а также навыки разработки виртуальных туров в задаче популяризации историко-культурного туризма по утраченным объектам культурного наследия.

### **Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:**

В ходе реализации дисциплины «Введение в 3D графику и технологии виртуальной реальности» используются следующие методы текущего контроля и успеваемости обучающихся: опрос, контрольные работы, домашнее задание (эссе).

Промежуточная аттестация:

Экзамен проводится в форме устного ответа на вопросы билета.

### **Основная литература:**

1. Архитектурная графика и основы композиции. Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, 2009. <http://www.iprbookshop.ru/15977>
2. Иванцивская Н.Г. Перспектива. Теория и виртуальная реальность. Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010. <http://www.iprbookshop.ru/44820>.
3. А. Л. Хейфец, А. Н. Логиновский, И. В. Буторина, В. Н. Васильева. Инженерная 3D-компьютерная графика, М.: Юрайт, 2015. <http://www.biblio-online.ru/book/32C2DCD8-2F69-4D5E-B813-90467254F908>