

**Аннотация к рабочей программе дисциплины
Б1.В.ДВ.14.2 3D компьютерная графика
направление подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
(Профиль "Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем")**

Дисциплина Б1.В.ДВ.14.2 3D компьютерная графика изучается в 7 семестре. Предусмотрены лекционные и практические занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет.

Цель освоения дисциплины – формирование знаний и умений в области использования программных средств трехмерной графики.

Место дисциплины в структуре образовательной программы. Дисциплина «3D компьютерная графика» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 Дисциплины (модули) (Б1.В.ДВ.14.2).

Содержание дисциплины «3D компьютерная графика» опирается на дисциплину «Основы Internet-технологий и компьютерные сети» (Б1.Б.20), «Мультимедиа технологии» (Б1.В.ДВ.6.1)

Содержание дисциплины «3D компьютерная графика» выступает опорой для дисциплины «Программирование станков с ЧПУ» (Б1.В.ДВ.18.1), для прохождения производственной практики; для выполнения выпускной квалификационной работы.

Планируемые результаты освоения образовательной программы			
Код компетенции	Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
ПК-2	способность разрабатывать компоненты аппаратно-программных комплексов и баз данных, используя современные инструментальные средства и технологии программирования	З1(ПК-2): средства, технологии и методологии программирования.	<i>знать:</i> - прикладные программные средства для создания 3D компьютерной графики.
		У1(ПК-2): разрабатывать компоненты аппаратно-программных комплексов.	<i>уметь:</i> - применять инструментальные прикладные программные средства для создания 3D компьютерной графики.
ОПК-2	способность осваивать методики использования программных средств для решения практических задач	З1(ОПК-2): возможности и сферы применения прикладного и системного программного обеспечения	<i>знать:</i> – способы использования программных средств трехмерной графики
		У1(ОПК-2): применять системное и прикладное программное обеспечение для решения практических задач.	<i>уметь:</i> – создавать объекты трехмерной графики;

Разделы дисциплины включают:

1. Трехмерное моделирование

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетная единица.

Составитель – к.п.н., доцент А.Л. Каткова.