

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 11.10.2023 10:45:26  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### **3 д моделирование объемных форм**

Уровень образования	магистратура			
Направление подготовки	29.04.05	Конструирование	изделий	легкой
Профиль	промышленности			
	Инновационные	технологии	комплексного	
	художественного	проектирования	изделий	легкой
	промышленности			
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года			
Форма обучения	очная			

Учебная дисциплина «3 д моделирование объемных форм» изучается в третьем семестре.

Курсовая работа/курсовой проект – не предусмотрены.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

третий семестр - зачет с оценкой

#### 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «3 д моделирование объемных форм» относится к обязательной части программы.

#### 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «3 д моделирование объемных форм» являются:

- понимание концепции и техники трехмерного моделирования, включая создание и манипулирование трехмерными объектами;
- овладение одной или несколькими программами для трехмерного моделирования, такими как Autodesk Maya, Blender, 3ds Max и другими. Они должны научиться использовать инструменты и функции программного обеспечения для создания, редактирования и визуализации трехмерных моделей;
- обретение возможности создавать трехмерные модели различных объектов, включая архитектурные элементы, предметы интерьера, персонажей, транспортные средства и другие объекты;
- работа с источниками света, материалами, текстурами и другими элементами, чтобы создать визуально привлекательные и реалистичные трехмерные сцены;
- изучение работы в команде, обмен идеями и выполнение своих задачи в рамках установленных сроков;
- развитие способности анализа и оценки своих собственных работ и работ других авторов, обоснование своих решений и предложение улучшений;
- основы пользования режущими плоттерами и лазерными граверами;
- техника создания цифрового аватара (двойника) человека;
- знание современных технологий трехмерной печати. Основы пользования 3Д-принтерами технологии послойного наплавления материала (FDM).

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-4 Способен разрабатывать проектные задания на создание моделей с использованием инновационных технологий	ИД-ПК-4.1 Применение методик поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования одежды, обуви и аксессуаров с использованием инновационных технологий
	ИД-ПК-4.3 Применение компьютерного программного обеспечения, используемого в дизайн-проектировании одежды, обуви и аксессуаров
ОПК-4 Способен использовать информационные технологии и современные компьютерные графические системы в профессиональной деятельности и участвовать в разработке прикладных программ для проектирования моделей швейных, трикотажных изделий, одежды, обуви, аксессуаров, кожгалантереи, изделий из кожи и меха	ИД-ОПК-4.1 Использование информационных технологий и современных компьютерных графических систем в профессиональной деятельности, участие конструктора в разработке прикладных программ для проектирования моделей изделий легкой промышленности
ОПК-7 Способен формулировать цели проекта, анализировать результаты предпроектных исследований, разрабатывать образцы изделий легкой промышленности, осуществлять авторский контроль поэтапного изготовления швейных, трикотажных изделий, одежды, обуви, аксессуаров, кожгалантереи, изделий из кожи и меха	ИД-ОПК-7.2 Разработка образцов изделий легкой промышленности, на основе методологии поэтапного изготовления одежды, обуви, изделий из кожи и меха

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения	6	<b>з.е.</b>	216	<b>час.</b>
-------------------------	---	-------------	-----	-------------