

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.06.2025 14:39:09
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3D-графика

Уровень образования	бакалавриат
<i>Направление подготовки/Специальность</i>	09.03.02 Информационные системы и технологии
<i>Направленность (профиль)/Специализация</i>	Информационные технологии и дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года 6 месяцев
Форма(-ы) обучения	Очно-заочная

Учебная дисциплина «3D-графика» изучается в пятом семестре.
Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации:

Экзамен – в форме защиты проектной работы

1.2. Место учебной дисциплины ОПОП

Учебная дисциплина «3D-графика» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений.

1.2 Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью изучения дисциплины «3D-графика» является:

- Владение базовыми инструментами создания и модификации 3D-моделей;
- Освоение принципов текстурирования трехмерных объектов;
- Владение техникой разработки виртуальной композиции;
- Основы пользования VFX-эффектами;
- Техника реверс инжиниринга;
- Навыки 3D-сканирования с применением различных технологий;
- Формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;
- Основы проектной деятельности;

Результатом обучения по учебной дисциплине «3D-графика» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p>ОПК-3</p> <p>Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.</p>	<p>ИД-ОПК-3.1 Использование методов поиска и анализа информации для решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры, с учетом соблюдения авторского права и требований информационной безопасности;</p> <p>ИД-ОПК-3.3 Соблюдение основных требований информационной безопасности;</p> <p>ИД-ОПК-3.4 Использование современных информационно-коммуникационных технологий для решения стандартных задач профессиональной деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Умение использовать оптимальные инструменты для создания 3D-моделей; - Умение осуществлять текстурирование 3D-моделей; - Умение осуществлять рендеринг в требуемом формате; - Владение техниками визуализации проекта; - Владение навыками экспорта и импорта файлов в соответствии с техническими требованиями; - Владение навыками оптимизации 3D-сцены.

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p><i>ОПК-5</i></p> <p>Способен устанавливать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем.</p>	<p>ИД-ОПК-5.1 Формулирование основ системного администрирования, архитектуры и функционирования вычислительных систем;</p> <p>ИД-ОПК 5.2 Учет и анализ требований программно-аппаратных платформ для инсталляции прикладного программного обеспечения информационных и автоматизированных систем;</p> <p>ИД-ОПК 5.3 Инсталляция программных средств разработки информационных и автоматизированных систем.</p>	<p>- Умение выполнять установку необходимого программного обеспечения (ПО) для 3D-моделирования;</p> <p>-Умение проводить настройку ПО для повышения эффективности работы в соответствии с мощностью персонального компьютера (ПК);</p> <p>-Владение инструментами оптимизации работы ПК.</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p>ОПК-8</p> <p>Способен осваивать методики использования программных средств для решения практических задач.</p>	<p>ИД-ОПК-8.2 Выбор языка программирования, средств разработки, систем управления базами данных для решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>ИД-ОПК-8.3 Разработка программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Умение выполнять 3D-сканирование объекта; - Умение выполнять комбинирование 3D-пакетов для реализации трехмерного проекта; - Умение осуществлять реверс-инжиниринг; - Владение инструментами создания VFX-эффектов; - Владение навыками автоматизации процессов проектирования.

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очно-заочной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
----------------------------------	---	-------------	-----	-------------