

Приложение 2.Х
к ПООП по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.0Х 3D-ГРАФИКА

2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.0Х 3D-ГРАФИКА

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.0Х 3Д-графика» является вариативной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 4, ОК 9, ПК Х.4.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 4	Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности.
ОК 9	Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; Применять современную научную профессиональную терминологию; Определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	Содержание актуальной нормативно-правовой документации Современная научная и профессиональная терминология Возможные траектории профессионального развития и самообразования
ПК Х.4	Создавать и редактировать трехмерные графические изображения, выполнять типовые действия с объектами	Основы проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы	36
в т.ч. в форме практической подготовки	26
в том числе:	
теоретическое обучение	14
практические занятия	18
<i>Самостоятельная работа</i> ¹	2
Промежуточная аттестация	2

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся.	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов, формирование которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. 3D-ГРАФИКА		36	
Тема 1. Введение	Содержание учебного материала	2	ОК 4, ОК 9, ПК X.4.
	1. Введение в 3D-графику. Области использования и назначение. Основные понятия 3D-графики		
	В том числе практических и лабораторных занятий <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Опрос по основным понятиям	2	
Тема 2. Основы интерфейса программы	Содержание учебного материала	2	ОК 4, ОК 9, ПК X.4.
	1. Создание объектов		
	В том числе практических и лабораторных занятий	2	
	1. Практическая работа «Настройка рабочей среды. Создание комбинаций из простых объектов».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
Тема 3. Базовые принципы работы	Содержание учебного материала	2	ОК 4, ОК 9, ПК X.4.
	1. Основы моделирования		
	В том числе практических и лабораторных занятий	2	
	1. Практическая работа «Моделирование сложных объектов сцены».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
Тема 4. Методы работы с	Содержание учебного материала	2	ОК 4, ОК 9, ПК X.4.
	1. Материалы и текстуры объектов		
	В том числе практических и лабораторных занятий	2	

материалами и текстурами	1. Практическая работа «Настройка материалов и текстур для созданных объектов».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
Тема 5. Приемы создания объемных форм	Содержание учебного материала	2	ОК 4, ОК 9, ПК X.4.
	1. Скульптинг		
	В том числе практических и лабораторных занятий	8	
	1. Практическая работа «Создание модели персонажа».	2	
	2. Практическая работа «Создание скелета персонажа».	2	
	3. Практическая работа «Текстурирование персонажа».	2	
	4. Практическая работа «Добавление персонажа в ранее созданную локацию и получение визуализации».	2	
Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*		
Тема 6. Настройка освещения и камеры	Содержание учебного материала	2	ОК 4, ОК 9, ПК X.4.
	1. Освещение и постановка камеры. Понятие рендеринга		
	В том числе практических и лабораторных занятий	2	
	1. Практическая работа «Установка и настройка источников света и камер».	1	
	2. Практическая работа «Установка и настройка рендера и получение визуализации».	1	
	Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*	
Тема 7. Базовые принципы анимации	Содержание учебного материала	2	ОК 4, ОК 9, ПК X.4.
	1. Основы анимации		
	В том числе практических и лабораторных занятий	2	
	1. Практическая работа «Добавление элементов анимации в созданную локацию».	2	
Самостоятельная работа обучающихся <i>Определяется при формировании рабочей программы</i>	*		
	Дифференцированный зачет	2	
		Всего:	36

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Медиа-дизайн», оснащенный оборудованием:

персональное рабочее место для создания медиа-дизайна (по количеству рабочих мест + для преподавателя);

мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная);

рабочее место преподавателя, мебель для инвентаря и материалов (шкафы, стеллажи, тумбы); учебно-наглядные пособия.

техническими средствами:

презентационная система для интерактивной работы над 3D графикой и UX/UI дизайном;

модуль прототипирования и аддитивных технологий;

программное обеспечение для направления UX/UI дизайн и 3D графика (офисное ПО, графические редакторы, программы верстки.).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518452>.

2. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Залогова Л.А. Учебное пособие: М.: 2005. — 212 с. Практикум: М.: 2005. — 245 с ISBN 5-94774-151-2

2. Петелин, А.Ю. 3D-моделирование в SketchUp 2015 - от простого к сложному : самоучитель / А.Ю. Петелин. - Москва : ДМК Пресс, 2015. - 370 с. - ISBN 978-5-97060-290-

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
<p>Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; Применять современную научную профессиональную терминологию; Определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования Создавать и редактировать трехмерные графические изображения, выполнять типовые действия с объектами</p>	<p>Способен работать в команде над проектом; Осуществляет оптимальный сбор данных для разработки трехмерных объектов по ТЗ заказчика; Может обосновать выбор технических и программных средств для разработки трехмерных объектов; Демонстрирует владение программами для 3D моделирования; Демонстрирует владение программами для 3D моделирования; Демонстрирует владение программами для 3D моделирования;</p>	<p>Оценка результатов выполнения практической работы. Оценка в рамках текущего контроля результатов выполнения индивидуальных контрольных заданий. Оценка результатов выполнения самостоятельной работы</p>
Знания		
<p>Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности. Содержание актуальной нормативно-правовой документации Современная научная и профессиональная терминология Возможные траектории профессионального развития и самообразования Основы проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене</p>	<p>Знает основы командной работы над проектом Способен дать определения понятий трехмерной графики. Уверенно ориентируется в интерфейсе графических пакетов Способен выстроить правильную последовательность создания проекта Применяет оптимальные способы создания трехмерных моделей. Уверенно ориентируется в специализированном ПО Верная организация структуры папок и файлов на рабочем компьютере Выбор программы для максимально эффективного</p>	<p>Тестирование Оценка за устный индивидуальный опрос</p>

	решения профессиональных задач Применяет законы композиции при создании трехмерных объектов Уверенно ориентируется в специализированном ПО	
--	--	--