



ГАПОУ СО «Самарский государственный колледж»

Дополнительная профессиональная программа



ГАПОУ СО «Самарский государственный колледж»

Дополнительная профессиональная программа



ГАПОУ СО «Самарский государственный колледж»

Дополнительная профессиональная программа

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАПОУ «СГК»



О.Н. Шалдыбина

« » 2021 г.

Дополнительная профессиональная программа
профессиональной переподготовки
«3DsMax: Визуализация дизайн-проекта»
Квалификация: Графический дизайнер

Самара 2021 г.



ГАПОУ СО «Самарский государственный колледж»

Дополнительная профессиональная программа



ГАПОУ СО «Самарский государственный колледж»

Дополнительная профессиональная программа

Разработчики:

Методист ГАПОУ «СГК» К.А. Сырцова

Одобрено предметной (цикловой) комиссией
медиатехнологий

Председатель П(Ц)К Миненко Г.П. 

«08» 10 2021г.

Согласовано

Директор ООО «Самара Софт»

г.о. Самара

 Н.В. Сапцин

«08» 10 2021г.



Содержание

1. Общие положения	4
2. Цели реализации программы	4
3. Требования к результатам освоения программы	5
4. Содержание программы	11
4.1. Учебный план	11
4.2. Учебно-тематическое планирование	12
4.3 Структура программы	15
4.4 Календарный учебный график (порядок освоения разделов)	20
5. Организационно-педагогические условия реализации программы	21
5.1 Материально-технические условия реализации программы	21
5.2 Учебно-методическое обеспечение программы	21
5.3 Кадровые условия реализации программы	21
6. Оценка качества освоения программы	21
6.1 Система оценки результатов освоения программы	26



1. Общие положения

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам (утв. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. N 499);
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.01.20 Графический дизайнер;
- Профессиональный стандарт: 11.013 Графический дизайнер.

2. Цели реализации программы

Программа направлена на формирование у слушателей профессиональных компетенций, необходимых для выполнения нового вида профессиональной деятельности, приобретение новой квалификации.

Наименование вида профессиональной деятельности: Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Цель: формирование у обучающихся профессиональных компетенций, необходимых для профессиональной деятельности в области графического дизайна с использованием 3D редакторов.

Квалификация: графический дизайнер.

Задачами программы являются:

1. Получение навыков моделирования объектов в программе 3ds Max;
2. Освоение навыков работы с материалами и освещением;
3. Разработка и выполнение комплексных дизайн - проектов на основе методики подбора референса;
4. Владение технологиями финальной обработки моделей в Corona Renderer.

1. 3. Требования к результатам освоения программы

Результаты освоения слушателем программы профессиональной переподготовки определяются приобретаемыми компетенциями, т.е. его способностью применять знания, умения и демонстрировать личностные качества в соответствии с задачи профессиональной деятельности.

Обучение построено на основе компетентностно - деятельностного подхода. Выпускник программ овладеет как общей культурой, так и профессиональными компетенциями, а также компетенциями в области проектной, художественной, управленческой, педагогической деятельности.

*Планируемые результаты обучения:*

В результате освоения программы слушатель должен:

Уметь:

- проводить проектный анализ;
- разрабатывать концепцию проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;
- презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям, к структуре и содержанию;

Знать:

- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- законы формообразования;
- систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
- законы создания цветовой гармонии;
- технологии изготовления изделия;
- действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов.

В результате освоения Программы слушатель должен освоить требования профессионального стандарта, в соответствии с обобщенной трудовой функцией: Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, а также трудовой функцией: Концептуальная и художественно - техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Трудовые действия	Разработка дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Обсуждение вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта системы визуальной информации,



	идентификации и коммуникации с заказчиком и руководством, согласование окончательного варианта дизайн-проекта
	Согласование с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Подготовка заданий на разработку отдельных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, для участников дизайн-проекта
	Подготовка презентаций для обсуждения выполненных работ с участниками дизайн-проекта и заказчиком
	Утверждение дизайн-макета системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Подготовка графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство
Необходимые умения	Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	Распределять обязанности по подготовке объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, между исполнителями и организовывать их деятельность
	Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов
	Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений
	Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
	Проводить презентации дизайн-проектов
Необходимые знания	Методы организации творческого процесса дизайнера



Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика
Теория композиции
Цветоведение и колористика
Типографика, фотография, мультипликация
Художественное конструирование и техническое моделирование
Основы рекламных технологий
Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения
Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства
Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
Профессиональная терминология в области дизайна
Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности
Нормы этики делового общения

4. Содержание программы

Категория слушателей: к освоению дополнительной профессиональной программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование, а также лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование, без предъявления требований к стажу работы.

Объем: 256 часов

Форма обучения: очное с применением дистанционных технологий.

Документ, выдаваемый по результатам освоения программы: диплом о профессиональной переподготовке.

4.1. Учебный план

№ п/п	Наименование модулей	Всего часов	В том числе			Форма контроля
			лекции	практ. занятия	промежут. и итог контроль	
1	2	3	4	5	6	7



1	Модуль 1. Основы дизайна	40	28	10	2	Зачет
2	Модуль 2. Экстерьерная визуализация	44	20	22	2	Зачет
3	Модуль 3. Введение в 3ds Max	60	41	17	2	Зачет
4	Модуль 4. Работа с клиентами	40	32	6	2	Зачет
5	Модуль 5. Рендеринг и постобработка	26		24	2	Зачет
3	Производственная практика	40		36	4	
4	Консультация	2			2	
5	Итоговая аттестация (Экзамен)	4			4	Экзамен
	ИТОГО	256	121	115	20	

4.2. Учебно-тематическое планирование

№	Наименование модулей	Всего, ак. час.	В том числе			Форма контроля
			лекции	практ. занятия	промежут. и итог. контроль	
1	2	3	4	5	6	7
1	Модуль 1. Основы дизайна.	40			2	Зачет
1.1	Работа со сценой и создание геометрии	10	10			
1.2	Интеграция новой геометрии в сцену	10	10			
1.3	Моделирование мебели	5	2	3		
1.4	Работа с декором	5	2	3		



1.5	Работа с освещением	5	2	3		
1.6	Текстуры и шейдинг	3	2	4		
	Промежуточная аттестация	2			2	Зачет
2	Модуль 2. Экстерьерная визуализация	44				Зачет
2.1	Создание модели архитектуры	15	4	10		
2.2	Моделирование городской среды. Работа с ландшафтом. Озеленение.	10	2	8		
2.3	Композиция кадра. Освещение. Материалы.	10	5	4		
2.4	Готовые 3D-модели	9	9			
	Промежуточная аттестация	2			2	Зачет
3	Модуль 3. Введение в 3ds Max	60			2	Зачет
3.1	Введение. Полигональное моделирование	15	10	5		
3.2	Моделирование из сплайнов	12	10	2		
3.3	Моделирование посуды	11	11			
3.4	Моделирование мебели Newood Light Cappelli	10	5	5		



3.5	Моделирование мебели Таре Minotti	10	5	5		
	Промежуточная аттестация	2			2	Зачет
4	Модуль 4. Работа с клиентами	40			2	Зачет
4.1	Поиск заказчиков	8	8			
4.2	Нормы делового общения	8	8			
4.3	Оформление портфолио	8	8			
4.4	Причины плохой клиентской поддержки	8	8			
4.5	Гид по лучшим письмам	6		6		
	Промежуточная аттестация	2			2	<i>Зачет</i>
	Модуль 5. Рендеринг и постобработка	26			2	
5.1	Пакетный рендеринг.	6		6		
5.2	Приёмы художественной постобработки;	6		6		
5.3	Алгоритм быстрой постобработки.	6		6		
5.4	Приёмы художественной постобработки.	6		6		
	Промежуточная аттестация	2			2	



6	Производственная практика	40		36	2	
7	Консультация	2				
8	Итоговая аттестация	4			4	Экзамен
	ИТОГО:	256	121	115	20	

4.3 Структура программы

Модуль 1. Основы дизайна.

Тема 1.1 Работа со сценой и создание геометрии. Создание объемных моделей окон, дверей, стен и потолков. Создание имитации паркета или плитки. Импорт 3D-модели из программы SketchUp.

Тема 1.2 Интеграция новой геометрии в сцену. Добавление в программу готовые модели из внешних источников. Чистка и оптимизация сцен. Изучение полигонального и сплайнового моделирования.

Тема 1.3 Моделирование мебели. Создание ножки, сиденье и спинку стула. Освоение работы с текстурами, создание материала дерева. Подготовка превью модели для стоков. Создание модели дивана по чертежу. Изучение работы со складками и текстурами мягкой мебели. Моделирование швов. Подготовка модели к отправке на 3D-стоки.

Тема 1.4 Работа с декором. Изучение правильного декора для улучшения изображений. Создание простых модели декора и работа с библиотекой.

Тема 1.5 Работа с освещением. Изучение работы базовых принципов освещения. Изучение основных настроек и сценариев освещения в визуализациях. Узнаете, на каких стоках можно брать HDRI-карты.

Тема 1.6 Текстуры и шейдинг. Практика работы с простыми материалами, добавлять их в интерьеры и донастраивать освещение, учитывая особенности текстур.

Промежуточная аттестация

- 1.Цветовые средства композиции;
- 2.Основные свойства цветов;
- 3.Свойства цветов, обуславливающие их психологическое воздействие;
- 4.Цветовые закономерности композиции;
- 5.Виды закономерностей;



6. Структурные закономерности цветосочетаний;
7. Закономерности взаимосвязи цвета и света;
8. Закономерности взаимосвязи цвета и объемно-пространственной структуры;
9. Специфические свойства материалов и цвет;
10. Взаимозависимость цвета и функции;

Модуль 2. Экстерьерная визуализация

Тема 2.1 Создание модели архитектуры. Описание экстерьерной визуализации. Создание подробных рендеров архитектурных построек и модели городской среды.

Тема 2.2 Моделирование городской среды. Работа с ландшафтом. Озеленение. Понятие ландшафта, элементы и компоненты ландшафта. Ландшафтная архитектура. Исторический аспект развития ландшафтной архитектуры. Универсальные законы и приемы ландшафтного искусства.

Тема 2.3 Композиция кадра. Освещение. Материалы. Как работают базовые принципы освещения. Основные настройки и сценарии освещения в визуализациях. Стоки с HDRI-картами.

Тема 2.4 Готовые 3D-модели. Моделирование минималистичного интерьера жилой квартиры по техническому заданию. Моделирование мебели, декора и текстуры, проработка разных ракурсов и сценарии освещения.

Промежуточная аттестация

1. Просмотр материалов и процедурных карт.
2. Основные типы материалов.
3. Типы процедурных карт.
4. Основные настройки материалов и процедурных карт.
5. Создание и редактирование текстур.
6. Создание материала. Применение материала к 3d объектам и группам объектов.

Модуль 3. Введение в 3ds Max

Тема 3.1 Полигональное моделирование. Сетка объектов. Вершина. Ребра. Грани. Полигональные сетки представляют собой совокупность полигонов, из которых формируются контуры, оболочка будущего объекта.

Тема 3.2 Моделирование из сплайнов. Моделирование автоматизированным сплайном.

Тема 3.3 Моделирование посуды.

Тема 3.4 Моделирование мебели Newood Light Cappelli. Моделирование мебели модели Newood Light Cappelli соблюдая особенности оригинального



дизайна, но предлагает дополнительную легкость благодаря отсутствию восьми стержней спинки.

Тема 3.5 Моделирование мебели Tare Minotti. Софа Tare с округлой спинкой и подлокотниками в стиле модерн. Основание софы из металла, каркас из дерева, полиуретановая набивка с системой memory foam может быть обита материалом из коллекции Minotti на выбор.

Промежуточная аттестация

1. Выполнение композиции на тему: «Мебель». Использование принципов бионики в разработки промышленных форм. (Материал: материал и техника по выбору).

2. Рассмотреть инструменты модуля reactor. Группы объектов модуля reactor. Применение динамических свойств к 3d объектам, группам. Настройка динамических свойств объектов. Создание динамических изображений.

3. Принципы ландшафтного проектирования малых территорий.

4. Основные этапы разработки проектов участков индивидуальных домов.

5. Дизайнерское оформление парадной зоны участка.

6. Выбор расположения и дизайнерское оформление зоны отдыха.

7. Выбор расположения и дизайнерское оформление детско-игровой площадки.

8. Выбор расположения и дизайнерское оформление хозяйственной зоны.

9. Выбор расположения и дизайнерское оформление зоны сада и огорода.

10. Сборка презентации в Readymag или аналогичных программах, подготовка защиты.

Модуль 4. Работа с клиентами

Тема 4.1 Поиск заказчиков. Способы поиска клиентов через социальные сети. Создание контента. Внимание аудитории. Прямые эфиры. Биржа фриланса. Популярные площадки для поиска заказчика. Тематические сообщества.

Тема 4.2 Нормы делового общения. Этические нормы и принципы в деловом общении.

Тема 4.3 Оформление портфолио. Формат приветствия. Структура подачи. Общая логика. Средства для создания портфолио. Canva. Tilda.

Тема 4.4 Причины плохой клиентской поддержки. Аналитика отзывов. Средства аналитики отзывов. Поддержание клиентского сервиса.

Тема 4.5 Гид по лучшим письмам. Обращение. Формальные ответы. Персонализация.

Промежуточная аттестация

Зачет



1. Укажите, какое правило поведения в различных странах не оказывает влияния на деловое общение:
 - а) традиции и обычаи;
 - б) климат;
 - в) черты национального характера;
 - г) форма государственного и политического устройства.
2. Что не относится к основным национальным чертам характера англичан?
 - а) вежливость;
 - б) эмоциональность;
 - в) законопослушность;
 - г) деловитость.
3. Какой фактор из перечисленных ниже в деловых переговорах ценится во Франции?
 - а) личные связи;
 - б) черты национального характера;
 - в) пунктуальность;
 - г) процедура знакомства.
4. Какое основное правило в одежде необходимо соблюдать при ведении деловых переговоров с французами?
 - а) неформальная форма одежды на переговорах;
 - б) национальные элементы в одежде;
 - в) одежда высокого качества из натурального материала;
 - г) яркие, броские тона в одежде.
5. Как не следует обращаться к женщине в Германии на деловых переговорах?
 - а) Frau Doktor;
 - б) Gnadiges Fraulein;
 - в) Gnadige Frau;
 - г) Fraulein.
6. Какая форма приветствия наиболее распространена в Японии?
 - а) низкий поклон;
 - б) рукопожатие;
 - в) похлопывание по плечу;
 - г) объятия.
7. Что означает в деловых переговорах с японскими партнерами кивание головой?
 - а) согласие;



- б) отказ;
- в) указание на то, что мысль собеседника понятна;
- г) указание на то, что в переговорах стороны пришли к полному взаимопониманию.
8. Что не является характерной чертой американского делового этикета?
- а) утилитаризм;
- б) почитание традиций;
- в) пренебрежение к мелочам;
- г) ясность и простота в общении.
9. Как не принято обращаться в Южной Корее к деловому партнеру?
- а) по имени;
- б) по фамилии;
- в) по должности;
- г) по фамилии и имени.
10. Каким фактором обусловлены этикетные правила в странах Ближнего и Среднего Востока?
- а) национальными традициями;
- б) темпераментом;
- в) религиозными верованиями;
- г) эмоциональностью.

Модуль 5. Рендеринг и постобработка

Тема 5.1 Пакетный рендеринг. Эффект боке. Пропорции кадра. Состояния сцены. Функция в программе 3ds Max, позволяющая ставить на рендер подряд несколько кадров. Зарядка всех камер на рендеринг.

Тема 5.2 Приёмы художественной постобработки. Приемы. Методики. Логика художественной постобработки.

Тема 5.3 Алгоритм быстрой постобработки. Калибровка камеры для повышения точности цветопередачи. Роль режимов наложения.

Тема 5.4 Приёмы художественной постобработки. Цветокоррекция. Улучшение тона, яркости. Кадрирование. Нахождение наиболее верного композиционного решения. Авторская обработка.

Промежуточная аттестация

1. Построение объектов на основе сложных примитивов в программе 3ds Max.
2. Построение геометрических игур с возможностью их редактирования "Editable Spline".
3. Построение объемных фигур на основе линий, путем изменения



параметров вкладки "Rendering".

4. Редактирования Editable Poly на уровне точек и сегментов.
5. Создание и наложение простых текстур VrayMTL.

Производственная практика

Виды работ (трудовые функции)	Содержание	Общий объем часов
Способность понимать элементы и компонентах ландшафта. Знание основных терминов и понятий развития ландшафтного творчества. Анализ исторических факторов возникновения и развития ландшафтного искусства	Изучить географический ландшафт, его категории. Определение ландшафтной архитектуры. Классификация садово-парковых ландшафтов. Проанализировать исторические моменты: Сады и парки Древнего Востока, античной Греции и Рима, Ирана, Индии, Китая, Японии. История развития русского садово-паркового искусства.	18
Способность ориентироваться в материаловедении в ландшафтной организации пространства.	Изучить общие сведения о строительных материалах. Анализ горных пород и их применение. Магматические, осадочные и метаморфические горные породы. Изучить свойств природного камня от состава и структуры. Материалы и изделия из горных пород.	10
Способность понимать форматы сохранения визуализции.	Изучить рендер готовой визуализации. Сохранение визуализации. Формат Tif, формат Jpeg. Варианты постобработки визуализации в графических редакторах	8
Промежуточная аттестация в форме <i>зачета</i>		4
Итого		40



4.4 Календарный учебный график (порядок освоения разделов)

Период (недели)*	обучения	Наименование разделов
1 неделя		Модуль 1. Основы дизайна. Модуль 2. Основные характеристики цвета.
2 неделя		Модуль 3. Художественные средства и законы композиции. Модуль 4. Свет в дизайне.
3 неделя		Модуль 5. Графические редакторы в дизайне. Модуль 6. Моделирование и макетирование. Производственная практика, Консультация, Итоговая аттестация.
*Точный порядок реализации разделов обучения определяется в расписании занятий.		

5. Организационно-педагогические условия реализации программы

5.1 Материально-технические условия реализации программы



Мастерская : 2. Дизайн интерьера	54.02.01 Дизайн (по отраслям)	<ul style="list-style-type: none">- Компьютер i7-9700F + система охлаждения / H310M-R R2.0 / DIMM 16GB DDR4 / 2000gb / GTX 1650Ti 4Gb / Wi-Fi + BT;- Клавиатура Microsoft Wired 600;- Мышь Microsoft 1850 Black;- Монитор Samsung F24T450FQI 23.8" LCD IPS LED;- Наушники Sennheiser HD 400S / накладные складные закрытые 18-20000Гц съемный кабель 1,4м, угловой jack 3.5мм, 120дБ, микрофон, черные;- Веб-камера Logitech Webcam C505e Black;- МФУ А3 MX2651EU А3/SRA3, 9600x600;- Аудиосистема комплект: volta 15 A 500 Вт\ MP3 \USB / SD card / BlueTooth, VOLTA MX-22 Микрофонная радиосистема U-2 Комплект необходимой коммутации, стойки;- Мольберт;- Проектор;- Экран на штативе Lumien Eco View 203x203см (раб.область 195x195 см);- Сетевой фильтр Buro 500SH-5-B, 5м (5 розеток) черный;- Компьютер — Core i5-105000/B460M PRO-VDH/16GB 2666MHz DDR4/512GB SSD m/2-2шт./GeForce RTX 3060 Ti. 8Gb GDDR6. 256 bit/ ExeGate Strefm HD 4000/OREON AM-31U2PE-2C/mATX Thermalteke Versa H17. VX Plus 600W/ MS Win10 Pro/Kb. mouse/24" TD2430
--	-------------------------------------	--

5.2 Учебно-методическое обеспечение программы

- Печатные раздаточные материалы;
- Наглядные программные продукты, оборудование и видеоматериалы;
- Электронные ресурсы.

5.3 Информационное обеспечение программы

Основные источники:

1. Адриан Шонесси. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу. Издво Питер, 2015. – 300 с.
2. Жанна Лидтка, Тим Огилви. Думай, как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 240 с.



3. Кливер Ф. Профессия дизайнер: 10 шагов на пути к успеху: от портфолио до собственного дизайн-агентства: практическое пособие. - Москва: Издательство «Рипол-Классик», 2016. - 225 с.

4. Лепская Н. А. Художник и компьютер: учебное пособие. - Москва: Когито-Центр, 2013. - 172 с.

5. Майкл Джанда. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. Изд-во Питер, 2018 – 384 с.

6. Старикова Ю. С. Основы дизайна: учебное пособие. - Москва: А-Приор, 2011. - 112 с.

7. Фил Кливер. Чему вас не научат в дизайн-школе. «Рипол-Классик», 2017.– 224 с.

Дополнительные источники:

1. Голубева О.Л. Основы композиции: Учебник / Ольга Голубева. – 6-е изд. - М.: Издательство В. Шевчук, 2014. – 144 с.

2. Кильпе М. В., Композиция. - М.: Изд-во «Ореол», 2011. – 146

3. Ковешникова Н. А. История дизайна: учебное пособие: [по специальности 070601 "Дизайн"] / Н. А. Ковешникова. - 3-е изд., испр. – Москва: Омега-Л, 2014. - 256 с.: ил.

4. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция: учебное пособие. – М.: ВЛАДОС, 2017. –144 с.

5. Основы художественного конструирования: Учебник / Л.И. Коротеева, А.П. Яскин. - М.: ИНФРА-М, 2011. - 304 с.

6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – 2-е изд., уточненное и доп. – М.: АСТ: Астрель, 2012. – 239 с

Интернет-ресурсы (сайты и программы)

1. <http://CoolReferat.com>. Основы композиции на плоскости.

2. <http://avtdesign.ucoz.ru>. Основы композиции. Дизайн-композиция

3. <http://template.ouverture.ru/desig> Основы композиции. Композиция в дизайне.

5.4 Кадровые условия реализации программы

Реализация обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю деятельности.



6. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы включает текущую, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

6.1. Промежуточная аттестация:

6.1.1. Предусматривает проверку знаний в виде итоговой аттестации по изучаемым дисциплинам и по практикам.

6.1.2. Допуск слушателя к изучению последующих дисциплин учебного плана обеспечивается при условии его успешного прохождения, подтверждаемого дифференцированной оценкой или «зачтено».

6.2. Итоговая аттестация:

6.2.1. Итоговая аттестация осуществляется после успешного завершения изучения всех дисциплин и практик и проводится в форме защиты выпускной квалификационной работы.

Оцениваемые знания, умения	Показатели оценки результата
<ul style="list-style-type: none">- Назначение программы, правила и принципы работы в программе.- Ориентироваться в меню программы- Настраивать интерфейс программы.- Особенности построения сложных объектов- Команды Mirror, Array, Align.- Принципы создание анимации	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none">- Основные параметры для работы в программе. Общая информация о программе 3Ds max. Ее значение для дизайнеров.- Основные методы работы в программе 3Ds max.- Интерфейс программы, основные панели, окна проекции.- Навигацию окон проекции, настройка и редактирование.- Расположение функции перемещение, вращение и масштабирование объектов.- Способы создания и редактирования с помощью клавиатуры, а также с помощью режима Modify.- Сохранение ролика анимации.
<p>Должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ориентироваться в меню программы- Настраивать интерфейс программы.	<p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none">- ориентироваться в интерфейсе и меню программы 3Ds max.



- создает простых объектов с помощью команды Standart primitives

6.1. Проверка теоретических знаний, сформированных умений

Задание для экзаменуемого

Проверка теоретических знаний

1. Структура 3d графики
2. Особенности построения объектов на основе стандартных примитивов
3. Особенности редактирования объектов на основе стандартных примитивов
4. Особенности построения объектов на основе линий и их структура.
5. Способы редактирования объектов на основе линий
6. Структура Editable Poly
7. Способы редактирования Editable Poly
8. Методы оптимизации сцены
9. Настройки VrayMtl
10. Стандартные источники освещения, настройки и особенности применения
11. Источники освещения Vray , настройки и особенности применения
12. Фотометрические источники освещения, настройки и особенности применения
13. Настройки черновой визуализации
14. Настройки итоговой визуализации
15. Горячая клавиша/сочетание горячих клавиш позволяют развернуть окно проекции на весь экран и вернуться обратно к виду 4 окна
16. Клавиша/сочетание клавиш позволяет делать вращение вокруг выделенного объекта.
17. Плоскость, состоящая из нескольких точек, соединенных между собой ребрами называют
18. Режим редактирования Edit Poly для работы с гранями.
19. Режим редактирования Edit Poly для работы с точками.
20. Модификатор для скручивания поверхность по заданной оси.

Проверка практических знаний

1. Построение сцены на основе планировки;
2. Скачивание объектов, проверка на ошибки, встраивание в проект
3. Построение объектов с нуля;
4. Построение объекта из примитивов
5. Создание библиотеки текстур и материалов;



6. Добавление текстур и материалов в проект согласно дизайн-концепции;
7. Настройка освещения в проекте, проведение тестового рендеринга;
8. Проведение финального рендеринга;
9. Проведение постобработки проекта в Фотошоп, исправление недочетов;
10. Оформление проекта для сдачи заказчику.

Выполнение практического задания

1. Перевести заданное изображение в определенный масштаб, используя все способы.
2. Распределите предложенные цвета по тону.
3. Определите, к какой репродукции относится зашифрованная цветовая схема композиции.
4. Объедините цвета в группы по определенному признаку: яркие, тусклые, хроматические, ахроматические, теплые, холодные, пассивные, активные. Распределите их по нарастанию тона.
5. Попробуйте, используя сочетания цветов, выразить оттенки чувств: напряжение – расслабленность, энергия – пассивность, возбуждение – угнетение, эмоциональный подъем – подавленность.
6. Составьте композицию с вычленением главных и соподчиняемых соотношений в композиции. Помните, что первые определяют общую тональность в композиции, вторые ее дополняют.
7. Среди предложенных элементов различных цветов со сходными характеристиками, найдите нужный по тональности фон, который объединял бы эти элементы: монохромный фон, ахроматический фон.
8. Выполните серию упражнений по свободному использованию картинной плоскости (без горизонта и без перспективы). Используйте в композициях линии, пятна, точки, геометрические, растительные и декоративные элементы.
9. Алгоритм применения булевых операций к трёхмерным объектам.
10. Преобразования трёхмерного объекта в редактируемую область.

Пакет экзаменатора

А) Условия

Количество вариантов задания для экзаменуемых/сдающих КЭ– 1

Оборудование: Бланк с заданиями для выполнения тестирования, ручка.

Экзамнационная/зачетная ведомость.

Б) Программа считается освоенной, если успешно выполнены все



промежуточные зачетные мероприятия (зачеты и экзамены по 5-ти бальной оценке) и успешно пройдена итоговая аттестация.

Шкала оценки образовательных достижений

Процент результативности (правильных ответов)	Оценка уровня подготовки	
	балл (оценка)	вербальный аналог
90 ÷ 100	34 - 38 (5)	отлично
80 ÷ 89	30 - 37 (4)	хорошо
70 ÷ 79	27 - 36 (3)	удовлетворительно
менее 70	26 (2)	неудовлетворительно

Критерии оценки:

- оценка «отлично» выставляется слушателю, если ответы на тест составили 90-100%.
- оценка «хорошо» выставляется слушателю, если ответы на тест составили 80-89%.
- оценка «удовлетворительно» выставляется слушателю, если ответы на тест составили 70-79%.
- оценка «неудовлетворительно» выставляется слушателю, если ответы на тест составили менее 70%.