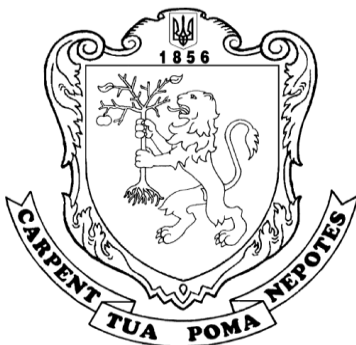


Міністерство освіти і науки України
Львівський національний університет природокористування
Факультет будівництва та архітектури
Кафедра архітектури



СИЛАБУС

НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «КОМП'ЮТЕРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ»

для студентів спеціальності
022 «Дизайн» РВО «Бакалавр»
ОПП «Дизайн середовища»

Львів 2024

АНОТАЦІЯ КУРСУ

У межах зазначеного курсу здобувачі вищої освіти формують загальні та спеціальні (фахові) компетентності, опановуючи знання з дисципліни «Комп'ютерне моделювання». Курс спрямований на формування базових знань та практичних навичок у сфері тривимірного моделювання, необхідних для створення візуальних образів і об'єктів у дизайні. Студенти ознайомляться з основними інструментами та техніками побудови 3D-моделей, текстурування, освітлення та рендерингу за допомогою сучасного програмного забезпечення. Особливу увагу приділено застосуванню комп'ютерного моделювання в дизайні інтер'єру, екстер'єру, промислових об'єктів та графіки, що дозволить майбутнім фахівцям візуалізувати свої ідеї та розробляти високоякісні дизайнерські проекти.

Програма навчальної дисципліни складається з одного розділу:

ТРИВАЛІСТЬ КУРСУ

6 кредитів (180 годин): 70 години аудиторної роботи, 110 години самостійної роботи.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути наступних компетентностей:

Загальні компетентності (ЗК):

СК07. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Програмні результати навчання (ПРН):

ПРН 09. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета навчальної дисципліни «Комп'ютерне моделювання» полягає в тому, щоб надати студентам фундаментальні знання та практичні навички в області тривимірного моделювання, необхідні для професійної діяльності в галузі дизайну. Студенти повинні навчитися створювати віртуальні моделі просторових об'єктів, інтер'єрів та екстер'єрів, з використанням сучасних програмних засобів.

Вони також опановуватимуть принципи візуалізації та техніки подачі проектних рішень, що дозволить їм ефективно представляти свої ідеї та проекти.

Основними завданнями вивчення дисципліни «Комп'ютерне моделювання» є опанування базовими принципами та методами комп'ютерного моделювання, розвиток навичок роботи з програмним забезпеченням для 3D-моделювання.

Навчання створенню та налаштуванню матеріалів і текстур, засвоєння принципів освітлення та рендерингу. розвиток вмінь аналізу та оптимізації 3D-сцен.

Розвиток навичок презентації та візуалізації. Інтеграція комп'ютерного моделювання в професійну діяльність.

Ці завдання забезпечують всебічну підготовку студентів до використання комп'ютерного моделювання як важливого інструменту у професійній діяльності дизайнерів та архітекторів.

ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ

Основними видами навчальних аудиторних занять, під час яких здобувачі вищої освіти отримують необхідні знання, є лекції, практичні заняття, консультації.

При викладанні теоретичного матеріалу передбачено поєднання таких форм і методів навчання, як лекції – бесіди і лекції-візуалізації. Лекція-бесіда забезпечує безпосередній контакт викладача з аудиторією і дозволяє привернути увагу до найбільш важливих питань архітектурного проектування, визначити у процесі діалогу особливості сприйняття навчального матеріалу здобувачами вищої освіти.

Лекція-візуалізація – візуальна форма подачі теоретичного матеріалу з розгорнутим або коротким коментуванням візуальних матеріалів, що переглядають технічними засобами навчання або аудіо-відеотехніки. При проведенні практичних занять передбачено поєднання таких форм і методів навчання, як робота у малих групах або дискусія.

Здобувачі вищої освіти працюють з друкованим інформативним матеріалом або з матеріалом мережі Інтернет, виконують усні та письмові завдання (контрольні питання або тести). Програмою передбачено графічні роботи для формування професійної компетентності, що проходить як виступ-інформування за темами практичних занять.

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Назва теми
1	Тема 1. Основні поняття, принципи та особливості роботи в програмі ArchiCAD
2	Тема 2. Тривимірне та ВІМ моделювання в програмі ArchiCAD
3	Тема 3. Візуалізація в програмі 3Ds Max з використання Corona render.
4	Тема 4. Редагування візуалізацій (post production) за допомогою програми Photoshop.
5	Тема 5. Особливості роботи в програмі Adobe Illustrator
6	Тема 6. Особливості екстер'єрної візуалізації в програмі Lumion.

ПЛАН ЛЕКЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ З ДИСЦИПЛІНИ «Комп'ютерне моделювання»

Тема 1. Основи роботи в програмі 3Ds Max.

Тема 1.1 Знайомство з програмою 3Ds Max її інтерфейсом та засобами керування.

Тема 1.2 Основні налаштування робочого середовища, панелі інструментів.

Тема 1.3 Робота з об'єктами (створення, переміщення, обертання, масштабування).

Тема 1.4 Основи моделювання. Полігональне моделювання та особливості використання модифікаторів.

Тема 1.5 Моделювання складних об'єктів. Використання сплайнів для створення складних форм. Loft і Sweep для створення об'єктів на основі траєкторій. Boolean-операції для створення складних об'єктів через поєднання простих форм. Редагування складних об'єктів і робота з деталізацією.

Тема 2. Робота в програмі Corona renderer для 3ds Max.

Тема 2.1 Ознайомлення з основними можливостями Corona Renderer. Огляд інтерфейсу Corona та основних налаштувань рендерингу.

Тема 2.2 Робота з матеріалами Corona. Створення простих та складних матеріалів. Властивості матеріалів (дифузія, рефлексія, рефракція, глянець). Використання карт текстур для додавання деталей (bump, normal, displacement). Бібліотека готових матеріалів Corona (Corona Material Library).

Тема 2.3 Освітлення у Corona Renderer. Використання Corona Lights: точкові, площинні, скайлайт (Corona Sky). Використання Corona Sun та Corona Sky для природного освітлення. Використання HDRI-карт для реалістичного зовнішнього освітлення.

Тема 2.4 Камери та перспективи у Corona. Використання Corona Camera: глибина різкості, контроль експозиції. Використання ефектів камери: віньетування, дефокус, боке. Налаштування фізичних параметрів камери для досягнення фотореалістичності.

Тема 3. Основи роботи в програмі для створення та редагування растрової графіки Adobe Photoshop.

Тема 3.1. Робоче середовище Adobe Photoshop та інтерфейс програми. Інструменти виокремлення об'єктів.

Тема 3.2. Інструменти малювання та редагування зображень.

Тема 3.3. Робота з шарами та масками. Корекція кольору, застосування фільтрів та ефектів.

**ПЛАН ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ З ДИСЦИПЛІНИ
«Комп'ютерне моделювання»**

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	<p>Тема 1. Завдання №1. Моделювання інтер'єру вітальні.</p> <p>Використовуючи інструменти моделювання Autodesk 3ds Max, створити тривимірну модель вітальні та предметів інтер'єру, що її наповнюють.</p>	14
3.	<p>Тема 1. Завдання №2. Моделювання благоустрою середовища (екстер'єру) громадського простору.</p> <p>У програмі Autodesk 3ds Max створити тривимірну модель громадського простору та елементів зовнішнього благоустрою, що його наповнюють</p>	20
3.	<p>Тема 2. Завдання №3. Візуалізація інтер'єру вітальні.</p> <p>Виконати візуалізацію інтер'єру вітальні в програмі Corona renderer. В програмі 3Ds Max підготувати тривимірну модель інтер'єру до візуалізації. Налаштувати освітлення сцени, встановити та налаштувати камери, назначити матеріали на тривимірну модель відповідно до</p>	8

	проект дизайну інтер'єру даного приміщення. Зробити візуалізацію інтер'єру та зберегти отримані зображення.	
4.	<p>Тема 2. Завдання №4. Візуалізація благоустрою середовища (екстер'єру) громадського простору.</p> <p>Виконати візуалізацію благоустрою середовища громадського простору в програмі Corona renderer. Налаштувати освітлення сцени, встановити та налаштувати камери, назначити матеріали. Зробити візуалізацію екстер'єру та зберегти отримані зображення.</p>	10
5.	<p>Тема 3. Завдання №5. Редагування візуалізацій (post production) за допомогою програми Photoshop. Для редагування візуалізації потрібно відкрити фінальне зображення (beauty pass) а також додаткові зображення, що були створені в 3Ds Max, (render elements) та шляхом накладання та змішування цих зображень в шарах отримати фінальне зображення.</p>	4

МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ТА ОЦІНЮВАННЯ

- 1. Усне опитування (індивідуальне детальний аналіз відповідей студентів).*
- 2. Письмова аудиторна та поза аудиторна перевірка (виконання креслень, схем, підготовка різних доповідей,*

рефератів, контрольні роботи (з конкретних питань тощо) або тести).

3. Практична перевірка (проведення різних вимірів, здійснення складання, налагодження, розробка документації, виконання графічної роботи, аналіз виробничої інформації, ділові ігри і т.д.).

4. Стандартизований контроль (тести)

Види контролю: Поточний контроль, проміжна та семестрова атестація

РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ

Поточне тестування та самостійна робота (разом 50 балів)			Підсумковий тест (іспит)	Сума
T1	T2	T3	50 балів	100
20	20	10		

T1, T2 ... T16 – теми

Відпрацювання пропущених занять студентами здійснюється згідно «Положення про порядок відпрацювання студентами Львівського національного університету природокористування пропущених лекційних, практичних, лабораторних та семінарських занять». Студент представляє конспект а з пропущеної теми лекційного курсу та опрацьований практичний матеріал (захист роботи або контрольна чи тестові завдання) з відповідної тематики. Самостійне вивчення навчальної дисципліни за вищевказаними темами передбачає також підготовку рефератів, доповідей, презентацій (максимальна

кількість балів – 5 за одну тему, але не більше 10 б. за весь курс дисципліни).

Форма підсумкового контролю успішності навчання: екзамен.

КРИТЕРІЇ ПОТОЧНОГО ОЦІНЮВАННЯ

Поточне оцінювання здійснюється за кожним завданням в межах розділів. Оцінюються і завдання, виконувані в аудиторії, і завдання, виконувані під час самостійної роботи. Протягом вивчення дисципліни здійснюється самоконтроль. Загальні критерії оцінок: «відмінно» – здобувач вищої освіти виявив всебічні, систематичні та глибокі знання навчального матеріалу дисципліни, передбаченого програмою; опрацював основну та додаткову літературу, рекомендовану програмою; проявив творчі здібності у розумінні, логічному, стислому та ясному трактуванні навчального матеріалу; засвоїв взаємозв'язок основних понять дисципліни, їх значення для подальшої професійної діяльності; «добре» – здобувач вищої освіти виявив систематичні та глибокі знання вище середнього рівня навчального матеріалу дисципліни; продемонстрував уміння легко виконувати завдання, передбачені програмою; опрацював літературу, рекомендовану програмою; засвоїв взаємозв'язок основних понять дисципліни, їх значення для подальшої професійної діяльності; «задовільно» – здобувач вищої освіти виявив знання навчального матеріалу дисципліни в обсязі, необхідному для подальшого навчання та майбутньої професійної діяльності; виконав завдання, передбачені програмою; ознайомився з основною літературою, що зазначена у програмі; припустив значну кількість помилок або недоліків у відповідях на запитання співбесіди, тестування, при виконанні завдань тощо, які може усунути самостійно; «незадовільно» – здобувач вищої освіти не має знань зі значної частини навчального матеріалу; припускає принципові помилки при виконанні більшості передбачених програмою завдань.

Модульні контролю з навчальної роботи студента проводяться вкінці кожного модульного періоду і включають:

Підсумковий контроль проводиться в кінці семестру і включає:

-Бали нараховані студенту при поточних контролях, проведених в межах виконання кожного модуля, іспиту.

-Бали, які отримував студент за виконання графічної роботи.

У підсумковому контролі студенти можуть набрати різну кількість балів з урахуванням яких визначаються рейтингові рівні підготовки студентів з вивченої дисципліни.

Питання з дисципліни «Комп'ютерне моделювання», які виносяться на екзамен

1. Як в програмі 3ds Max налаштувати одиниці вимірювання?
2. Елементи інтерфейсу програми 3ds Max?
3. Назвіть команди головного меню програми 3ds Max.
4. Головна панель інструментів програми 3ds Max. З яких команд складається?
5. Панель команд в програмі 3ds Max. Які основні вкладки вона містить?
6. Вкладка Create панелі команд в програмі 3ds Max. Для чого служить та з яких опцій складається?
7. Вкладка Modify панелі команд в програмі 3ds Max. Для чого служить?
8. Налаштування вікон проекцій в програмі 3ds Max. Які бувають та з чого складаються?
9. Панель керування вікнами вигляду в програмі 3ds Max. З яких інструментів складається?
10. Що виконують команди Zoom і Zoom All панелі керування вікнами проекцій в програмі 3ds Max?

11. Що виконують команди Zoom Extents і Zoom Extents Selected панелі керування вікнами проекцій в програмі 3ds Max?

12. Що виконує команда Zoom Region і Field-of-View панелі керування вікнами проекцій в програмі 3ds Max?

13. Яку функцію виконує команда Pan View панелі керування вікнами проекцій в програмі 3ds Max?

14. Для чого служить команда Orbit, Orbit Selected і Orbit SubObject панелі керування вікнами проекцій в програмі 3ds Max?

15. Що виконує команда Maximize Viewport Toggle панелі керування вікнами проекцій в програмі 3ds Max?

16. Опишіть режими відображення вікон вигляду Default Shading і Wireframe в програмі 3ds Max?

17. Як вибрати об'єкт в програмі 3ds Max. Які для цього є інструменти?

18. Опишіть як в програмі 3ds Max перемістити об'єкт на задану відстань?

19. Що таке композиція? Назвіть три головні формальні ознаки композиції та дайте їм визначення.

20. Яке призначення вікна Move Transform Type-In в програмі 3ds Max?

21. Опишіть що таке Absolute:World і Offset:Screen вікна Move Transform Type-In в програмі 3ds Max?

22. Що виконує команда select and move в програмі 3ds Max? Та опишіть особливості її використання.

23. Що виконує команда select and rotate в програмі 3ds Max? Та опишіть особливості її використання.

24. Що виконує команда Select and Uniform Scale в програмі 3ds Max? Які є різновиди даної команди, опишіть особливості її використання.

25. Як зробити копію вибраного об'єкта в програмі 3ds Max? Опишіть які є способи копіювання об'єкта.

26. Опишіть, що означають режими об'єкта Copy, Instance, Reference при його копіюванні в програмі 3ds Max?

27. Що виконує інструмент Mirror в програмі 3ds Max? Опишіть особливості його використання.

28. Що виконує інструмент Group в програмі 3ds Max? Опишіть особливості його використання.

29. Що виконує інструмент Align в програмі 3ds Max? Опишіть особливості його використання.

30. Що виконує інструмент Snaps Toggle в програмі 3ds Max та які є його різновиди?

31. Які існують типи прив'язок інструменту Snaps Toggle в програмі 3ds Max?

32. Що виконує інструмент Angle Snap Toggle в програмі 3ds Max?

33. Як знайти резервну копію проекту в програмі 3ds Max, який ви створюєте?

34. Як встановити камеру (CoronaCamera) у сцену в програмі 3ds Max.

35. З яких основних налаштувань складається інструмент CoronaCamera в програмі 3ds Max?

36. За що відповідає параметр Field of View (FOV) у налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max?

37. На що впливає параметр Zoom factor у налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max?

38. Що таке Focal l (length) в параметрах налаштування CoronaCamera в програмі 3ds Max?

39. За що відповідає параметр Film width в налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max?

40. За які налаштування відповідає вкладка Tilt & Shift в CoronaCamera в програмі 3ds Max?

41. Camera Clipping у налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max. Для чого слугує та яку функцію виконує?

42. Експозиція в налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max. Що це таке і що на неї впливає?

43. Що таке ISO в налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max?

44. За що відповідає параметр Shutter speed в налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max?

45. Параметр f-stop в налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max? Для чого слугує та на що впливає?

46. За що відповідає параметр Depth-of-Field в налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max?

47. Ефект Боке (Bokeh) в налаштуваннях CoronaCamera в програмі 3ds Max. Для чого слугує?

48. Які типи камер в CoronaCamera в програмі 3ds Max бувають і в чому їх особливість?

49. Які два основні типи освітлення в Corona Render в програмі 3ds Max ви знаєте та в чому їх особливість?

50. Налаштування природнього освітлення в Corona Render в програмі 3ds Max.

51. Як встановити ти налаштувати сонце (Corona Sun) в програмі 3ds Max?

52. Що таке Corona Sky в програмі 3ds Max, які основні параметри налаштування містить?

53. Штучне освітлення в Corona Render в програмі 3ds Max? Які типи штучного освітлення бувають?

54. Опишіть основні параметри налаштування Corona Light в програмі 3ds Max та за що вони відповідають?

55. Що таке IES в налаштуваннях Corona Light в програмі 3ds Max?

56. Що таке Corona Light Mtl? Які основні налаштування містить?

57. Як налаштувати розмір кадру в вікні налаштування рендеру в програмі 3ds Max?

58. Які основні параметри потрібно відрегулювати в вікні налаштування рендену щоб процес візуалізації не проходив безкінечно?

59. Що собою являє матеріал в програмі 3ds Max та які основні групи матеріалів бувають?

60. Що таке редактор матеріалів в програмі 3ds Max та для чого він потрібен?

61. Які базові налаштування матеріалу в програмі 3ds Max та в чому їх особливість?

62. Опишіть типи панорамних камер у Corona Renderer в програмі 3ds Max.

63. В яких випадках доцільно використовувати ортографічний тип камери Corona Renderer в програмі 3ds Max.

64. Що виконує команда Select and Place в програмі 3ds Max.? Опишіть принцип використання.

65. Сітка координат та її налаштування в програмі 3ds Max.

66. Для чого служить модифікатор UVW Map? Опишіть особливості його налаштування та використання.

67. Як правильно копіювати робочий файл програми 3ds Max на інший комп'ютер, щоб уникнути втрати деяких даних, що містяться в цьому файлі?

68. Особливості використання інструменту «Ласо» в програмі Adobe Photoshop.

69. Для чого служить інструмент «Клонуючий штамп» та в чому особливості його використання в програмі Adobe Photoshop.

70. Інструмент «Заливка», що виконує та як із ним працювати в програмі Adobe Photoshop.

71. Що виконує інструмент «Кадрування» в програмі Adobe Photoshop.

72. Як використовувати фільтри у Photoshop для створення спеціальних ефектів на зображеннях?

73. Як працює інструмент «Пензель», і які налаштування можна застосовувати для малювання в програмі Adobe Photoshop?

74. Особливості використання інструменту «Кадрування» в програмі Adobe Photoshop.

75. Опишіть як відкрити нове зображення в програмі в програмі Adobe Photoshop.

76. Опишіть як змінити тон/насиченість зображення в програмі Adobe Photoshop.

77. Як корегувати баланс кольорів зображення в програмі Adobe Photoshop.

78. Як в програмі Adobe Photoshop змінити яскравість/контраст зображення.

79. Особливості використання шарів в програмі Adobe Photoshop.

80. Створення тексту в програмі Adobe Photoshop.

Рекомендована література

Базова

1. Інженерна комп'ютерна графіка: навч. посіб./ Р. А. Шмиг, В. М. Боярчук, І. М. Добрянський, В. М. Барабаш; за заг. ред. Р. А. Шмига – Львів: Український бестселер, 2012, - 600 с.
2. Техніки професійного ретушування портретів для фотографів за допомогою Photoshop/ Скотт Келбі, 2021, 376 с.
3. Книга Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова/ Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон/ ArtHuss, 2019, 193 с.
4. Бразелл Д., Девіс Д. Як стати успішним ілюстратором / Дерек Бразелл, Джо Девіс;
5. пер. з англ. Л. Базь, Т. Кривов'яз. Київ : ArtHuss, 2018. 208 с.

6. Технологія 3D моделювання в програмному середовищі 3D Max з дисципліни «3D-графіка»/ Лотошинська Н.Д. Ізонін І.В. Львівська політехніка, 2020, 216 с.

Допоміжна

1. Комп'ютерна графіка/ Андрій Василюк, Наталія Мельникова. Львівська політехніка, 2016, 305 с.

Інформаційні ресурси

1. <https://www.adobe.com/>
 2. <https://www.bentley.com>
 3. <https://corona-renderer.com>
 4. <https://www.autodesk.com>
 5. <https://graphisoft.com.ua>
6. Бібліотечно-інформаційні ресурси— [книжковий фонд](#), періодика та фонди на [електронних носіях](#) бібліотеки ЛНАУ, державних органів науково-технічної інформації, наукових, науково-технічних бібліотек та інших наукових бібліотек України.

ПОЛІТИКА КУРСУ («ПРАВИЛА ГРИ») В АУДИТОРНИЙ ЧАС

Курс передбачає роботу в колективі. Студенти під час лекційних занять ведуть конспект з відповідної теми. Під час заняття або ж в кінці лектор ставить питання, веде діалог з аудиторією для кращого засвоєння теоретичного матеріалу. Середовище в аудиторії є дружнім, творчим, відкритим до конструктивної критики. Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлений термін. Якщо здобувач вищої освіти відсутній з поважної причини, він/вона презентує виконані завдання під час самостійної підготовки та консультації викладача. Під час роботи над індивідуальними науково-дослідними завданнями та проектами не допустимо порушення академічної доброчесності.