

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины

Технологии 3D-моделирования объектов предметной области

1. Цели освоения дисциплины:

Формирование профессиональных умений и навыков создания 3D-моделей в Blender.

2. Распределение часов дисциплины

2.1 Общая трудоемкость дисциплины составляет 288 ч., 8 ЗЕТ.

2.2 Наименование разделов:

1 Создание 3D моделей в Blender

2 Создание персонажа в Blender

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля):

ПК-2 - Способность разрабатывать прототип информационной системы на базе типового решения и кодировать на языках программирования;

4. Виды контроля: Зачет