

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.06.2025 12:18:12  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab824f

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 3D-моделирование в мультимедийном дизайне

Уровень образования	бакалавриат	
Направление	54.03.01	Дизайн
Направленность	Мультимедиа в промышленном дизайне	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма обучения	очная	

Учебная дисциплина «3D-моделирование в мультимедийном дизайне» изучается в четвертом и пятом семестрах.

Курсовая работа/Курсовой проект не предусмотрены.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

- четвертый семестр - зачет
- пятый семестр - зачет с оценкой

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

Учебная дисциплина «3D-моделирование в мультимедийном дизайне» относится к обязательной части программы.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам:

- Колористика в мультимедийной среде
- «Художественная графика в промышленном дизайне»

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин:

- Компьютерное моделирование в дизайне;

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

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

Целями изучения дисциплины «3D-моделирование в мультимедийном дизайне» являются:

- познакомить с принципами работы 3D графического редактора Blender, который является свободно распространяемой программой;
- сформировать понятие безграничных возможностей создания трёхмерного изображения;
- формирование навыков проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций;
- формирование навыков использования инструментов и методов художественной визуализации создаваемого объекта.

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<p>ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ИД-ОПК-1.2: Осуществление комплексного анализа исторических аналогов произведений дизайна и техники.</p>
<p>ОПК-2: Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ИД-ОПК-2.3: Использование научной литературы в оценивании полученной информации.</p>
<p>ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ИД-ОПК-3.1: Исполнение поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики.</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-4: Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИД-ОПК-4.2: Использование оптимальных методов и способов подачи авторских технических эскизов на разных этапах проектной деятельности.

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

по очной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
---------------------------	---	------	-----	------