

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 18.09.2023 16:00:08  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### Изобразительное искусство в 3D-графике

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	29.03.01      Технология изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)/Специализация	Технологии цифрового производства изделий из кожи
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина (модуль) «Изобразительное искусство в 3D-графике» изучается в седьмом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

Зачет

#### 1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина (модуль) «Изобразительное искусство в 3D-графике» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (майнор).

Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью/целями изучения дисциплины (модуля) «Изобразительное искусство в 3D-графике» являются:

- изучение методов трехмерной графики в сфере изобразительного искусства, их современного состояния, а также тенденций развития;
- формирование навыков современных и новейших методов и принципов трехмерной графики, практического их использования в сфере изобразительного искусства, а также в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование у обучающихся компетенции(-й), установленной(-ых) образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине (модулю);

Результатом обучения по дисциплине (модулю) является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины (модуля).

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ДК-1 Способен использовать современное программное обеспечение для разработки и реализации творческих проектов	ИД- ДК-1.1 Оформление собранной на предпроектном этапе информации в инфографическом виде
	ИД- ДК-1.2 Понимание особенностей, преимуществ и недостатков работы в специализированных программах на этапах формирования и реализации идеи авторского творческого проекта
	ИД- ДК-1.3 Выполнение поисковых эскизов, обработки творческого источника, итогового проекта в растровых и векторных графических редакторах
	ИД- ДК-1.4 Выполнение трехмерных виртуальных моделей по поисковым эскизам в рамках итогового проекта, или по его результатам, методами Poly-modeling и NURBS-modeling

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	<b>з.е.</b>	108	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------