

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.02 Компьютерная графика

Учебный план: 2024-2025 44.03.04 ИЭСТ интерьер ЗАО №1-3-132.plx

Кафедра: **33** Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:
(специальность) 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Профиль подготовки: Декоративно - прикладное искусство и дизайн (дизайн интерьера)
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: заочная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
	Лекции	Практ. занятия				
3	УП	4	32		1	
	РПД	4	32		1	
4	УП	4	56	4	2	Зачет
	РПД	4	56	4	2	
Итого	УП	8	88	4	3	
	РПД	8	88	4	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям), утверждённым приказом Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 124

Составитель (и):

кандидат архитектуры, Доцент

Медведева
Александровна

Анна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий

Сошников Антон
Владимирович

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Никитина
Анатольевна

Галина

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области трехмерной компьютерной графики.

1.2 Задачи дисциплины:

Изучить современные средства создания и редактирования объемных моделей;
Освоить инструментарий программы трехмерного моделирования (3ds MAX);
Изучить возможности импорта чертежей CAD в 3ds MAX;
Выработать навыки самостоятельного владения инструментальными средствами.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Цветоведение
- Информационные технологии
- Рисунок
- Специальный рисунок
- Специальная графика
- Инженерная графика с основами проектирования

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен к разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, проведению предпроектной подготовки, планированию и осуществлению художественного проектирования с целью использования в профессионально-педагогической деятельности

Знать: роль компьютерной графики в дизайне, типы графических изображений, основные приемы работы с графическими объектами

Уметь: обрабатывать графическую информацию, применять средства компьютерной графики при выполнении дизайн-проектов..

Владеть: способами обработки графической информации с помощью современных компьютерных технологий

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий
		Лек. (часы)	Пр. (часы)		
Раздел 1. Введение в компьютерную графику.	3				
Тема 1. Этапы создания 3d проекта. Разработка трехмерных сцен. Системы координат. Настройка единиц измерения. Объекты 3ds max. Стандартные и улучшенные примитивы. Преобразование объектов. Клонирование объектов. Опорные точки. Перемещение. Поворот. Масштабирование. Разработка сцены из примитивов (игрушечная крепость, стол, табурет, диван).		0,5		6	ИЛ
Тема 2. Логические операции с объектами. Создание одного объекта из нескольких исходных. Обработка контуров. Пиктограмма «Спорт» (создать 3 шт).		0,5		6	ИЛ
Тема 3. Создание и редактирование контуров. Кривая Безье, сегмент, опорная точка. Типы опорных точек. Эффекты трансформации. Натюрморт «фрукты»; натюрморт «цветы в вазе». Применить эффекты трансформации из группы «Искажение и трансформация».		1		6	ИЛ

Тема 4. Работа с цветом. Цветовые модели. Цвет заливки и контура. Типы заливок. Создание и редактирование пользовательских заливок. Создание и редактирование пользовательских заливок (однородная, градиент, узор). Применить к заданию «Натюрморт».		1		7	ИЛ
Тема 5. Работа с текстом. Форматирование текста, размещение вдоль траектории, преобразование в кривые. Форматирование текста; создание вензеля (монограммы на основе своих инициалов); разработка круглой печати и собственной визитной карточки.		1		7	ИЛ
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		4		32	
Консультации и промежуточная аттестация - нет		0			
Раздел 2. Векторная графика в компьютерном дизайне.	4				
Тема 6. Слои. Импорт и векторизация растрового изображения. Техники рисования. Отсекающая маска. Практические занятия: Автоматическая трассировка растрового изображения (применить разные стили трассировки). Автоматическая трассировка логотипа с доработкой. Трассировка растрового изображения вручную (рисование на силуэте). Использование трафаретного слоя (Template). Создание векторной иллюстрации по образцу.		1	2	14	ИЛ
Тема 7. Кисти. Узоры. Символы. Создание и редактирование. Практические занятия: Создание декоративной композиции (Жостовский поднос / хохломская роспись) с использованием кистей и символов. Разработка собственного узора для заливки (ткань для интерьера).		1	2	14	ИЛ
Тема 8. Стили и эффекты. Работа с прозрачностью (добавление / подготовка к печати) Практические занятия: Декоративная композиция: работа с атрибутами оформления. Применение 3d-эффектов. Сведение прозрачности.		1	2	14	ИЛ
Тема 9. Создание комплексного документа, макетирование, подготовка к печати. Практические занятия: Рекламный листок на тему специальности.		1	2	14	ИЛ
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		4	8	56	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		16,25		88	

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-3	Формулирует основные подходы к формированию объектов интерьера на основе информационных технологий.	Вопросы устного собеседования
	Строит алгоритм выполнения проекта интерьера с учетом заданных параметров.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует результаты проектирования объектов интерьера.	Практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Ответ на теоретический вопрос по материалам лекций полный, с	
	возможными несущественными ошибками. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. Качество исполнения всех элементов практико-ориентированного задания полностью соответствует всем требованиям. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Ответ на теоретический вопрос неполный, с существенными ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Курс 3	
1	Постобработка результатов визуализации.
2	Типы и назначение виртуальных камер, настройка параметров. Плоскости отсечения.
3	Добавление фона (Environment).
4	Рендеринг. Алгоритмы визуализации и основные настройки.
5	Создание папки проекта. Сборка сцены.
6	Виды источников света. Размещение и настройка источников света в сцене.
7	Модификаторы текстурных координат. Управление проецированием текстур на поверхности.
8	Стандартные материалы. Настройка базовых и дополнительных параметров. Библиотека материалов. Создание собственных материалов на основе карт текстур.
9	Редактор материалов. Настройка параметров редактора материалов. Типы материалов в 3ds max. Назначение материалов объектам сцены.
10	Моделирование стен, оконных и дверных проемов, окон и дверей.
11	Обеспечение точности моделирования, привязки.
12	Модификатор Cloth. Создание текстильных объектов.
13	Командная панель Modify. Геометрические модификаторы (изгиб, сужение, скос, растяжение).
14	Создание трехмерных тел методом вращения профиля и выдавливания.
15	Работа со сплайнами: создание, редактирование, выделение подобъектов, настройка кривизны.
16	Дублирование объектов: копии, образцы, экземпляры.
17	Преобразование объектов. Опорные точки. Перемещение. Поворот. Масштабирование.
18	Способы и инструменты выделения объектов. Создание групп объектов. Команды для работы с группами.
19	Объекты категории Geometry, Shapes, Editable Spline, Editable Mesh и Editable Poly.
20	Пользовательский интерфейс 3ds max. Настройка рабочего пространства. Работа в окнах проекций и их настройка. Меню окна проекции, кнопки управления окнами проекций. Настройка единиц измерения.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Создать модель шахматной доски с фигурами.
2. Построить стены квартиры по заданному плану.
3. Построить уголок спальни. Применить материалы, выполнить визуализацию.

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная + Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет

- время на подготовку к устному собеседованию составляет 30 минут;
- выполнение кейс-задания осуществляется на компьютере за 60 минут.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Дружинин, А. И., Вихман, В. В., Трошина, Г. В.	Компьютерная графика	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2022	https://www.iprbooks.hop.ru/126498.html
Медведева А.А.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020222
Борисова, А. Ю., Царева, М. В., Гусакова, И. М., Крылова, О. В.	Компьютерная графика	Москва: МИСИ-МГСУ, ЭБС АСВ	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/126048.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Медведева А. А.	Технологии трехмерного моделирования и анимации	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3276
Пименов В. И., Медведева А. А.	Автоматизированное проектирование в интерьерном дизайне. Использование 3D и мультимедиа	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017672
Медведева, А. А.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/118386.html
Медведева А. А.	Технологии трехмерного моделирования и анимации. Работа с объектами прикладного дизайна	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2016464
Медведева А. А., Ярославцева Е. К.	Компьютерное проектирование	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019252
Медведева А. А., Ярославцева Е. К.	Компьютерная графика. Дизайн интерьера	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019249

Ярославцева Е. К., Медведева А. А.	Компьютерный дизайн	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019250
Медведева А. А., Ярославцева Е. К.	Компьютерная графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3100
Медведева А. А., Ярославцева Е. К.	Компьютерное моделирование в дизайне	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2983

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6
 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
 Microsoft Windows
 3ds MAX

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду