

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.01 Компьютерное проектирование интерьеров

Учебный план: 2025-2026 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.	Трудоём- кость, 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), утвержденным приказом Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 124

Составитель (и):

кандидат архитектуры, Доцент

Медведева Анна
Александровна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий

Сошников Антон
Владимирович

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Никитина Галина
Анатольевна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области компьютерного проектирования интерьеров.

1.2 Задачи дисциплины:

Изучить современные средства создания и редактирования чертежей и объемных моделей;
Освоить инструментарий прикладных программ (AutoCAD, 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:

- Специальный рисунок
- Информационные технологии
- Основы проектной деятельности
- 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: основные текстовые и графические редакторы, особенности их использования в процессе проектирования интерьеров
Уметь: - применять современные компьютерные технологии для выполнения дизайн-проектов.
Владеть: навыками обработки графической информации, приемами работы с графическими объектами.

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. Моделирование в среде 3ds max.	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. Моделирование на основе сплайнов. Создание, модификация, типы опорных точек. Модификаторы Extrude, Lathe, Bevel, Bevel Profile. Метод лофтинга. Создание и редактирование Loft-объектов. Создание массивов объектов. Создание предметов интерьера: чайный сервиз, стеллаж, люстра, ваза, картина, шахматы.		0,5		7	ИЛ
Тема 3. Модификаторы. Текстильные объекты: скатерть, штора, подушка. Применение модификатора Cloth. Скатерть, покрывало, штора, подушка.		0,5		6	ИЛ
Тема 4. Архитектурные объекты: стены, окна, двери, лестницы, ограждения. Комната		0,5		5	ИЛ

Тема 5. Моделирование стен при импорте плана из AutoCAD. Создание коробки стен с проемами. Полигональное моделирование. Плинтус и карниз.		1		4	ИЛ
Тема 6. Сеточное и полигональное моделирование. Мягкая мебель. Диван, кресло.		1		4	ИЛ
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		4		32	
Консультации и промежуточная аттестация - нет		0			
Раздел 2. Текстурирование и визуализация.					
Тема 7. Редактор материалов. Работа со стандартными материалами. Модификатор проецирования текстурных координат UVW Map. Практические занятия: Создание материала с растровой картой. Создание материалов «камень», «плитка», «дерево», «бронза». Рельеф.	4	1	2	16	ИЛ
Тема 8. Сборка сцены. Практическое задание: квартира. Присоединение объектов из других файлов.		1	2	20	ИЛ
Тема 9. Настройка визуализации. Черновой и чистой рендеринг. Основы визуализации. Выбор рендера. Источники света. Камеры. Использование «плоскости отсечения». Создание фона. Практическое задание: Визуализация интерьера с освещением.		2	4	20	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	<p>Раскрывает особенности и возможности современного программного обеспечения для компьютерного проектирования.</p> <p>Обосновывает выбор программного обеспечения для выполнения прикладной задачи.</p> <p>Демонстрирует результаты проектирования объектов интерьера с использованием программного обеспечения.</p>	<p>Вопросы устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированные задания</p> <p>Практико-ориентированные задания.</p>

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа

Зачтено	<p>Ответ на теоретический вопрос по материалам лекций полный, с возможными несущественными ошибками.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. Качество исполнения всех элементов практико-ориентированного задания полностью соответствует всем требованиям.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	
Не зачтено	<p>Ответ на теоретический вопрос неполный, с существенными ошибками.</p> <p>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	

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 4	
1	Пользовательский интерфейс 3ds max. Настройка рабочего пространства. Работа в окнах проекций и их настройка. Меню окна проекции, кнопки управления окнами проекций. Настройка единиц измерения.
2	Объекты категории Geometry, Shapes, Editable Spline, Editable Mesh и Editable Poly.
3	Обеспечение точности моделирования, привязки.
4	Способы и инструменты выделения объектов. Создание групп объектов. Команды для работы с группами.
5	Дублирование объектов: копии, образцы, экземпляры.
6	Преобразование объектов. Опорные точки. Перемещение. Поворот. Масштабирование.
7	Командная панель Modify. Геометрические модификаторы (изгиб, сужение, скос, растяжение).
8	Работа со сплайнами: создание, редактирование, выделение подобъектов, настройка кривизны.
9	Создание трехмерных тел методом вращения профиля и выдавливания.
10	Моделирование стен, оконных и дверных проемов, окон и дверей.
11	Модификатор Cloth. Создание текстильных объектов.
12	Редактор материалов. Настройка параметров редактора материалов. Типы материалов в 3dmax. Назначение материалов объектам сцены.
13	Модификаторы текстурных координат. Управление проецированием текстур на поверхности.
14	Стандартные материалы. Настройка базовых и дополнительных параметров. Библиотека материалов. Создание собственных материалов на основе карт текстур.
15	Виды источников света. Размещение и настройка источников света в сцене.
16	Типы и назначение виртуальных камер, настройка параметров. Плоскости отсечения.
17	Добавление фона (Environment).
18	Создание папки проекта. Сборка сцены.
19	Рендеринг. Алгоритмы визуализации и основные настройки.
20	Постобработка результатов визуализации.

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				
Мясоедова, Т. М., Рогоза, Ю. А.	3D-моделирование в САПР AutoCAD	Омск: Омский государственный технический университет	2017	http://www.iprbookshop.ru/78422.html
Аббасов И. Б.	Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018	Саратов: Профобразование	2017	http://www.iprbookshop.ru/64050.html
Бондаренко, С. В., Бондаренко, М. Ю.	Основы 3ds Max 2009	Москва: Интернет- Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ)	2016	http://www.iprbookshop.ru/73688.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
Медведева А. А., Ярославцева Е. К.	Компьютерное проектирование	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019252
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

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