

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.06.2024 17:56:39
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82478

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Трехмерная графика и цифровая скульптура

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/Специализация	Диджитал-арт и компьютерные технологии в современном искусстве
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина (модуль) «Трехмерная графика и цифровая скульптура» изучается в пятом, шестом и седьмом семестрах.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

1.1. Форма промежуточной аттестации:

<i>пятый семестр</i>	- экзамен
<i>шестой семестр</i>	- экзамен
<i>седьмой семестр</i>	- экзамен

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина (модуль) «Трехмерная графика и цифровая скульптура» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью/целями изучения дисциплины «Трехмерная графика и цифровая скульптура» являются

- изучение методов трехмерной графики и цифровой скульптуры, их современного состояния, а также тенденций развития;
- формирование навыков современных и новейших методов и принципов трехмерной графики и цифровой скульптуры, практического их использования 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
ПК-4 Способен реализовывать творческие работы с помощью цифровых технологий и профессионального программного обеспечения	ИД-ПК-4.3 Использование профессиональных программ для создания в цифровом формате трехмерных единичных объектов или группы объектов в пространстве для реализации творческих проектов
	ИД-ПК-4.4 Использование профессиональных программ при работе с трехмерной графикой для настроек параметров освещения пространства, свойств текстур поверхностей и характеристик материалов для рендера творческих работ

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

по очной форме обучения –	12	з.е.	384	час.
---------------------------	----	------	-----	------