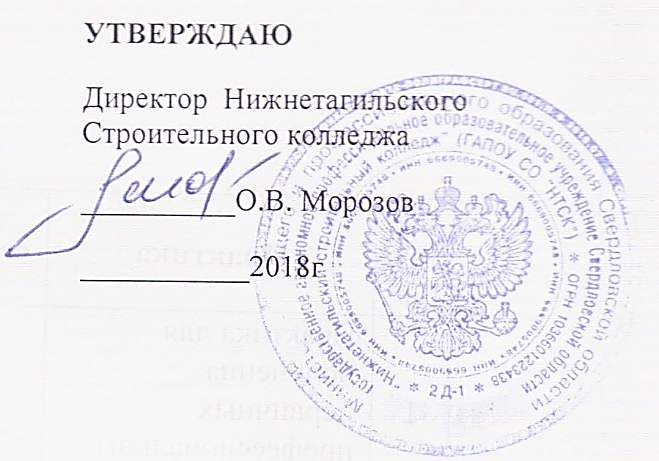
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ

СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ НИЖНЕТАГИЛЬСКИЙ СТРОИТЕЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ



**рабочая ПРОГРАММа**

КУРСОВ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙНЕР»

Форма обучения: очная/частично очно-заочная

Срок обучения: 1 месяц

Уровень освоения: базовый

2018

СОДЕРЖАНИЕ

|  |
| --- |
| 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ КПК «ГРАФИЧЕСКИЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙНЕР» 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ КПК «ГРАФИЧЕСКИЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙНЕР» |
| 1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ 2. ПРОГРАММЫ КПК «ГРАФИЧЕСКИЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙНЕР» |
| 1. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ   ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ КПК «ГРАФИЧЕСКИЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙНЕР» |

1 . ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ КУРСОВ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ (КПК) «ГРАФИЧЕСКИЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙНЕР»

1.1 Область применения программы КПК «Графический и мультимедийный дизайнер»

Программа предназначена для курсов повышения квалификации (далее - КПК) по программе «Графический и мультимедийный дизайнер» и разработана с учетом проф. стандарта «Графический дизайнер», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17.01.2017 № 40н.

Программа предназначена для следующих категорий обучающихся: для лиц, имеющих среднее общее образование, для студентов , слушателей из числа работающих лиц, безработных граждан и находящихся под риском увольнения, лиц в возрасте 50 лет и старше, лиц предпенсионного возраста, женщин, находящихся в отпуске по уходу за ребенком в возрасте до трех лет, и женщин, имеющих детей дошкольного возраста, не  состоящих в трудовых отношениях и обратившихся в органы службы занятости .

1.2 Цели и задачи – требования к результатам освоения программы КПК «Графический и мультимедийный дизайнер»

Результатом освоения программы КПК «Графический и мультимедийный дизайнер» является овладение обучающимися профессиональными (ПК) компетенциями:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код ПК | Умения | Знания |
| ПК 1.1  Применение компьютерной графики и мультимедиа в дизайне интерьера | * проводить проектный анализ; * разрабатывать концепцию проекта; * выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; * обрабатывать изображения средствами AdobePhotoshop; * выполнять обмерный план квартиры в AutoCAD; * реализовывать проект с помощью программы 3ds max; * устанавливать и настраивать камеры, освещение, солнце; * выполнять шейдеринг (текстурирование) объектов моделирования в 3ds max; * выполнять черновую и чистовую визуализацию проекта; * реализовывать творческие идеи в проекте; * создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; * применять известные способы построения и формообразования. | * теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; * основные этапы проектирования дизайна интерьера с помощью программ AdobePhotoshop, AutoCAD, 3ds max. |

2.Структура и примерное содержание КПК «Графический и мультимедийный дизайнер»

2.1. Количество часов на освоение рабочей программы КПК «Графический и мультимедийный дизайнер»

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем часов** |
| Максимальная учебная нагрузка (всего) | 76 |
| Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего) | 72 |
| в том числе: |  |
| практические занятия | 72 |
| Практическое обучение |  |
| Итоговая аттестация: |  |
| в форме экзамена - выполнение квалификационной практической работы | 4 часа |

2.2. Тематический план и содержание программы КПК «Графический и мультимедийный дизайнер»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование разделов и тем | Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся | Объем часов | Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПМ 01 Применение компьютерной графики и мультимедиа в дизайне интерьера | | | |
| МДК 01.01 Применение компьютерной графики | |  |  |
| Раздел 01.01.01 Обработка изображений в Photoshop | Практические занятия | 6 |  |
| Практическая работа №1 «Подготовка материалов и карт текстур в Photoshop.» | 2 | ПК 1.1 |
| Практическая работа №2 «Создание бесшовных текстур в Photoshop.» | 2 |
| Практическая работа №3 «Работа с референсами. Поиск и подготовка изображений для моделирования в 3ds max» | 2 |
| Раздел 01.01.02 Построение обмерных планов в AutoCAD | Практические занятия | 10 |
| Практическая работа №4 «Построение обмерного плана помещения в AutoCAD. Модуль СПДС: массив координационных осей, настройки, стили» | 2 |
| Практическая работа №5«Построение обмерного плана помещения в AutoCAD. Построение стен и перегородок. Сопряжения стен. Оконные и дверные проемы» | 2 |
| Практическая работа №6 «Построение обмерного плана помещения в AutoCAD. Динамические блоки для окон, мебели и сантехнического оборудования» | 2 |
| Практическая работа №7 «Построение обмерного плана помещения в AutoCAD. Размеры. Подготовка к печати и к импорту в 3ds max» | 2 |
| Практическая работа №8 «Построение обмерного плана помещения в AutoCAD. Для своего проекта» | 2 |
| МДК 01.02 3d-моделирование | |  |
| Раздел 01.02.01 Моделирование объектов в 3ds max | Практические занятия | 12 |
| Практическая работа №9 «Моделирование объектов в 3ds max. Моделирование столов» | 2 |
| Практическая работа №10 «Моделирование объектов в 3ds max. Моделирование стеллажа». | 2 |
| Практическая работа №11 «Моделирование объектов в 3ds max. Моделирование шкафа по референсам» | 2 |
| Практическая работа №12 «Моделирование объектов в 3ds max. Моделирование плетеного стола» | 2 |
| Практическая работа №13 «Моделирование объектов в 3ds max. Моделирование дивана, кресла и др. предметов интерьера» | 2 |
| Практическая работа №14 «Моделирование объектов в 3ds max. Моделирование штор и ковров» | 2 |
| Раздел 01.02.02 Моделирование помещения в 3ds max | Практические занятия | 12 |
| Практическая работа №15 «Подготовка плана к импорту из AutoCAD в 3ds max. Настройка единиц измерения» | 2 |
| Практическая работа №16 «Выдавливание стен и перегородок в 3ds max. Дверные и оконные проемы» | 2 |
| Практическая работа №17 «Моделирование пола и потолка в 3ds max. Плинтусы» | 2 |
| Практическая работа №18 «Постановка камер, настройка в 3ds max. Черновая визуализация. Моделирование подоконника, оконных рам, ручек» | 2 |
| Практическая работа №19 «Моделирование дверной коробки, дверного полотна, дверных ручек» | 2 |
| Практическая работа №20 «Работа над индивидуальным проектом» | 2 |
| Раздел 01.02.03. Визуализатор Corona. Освещение в 3ds max | Практические занятия | 12 |
| Практическая работа №21. «Освещение. Отключение декора при настройке освещения. Визуализатор Corona» | 2 |
| Практическая работа №22 «Освещение в Corona. Настройка камеры и ракурса» | 2 |
| Практическая работа №23 «Освещение в Corona. Настройка солнца, теней» | 2 |
| Практическая работа №24 «Освещение в Corona. Черновая визуализация» | 2 |
| Практическая работа №25 «Освещение в Corona. Дополнительные источники света. Фон за окном» | 2 |
| Практическая работа № 26 «Освещение в Corona. Работа над индивидуальным проектом» | 2 |
| Раздел 01.02.04. Текстурирование объектов в 3ds max с помощью Corona | Практические занятия | 12 |
| Практическая работа № 27 «Базовый шейдер в Corona. Шейдер пола» | 2 |
| Практическая работа № 28 «Шейдеры из библиотек» | 2 |
| Практическая работа № 29 «Шейдеры продвинутый уровень» | 2 |
| Практическая работа № 30 «Работа с материалами в Corona» | 2 |
| Практическая работа № 31 «Работа над индивидуальным проектом» | 2 |
| Практическая работа № 32 «Работа над индивидуальным проектом» | 2 |
| Раздел 01.02.05. Рендеринг (черновой и чистовой) в 3ds max с помощью Corona | Практические занятия | 8 |
| Практическая работа №33 «3ds max: Работа над индивидуальным проектом: постановка освещения, текстурирование, чистовая визуализация» | 2 |
| Практическая работа №34 «3ds max: компоновка сцены. Проверка единиц измерения, геометрии сцены, назначенных материалов. Окончательный выбор ракурсов и настройка камер. Черновая визуализация» | 2 |
| Практическая работа №35 «3ds max: общие настройки для черновой и чистовой визуализации. Сохранение изображения» | 2 |
| Практическая работа №36 Защита индивидуального проекта | 2 |
| Итоговая аттестация : квалификационный экзамен | | 4 |
| Итого | | 76 |  |

3. условия реализации программы КПК «ГРАФИЧЕСКИЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙНЕР»

3.1.  Реализация программы модуля производится в очной форме, частично в очно-заочной (дистанционной) форме.

Реализация программы требует наличия компьютерного класса с ОС Windows 8/10. Необходимо наличие следующего ПО: AdobePhotoshop 2019, AutoCAD 2015-2020, 3dsmax 2015-2020

# 3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы:

1. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2016.
2. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014.
3. Лаврентьев А.Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2018
4. Оксфордовская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010.
5. Пономоренко С. Пиксель и вектор. Принципы цифровой графики. СПБ.: БХВ Петербург, 2017.

Интернет-­ресурсы :

1. Он­лайн журнал по компьютерной графике и анимации (http://render.ru/)

2. Сайт компьютерной графике и анимации (http://100byte.ru/)

3. CG Tutorials. The Pillar of Computer Graphics (http://www.cgtutorials.com/)

4. Федеральный   центр   информационно­образовательных   ресурсов   Министерства образования   и   науки   [Электронный   ресурс].   –   Режим   доступа:   http://eor.edu.ru, свободный

5.Электронно­библиотечная система издательства «Лань» [Электронный ресурс]. – Режим   доступа:   http://lanbook.com/ebs.php,   абонемент

6.Электронно­библиотечная система «КнигаФонд» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.knigafund.ru/, абонемент

7.Электронно­библиотечная система образовательных и просветительских изданий [Электронный   ресурс].   –   Режим   доступа:   www.iqlib.ru   ,   свободный.   12. Электронно­библиотечная система IQlib [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iqlib.ru/, абонемент

8 .elibrary.ru   Научная   электронная   библиотека   [Электронный   ресурс].

–   Режим доступа: http://elibrary.ru/defaultx.asp, свободный.

3.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических (инженерно-педагогических) кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу (курсам): наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю проф.компетенции «Применение компьютерной графики и мультимедиа в дизайне интерьера».

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

КПК «ГРАФИЧЕСКИЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ДИЗАЙНЕР»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Результаты обучения: | Критерии оценки | Методы оценки |
| *Знания:*   * теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; * основные этапы проектирования дизайна интерьера с помощью программ AdobePhotoshop, AutoCAD, 3ds max; | Соблюдение требований при выполнении практических заданий по проектированию дизайна интерьера с помощью программ AdobePhotoshop, AutoCAD, 3ds max | Экспертное наблюдение выполнения практического задания:  оценка процесса  Экспертная оценка результатов выполнения квалификационной практической работы |
| *Умения:*   * проводить проектный анализ; * разрабатывать концепцию проекта; * выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; * обрабатывать изображения средствами AdobePhotoshop; * выполнять обмерный план квартиры в AutoCAD; * реализовывать проект с помощью программы 3ds max; * устанавливать и настраивать камеры, освещение, солнце; * выполнять шейдеринг (текстурирование) объектов моделирования в 3ds max; * выполнять черновую и чистовую визуализацию проекта; * реализовывать творческие идеи в проекте; * создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; * применять известные способы построения и формообразования. |