

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 17.08.2026 15:44:41
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abc6ab7a

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»

Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ

Директор Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова

Рабочая программа учебной дисциплины

МДК.02.08 «3D-графика»

Профессия	54.01.20	Графический дизайнер
	код	наименование специальности
Форма обучения	очная	

Ставрополь, 2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер и примерной основной образовательной программы СПО, с учетом направленности на удовлетворение потребностей регионального рынка труда и работодателей.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана:

Григорян И.Е.. ассистент кафедры дизайна ВШКИ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3D-графика

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «3D-графика» является обязательной частью профессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии/специальности 54.01.20 Графический дизайнер.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования.
ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет;	
ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	36
в т.ч. в форме практической подготовки	36
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация в форме зачета в 5 семестре	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций
1	2	3	4
<i>5 семестр</i>			
Тема 1. Основы интерфейса программы (Blender, Maya)	Содержание учебного материала	36	ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
	в том числе: практическое занятие №1 «Настройка рабочей среды. Создание комбинаций из простых объектов»	2	
Тема 2. Базовые принципы работы	практическое занятие №2 «Моделирование сложных объектов сцены»	4	ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
Тема 3. Методы работы с материалами и текстурами	практическое занятие №3 «Настройка материалов и текстур для созданных объектов»	2	ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
Тема 4. Приемы создания объемных форм	практическое занятие №4 «Создание модели персонажа»	4	ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
	практическое занятие №5 «Создание скелета персонажа»	2	
	практическое занятие №6 «Текстурирование персонажа»	2	
	практическое занятие №7 «Добавление персонажа в ранее созданную локацию и получение визуализации»	4	

Тема 5. Настройка освещения и камеры	практическое занятие №8 «Установка и настройка источников света и камер»	4	ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
	практическое занятие №9 «Установка и настройка рендера и получение визуализации»	6	
Тема 6. Базовые принципы анимации	практическое занятие №10 Практическая работа «Добавление элементов анимации в созданную локацию»	6	ПК 2.1.; ПК 2.3.; ПК 2.4.
Промежуточная аттестация в форме зачета			
		ВСЕГО:	36

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий, объектов физической культуры и спорта с перечнем основного оборудования	Адрес (местоположение) учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий, объектов физической культуры и спорта (с указанием площади и номера помещения в соответствии с документами бюро технической инвентаризации)
Учебная аудитория для проведения учебных занятий (2-127а). Аудитория оборудована комплектом учебной мебели на 28 посадочных мест, демонстрационным экраном (интерактивная панель). Оснащена оборудованием и техническими средствами обучения: столы компьютерные - 10 шт., персональные компьютеры - 10 шт., стол многоугольный (ученич.) - 12 шт., стол низкий, комплект мебели для преподавателя (стол корпусный, стул), стул - 44 шт., пуф мягкий - 8 шт., стеллаж - 3 шт., вешалка, графические планшеты - 3 шт.	Ставропольский край, город Ставрополь, улица Пушкина, 1, Учебно-лабораторный корпус № 2 (лит.А)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.2. Основные 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>.

3.2.3. 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
Знания: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования. Умения: выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации	5 – Способен ясно и четко излагать свои мысли, корректно отвечать на поставленные вопросы, формулировать вопросы собеседнику, а также возражать оппоненту. Умеет аргументировать свою позицию или гибко менять ее в случае необходимости. 4 – Испытывает некоторые затруднения при изложении собственных мыслей, ответах на обращенные к нему вопросы в связи с волнением (ограниченным словарным запасом) и при попытках самостоятельно формулировать вопросы собеседнику. 3 – Не способен самостоятельно донести до окружающих собственные мысли и формулировать ответы на обращенные к нему вопросы, а также самостоятельно формулировать вопросы собеседнику. В ходе дискуссии, как правило, не корректен. 2 – Безучастен к заданию, которое дал педагог.	Наблюдение и оценка на практических занятиях Защита итоговых проектов

для создания новых форм; создавать цветовое единство; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн- макета для формирования дизайн-продукта.		
--	--	--