



ФГОС ВО
(версия 3++)

**КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ
В ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ**
Рабочая программа дисциплины

ЧЕЛЯБИНСК
ЧГИК
2026

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»**

Кафедра дизайна и компьютерных технологий

**КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ
В ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ
Рабочая программа дисциплины**

программа бакалавриата
«Декоративно-прикладное искусство в архитектурной среде»
по направлению подготовки
54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы
квалификация: бакалавр

**Челябинск
ЧГИК
2026**

УДК 745/749:004.9(073)
ББК 85.12я73
К63

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО (версия 3++) по направлению подготовки 54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы

Чернева Ж. Ю., зав. кафедрой дизайна и компьютерных технологий, доцент, член союза архитекторов РФ, член союза дизайнеров РФ.

Рабочая программа дисциплины как составная часть ОПОП на заседании совета декоративно-прикладного творчества рекомендована к рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 7 от 19.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/ДПИ АС

Рабочая программа дисциплины как составная часть ОПОП утверждена на заседании Ученого совета института протокол № 08 от 29.05.2023.

Срок действия рабочей программы дисциплины продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2024/25	Протокол № 11 от 27.05.2024
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025
2026/27	Протокол № 10 от 25.05.2026
2027/28	

К 63

Компьютерное моделирование в декоративно-прикладном искусстве: рабочая программа дисциплины : программа бакалавриата «Декоративно-прикладное искусство в архитектурной среде» по направлению подготовки 54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, квалификация: бакалавр автор-составитель Ж. Ю. Чернева ; Челябинский государственный институт культуры. – Челябинск, 2023. – 28 с. – (ФГОС ВО версия 3++).– Текст : непосредственный.

Рабочая программа дисциплины включает: перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы; указание места дисциплины в структуре ОПОП; объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся; содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам), с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий; перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине; фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине; перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины; перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины; методические указания для обучающихся по освоению дисциплины; перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения; описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

© Челябинский государственный
институт культуры, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация.....	6
1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы	7
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы	8
3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	8
4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	9
4.1. Структура преподавания дисциплины	9
4.1.1. Матрица компетенций	10
4.2. Содержание дисциплины	10
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	12
5.1. Общие положения	12
5.2. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы.....	13
5.2.1. Содержание самостоятельной работы.....	13
5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы.....	13
5.2.3. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ...	14
ресурсов необходимых для самостоятельной работы	14
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	14
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы	14
6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	18
6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных.....	18
этапах их формирования.....	18
6.2.2. Описание шкал оценивания	19
6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене.....	19
6.2.2.2. Описание шкалы оценивания.....	19
6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для.....	20
оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования	20
компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	20
6.3.1. Материалы для подготовки к экзамену.....	20
6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов,.....	21
эссе и творческих заданий по дисциплине	21
6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля	21
формирования компетенций	21
6.3.4.1. Планы семинарских занятий	21
6.3.4.2. Задания для практических занятий.....	21
6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий	23
6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока).....	23
6.3.4.5. Тестовые задания	23
6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций	23

7. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для освоения дисциплины	24
7.1. Печатные и (или) электронные образовательные ресурсы	24
7.2. Информационные ресурсы	24
7.2.1. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы.	24
7.2.2. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети Интернет	25
8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	25
9. Описание материально-технического обеспечения, необходимого для	27
осуществления образовательного процесса по дисциплине	27
Лист изменений в рабочую программу дисциплины	28

Аннотация

1	Индекс и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ДВ.01.02 Компьютерное моделирование в декоративно-прикладном искусстве
2	Цель дисциплины	Изучении компьютерных технологий в декоративно-прикладном искусстве, методов и приемов работы в компьютерном моделировании
3	Задачи дисциплины заключаются в:	– овладении методов компьютерного моделирования и проектирования; – изучении методов визуализации, презентации модели декоративно-прикладного искусства при помощи компьютерного моделирования; – овладении методикой поиска наиболее рациональных вариантов стандартных задач профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением современных информационно-коммуникационных технологий.
4	Планируемые результаты освоения	ПК-3, ПК-4
5	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 4 в академических часах – 144
6	Разработчики	Ж. Ю. Чернева, зав. кафедрой дизайна и компьютерных технологий, член Союза дизайнеров РФ, член Союза архитекторов РФ, доцент

**1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ,
СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

В процессе освоения основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

Таблица 1

Планируемые результаты освоения ОПОП	Перечень планируемых результатов обучения (индикаторы достижения компетенций)			
	Код индикатора	Элементы компетенций	по компетенции в целом	по дисциплине
1	2	3	4	5
ПК-3 Способен выполнять все виды проектных работ для последующего выполнения в материале произведений декоративно-прикладного искусства и народных промыслов	ПК-3.1.	Знать	– способы проектирования, изготовления и реализации художественно-творческих проектов в области декоративно-прикладного искусства и народных художественных промыслов.	–способы проектирования, изготовления и реализации художественно-творческих проектов в области современного декоративно-прикладного искусства.
	ПК-3.2.	Уметь	– проектировать и практически реализовывать художественно-творческие проекты в области декоративно-прикладного искусства и народных художественных промыслов.	– проектировать и практически реализовывать художественно-творческие проекты в области современного декоративно-прикладного искусства.
	ПК-3.3.	Владеть	–способностью разработки и реализации художественно-творческих проектов в области декоративно-прикладного искусства и народных художественных промыслов	–способностью разработки и реализации художественно-творческих проектов в области современного декоративно-прикладного искусства.
ПК-4. способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением современных информационно-	ПК-4.1	Знать	– способы поиска наиболее рациональных вариантов стандартных задач профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением со-	– способы поиска наиболее рациональных вариантов стандартных задач профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением со-

коммуникационных технологий			временных информационно-коммуникационных технологий.	временных информационно-коммуникационных технологий.
	ПК-4.2	Уметь	– осуществлять поиск наиболее рациональных стандартных задач профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением современных информационно-коммуникационных технологий.	– осуществлять поиск наиболее рациональных стандартных задач профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением современных информационно-коммуникационных технологий.
	ПК-4.3	Владеть	– навыками поиска наиболее рациональных вариантов конструктивно-художественного и объемно-пространственного решения проекта с использованием новых информационных технологий	– навыками поиска наиболее рациональных вариантов конструктивно-художественного и объемно-пространственного решения проекта с использованием новых информационных технологий

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в формируемая участниками образовательных отношений часть учебного плана. Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «Методика преподавания художественно-творческих дисциплин», «Рисунок», «Живопись»

Освоение дисциплины будет необходимо при изучении дисциплин: «Проектирование», «Основы производственного мастерства», прохождении практик: «Учебно-ознакомительная практика», «Научно-исследовательская работа», «Педагогическая практика», «Технико-технологическая практика», «Преддипломная практика», подготовке к государственной итоговой аттестации.

3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины в соответствии с утвержденным учебным планом составляет 4 зачетных единиц, 144 часов

Таблица 2

Вид учебной работы	Всего часов
	Очная форма
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	144
– Контактная работа (всего)	74,3
в том числе:	

лекции	-
семинары	-
практические занятия	72
мелкогрупповые занятия	-
индивидуальные занятия	-
консультация <i>в рамках промежуточной аттестации (КонсПА)</i>	2
иная контактная работа (ИКР) <i>в рамках промежуточной аттестации</i>	0,3
консультации (конс.)	-
контроль самостоятельной работы (КСР)	-
– Самостоятельная работа обучающихся (всего)	42,7
– Промежуточная аттестация обучающегося – экзамен: контроль	27

**4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ
(РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА
АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ**

4.1. Структура преподавания дисциплины

Таблица 3

Очная форма обучения

Наименование разделов, тем	Общая трудоемкость (всего час.)	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся, и трудоемкость (в академ. час.)				с/р	Форма промежуточной аттестации (по семестрам) в т. ч. с контактной работой
		Контактная работа					
		лек.	сем.	практ.	инд.		
1	2	3	4	5	6	7	8
Раздел 1. Графическая программа Corel DRAW.							
Тема 1. Краткий обзор интерфейса программы CorelDraw	8			8		-	Просмотр практических работ
Тема 2.Работа с простыми геометрическими фигурами и их редактирование в CorelDraw	20			8		12	Просмотр практических работ
Тема 3. Работа с цветовой палитрой, текстурирование, спецэффекты в CorelDraw	20			8		12	Просмотр практических работ
Тема 4. Создание рабочего проекта Corel Draw	24			12		12	Просмотр практических работ
Итого в 6 семестре	72			36		36	-
Раздел 2. Графическая программа 3 d Studio MAX							
Тема 5. Краткий обзор работы редактора 3D Studio Max. Создание объектов в 3D Studio Max	6			6		-	Просмотр практических работ
Тема 6. Работа с группами объектов. Сложные трансформации объектов	6			6		-	Просмотр практических работ
Тема 7. Применение	6			6		-	Просмотр прак-

модификаторов в моделировании. Редактирование полигональных объектов							тических работ
Тема 8. Освещение сцены, установка и настройка камеры	6			6		-	Просмотр практических работ
Тема 9. Работа редактора материалов	6			6		-	Просмотр практических работ
Тема 10. Визуализация сцен, в визуализаторах ART, Arnold, Corona.	12,7			6		6, 7	Просмотр практических работ
<i>Экзамен в 7 сем.</i>	29, 3						<i>Экзамен контроль – 27ч. Конс ПА – 2 час ИКР – 0,3 час</i>
<i>Итого в 7 сем.</i>	72			36	-	6, 7	29,3
<i>Всего по дисциплине</i>	144	-	-	72		42,7	29,3

Таблица 4

4.1.1. Матрица компетенций

Наименование разделов, тем	ПК-3	ПК-4
1	2	3
Раздел 1. Графическая программа Corel DRAW		
Тема 1. Краткий обзор интерфейса программы CorelDraw	+	+
Тема 2. Краткий обзор работы редактора 3D Studio Max. Создание объектов в 3D Studio Max	+	+
Тема 3. Работа с цветовой палитрой, текстурирование, спецэффекты в CorelDraw	+	+
Тема 4. Создание рабочего проекта Corel Draw	+	+
Раздел 2. Графическая программа 3 d Studio MAX		
Тема 5. Краткий обзор работы редактора 3D Studio Max	+	+
Тема 6. Работа с группами объектов. Сложные трансформации объектов	+	+
Тема 7. Применение модификаторов в моделировании. Редактирование полигональных объектов	+	+
Тема 8. Освещение сцены, установка и настройка камеры	+	+
Тема 9. Работа редактора материалов	+	+
Тема 10. Визуализация сцен, в визуализаторах ART, Arnold, Corona.	+	+
<i>Экзамен в 7 сем.</i>	+	+

4.2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Графическая программа CorelDraw.

Тема 1. Краткий обзор программы CorelDraw. Точечные и векторные изображения. Рабочая среда и интерфейс пользователя. Создание, открытие, закрытие и сохранение нового документа. Изменение параметров страниц и единиц измерения.

Тема 2. Работа с простыми геометрическими фигурами и их редактирование в CorelDraw. Прямоугольники, Эллипсы, многоугольники, спирали, звезды. Модель кривой. Точки излома, сглаженные узлы, симметричные узлы. Линии замкнутые, ра-

закрепленные и соединенные. Линии и инструмент Freehand. Линии и инструмент Bezier. Режим каллиграфии. Режим кисти. Режим распылителя. Фигурный текст. Простой текст. Создание и редактирование простого текста. Эффекты. Размещение текста по траектории.

Тема 3. *Работа с цветовой палитрой, текстурирование, спецэффекты в CorelDraw.* Цветовые палитры и модели цвета. Однородные заливки. Градиентные заливки. Заливки узором. Параметры контуров и управление ими. Толщина, завершители, углы, цвет, форма и разворот пера контурной линии. Преобразование перспективы. Тени и инструмент Interactive Shadow. Эффекты освещения. Типы линз. Полупрозрачная линза. Осветляющая линза. Линза сложения цветов. Каркасная линза. Прозрачность. Фигурная обрезка. Применение фигурной резки. Инструмент Interactive Transparency.

Тема 4. *Создание рабочего проекта в CorelDraw.* Управление цветом в Corel Draw. Аксонометрические виды и проекции. Композиционное решение проекта в Corel Draw. Предпечатная подготовка проекта к печати.

Раздел 2. Графическая программа 3D Studio Max

Тема 5. *Краткий обзор работы редактора 3D Studio Max.* Рабочая среда и интерфейс пользователя. Панели инструментов. Окна проекций. Строка состояния. Строка подсказки. Окна диалога. Четвертное меню. Создание объектов в 3D Studio Max. Параметры объектов. Стандартные примитивы. Улучшенные примитивы. Компонентные объекты. Лестницы. Изучение стандартных, улучшенных и компонентных объектов. Операции Boolean.

Тема 6. *Создание линейных форм и трансформирование их в объемную форму.* Работа с группами объектов. Создание, открытие, закрытие, сохранение файла. Выделение объекта. Манипуляции объектами. Группировка объектов. Привязка, масштабирование. Сложные трансформации объектов. Виды сплайнов. Параметры сплайнов. Инструменты Extrude, Bevel. Типы вершин сплайнов. Инструменты работы с подобъектами сплайна. Метод вращения профиля. Создание сплайновых форм. Создание модели при помощи сплайнов (трехмерных кривых) и построение сплайнового каркаса. Loft-тинг и loft-объекты. Создание loft-объектов. Редактирование loft-объектов. Добавление в loft-объект новых сечений и удаление сечений. Редактирование сплайнов пути и сечений на уровне параметрической формы.

Тема 7. *Применение модификаторов в моделировании. Редактирование полигональных объектов.* Командная панель Modify. Модификаторы выделения. Модификаторы обработки. Модификаторы проецирования. Модификаторы деформации. Модификаторы объемной деформации. Редактирование полигональных объектов. Виды полигональных сеток. Параметры полигональных объектов. Инструменты редактирования полигональных объектов Extrude, Bevel и др. Инструменты работы с подобъектами полигональных объектов. Метод сглаживания полигональных объектов.

Тема 8. *Освещение сцены, установка и настройка камеры.* Типы камер. Настройки камеры. Типы источников света. Настройки источников света. Типы фотометрических источников света.

Тема 9. *Работа редактора материалов.* Окно редактирования материалов. Свойства стандартных материалов, имитируемые картами текстур. Типы текстур. Соз-

дание основных материалов Создание составных материалов. Система проекционных текстурных карт. Многокомпонентные материалы.

Тема 10. Визуализация сцен, в визуализаторах ART, Arnold, Corona. Инструменты управления визуализацией. Настройки визуализации. Типы фотометрических источников света. Настройки Материалы ART. Физическая камера. Настройки физической камеры. Инструменты управления визуализацией ART рендера. Настройки визуализации ART рендера. Материалы Arnold. Физическая камера. Настройки физической камеры. Инструменты управления визуализацией Arnold. рендера. Настройки визуализации Arnold. рендера. Типы источников света Corona. Настройки источников света Corona. Материалы Corona. Камеры Corona. Настройки камеры Corona. Инструменты управления визуализацией Corona. Настройки визуализации Corona.

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Общие положения

Самостоятельная работа обучающихся – особый вид познавательной деятельности, в процессе которой происходит формирование оптимального для данного индивида стиля получения, обработки и усвоения учебной информации на основе интеграции его субъективного опыта с культурными образцами.

Самостоятельная работа может быть аудиторной и внеаудиторной.

Аудиторная самостоятельная работа осуществляется на практических занятиях. Внеаудиторная самостоятельная работа может осуществляться:

- в контакте с преподавателем: на консультациях по учебным вопросам, в ходе творческих контактов, при ликвидации задолженностей, при выполнении индивидуальных заданий и т. д.;

- без контакта с преподавателем: в аудитории для индивидуальных занятий, в библиотеке, дома, в общежитии и других местах при выполнении учебных и творческих заданий.

Внеаудиторная самостоятельная работа, прежде всего, включает повторение материала, изученного в ходе аудиторных занятий; работу с основной и дополнительной литературой и интернет-источниками; подготовку к практическим занятиям; выполнение заданий, вынесенных преподавателем на самостоятельное изучение; научно-исследовательскую и творческую работу обучающегося.

Целью самостоятельной работы обучающегося является:

- формирование приверженности к будущей профессии;
- систематизация, закрепление, углубление и расширение полученных знаний умений, владений;

- формирование умений использовать различные виды изданий (официальные, научные, справочные, информационные и др.);

- развитие познавательных способностей и активности обучающегося (творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности);

- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию, самореализации;

- развитие исследовательского и творческого мышления.

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося, и ее объем по каждой дисциплине определяется учебным планом. Методика ее организации зависит от структуры, характера и особенностей изучаемой дисциплины, индивидуальных качеств и условий учебной деятельности.

Для эффективной организации самостоятельной работы обучающийся должен:

знать:

- систему форм и методов обучения в вузе;
- основы научной организации труда;
- методики самостоятельной работы;
- критерии оценки качества выполняемой самостоятельной работы;

уметь:

- проводить поиск в различных поисковых системах;
- использовать различные виды изданий;
- применять методики самостоятельной работы с учетом особенностей изучаемой дисциплины;

владеть:

- навыками планирования самостоятельной работы;
- навыками соотнесения планируемых целей и полученных результатов в ходе самостоятельной работы;
- навыками проектирования и моделирования разных видов и компонентов профессиональной деятельности.

Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей обучающихся. Время и место самостоятельной работы выбираются обучающимися по своему усмотрению, но с учетом рекомендаций преподавателя.

Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения рабочей программы дисциплины, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и владениям обучаемых. Обязательно следует помнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочного занятия, а затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном рабочей программой дисциплины.

5.2. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы

Таблица 5

5.2.1. Содержание самостоятельной работы

Наименование разделов, темы	Содержание самостоятельной работы	Форма контроля
Раздел 1. Графическая программа Corel DRAW		
Тема 2. Работа с простыми геометрическими фигурами и их редактирование в CorelDraw	Самостоятельная работы №1	Проверка самостоятельных работ
Тема 3. Работа с цветовой палитрой, текстурирование, спецэффекты в CorelDraw	Самостоятельная работы №2	Проверка самостоятельных работ
Тема 4. Создание рабочего проекта Corel Draw	Самостоятельная работы №3	Проверка самостоятельных работ
Раздел 2. Графическая программа 3 d Studio MAX		
Тема 10. Визуализация сцен, в визуализаторах ART, Arnold, Corona.	Самостоятельная работы № 4	Проверка самостоятельных работ

5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа № 1 Тема 2. Работа с простыми геометрическими фигурами и их редактирование в CorelDraw.

Цель работы: изучить методы работы в графическом пакете CorelDraw.

Задание и методика выполнения: выполнить открытку на основе простых гео-

метрических форм, используя методы копирования, зеркального отражения форм и группировки объекта.

Самостоятельная работа № 2 Тема 3. Работа с цветовой палитрой, текстурирование, спецэффекты в CorelDraw

Цель работы: изучить способы работы с цветом в графическом пакете CorelDraw.

Задание и методика выполнения: выполнить плакат, используя возможности работы различных цветовых палитр, заливок, градиентов, спецэффектов.

Самостоятельная работа № 3 Тема 4. Создание рабочего проекта Corel Draw

Цель работы: изучить способы создания многостраничного документа в графическом редакторе CorelDraw.

Задание и методика выполнения: выполнить компоновку проекта, создать многостраничный альбом рабочих чертежей, используя текстовые блоки, заливки текстурой, цветовые палитры и т.д..

Раздел 2. Графическая программа 3D Studio Max

Самостоятельная работа № 4 Тема 10. Визуализация сцен, в визуализаторах ART, Arnold, Corona.

Цель работы: изучить работу визуализатора Corona

Задание и методика выполнения: Подготовить примеры работы визуализатора Corona при помощи программы 3D Studio Max. Сделать подбор примеров в альбоме для самостоятельной работы.

5.2.3. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для самостоятельной работы

См. Раздел 7. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для освоения дисциплины.

<http://fgosvo.ru/> – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования.

<https://grants.culture.ru/> – Культура. Гранты России. Общероссийская база конкурсов и грантов в области культуры и искусства.

<https://openedu.ru> – Открытое образование.

<https://президентскиегранты.рф> – Фонд президентских грантов.

<https://rsv.ru> – Россия – страна возможностей.

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Таблица 6

Паспорт фонда оценочных средств для текущей формы контроля

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
Раздел 1. Графическая программа Corel DRAW			
Тема 1. Краткий обзор интерфейса	ПК-3 Способен выполнять все виды	ПК-3.1.	– Практическая работа № 1 «Инструменты CorelDraw»

программы CorelDraw	проектных работ для последующего выполнения в мате- риале произведений декоративно- прикладного искус- ства и народных промыслов	ПК-3.2.	
		ПК-3.3.	
	ПК-4. способен ре- шать стандартные задачи профессио- нальной деятельно- сти художника де- коративного искус- ства с применением современных ин- формационно- коммуникационных технологий	ПК-4.1	
		ПК-4.2	
		ПК-4.3.	
Тема 2. Работа с простыми геомет- рическими фигура- ми и их редактиро- вание в CorelDraw	Те же	Те же	– Практическая работа № 2 «Ра- бота с простыми геометрически- ми фигурами и их редактирова- ние в CorelDraw» – Самостоятельная работа № 1. Тема «Работа с простыми геомет- рическими фигурами и их редак- тирование в CorelDraw».
Тема 3. Работа с цветовой палитрой, текстурирование, спецэффекты в Corel Draw	Те же	Те же	– Практическая работа № 3 «Ра- бота с цветовой палитрой, тек- стурирование, спецэффекты в Corel Draw» – Самостоятельная работа № 2. Тема «Работа с цветовой палит- рой, текстурирование, спецэф- фекты в Corel Draw».
Тема 4. Создание рабочего проекта Corel Draw	Те же	Те же	– Практическая работа № 4 «Соз- дание рабочего проекта Corel Draw» – Самостоятельная работа № 3. Тема «Создание рабочего проекта Corel Draw».
Раздел 2. Графическая программа 3 d Studio MAX			
Тема 5. Краткий обзор работы ре- дактора 3D Studio Max. Создание объ- ектов в 3D Studio Max	Те же	Те же	– Практическая работа № 5 «Краткий обзор работы редактора 3D Studio Max. Создание объек- тов в 3D Studio Max»
Тема 6. Работа с группами объектов. Сложные транс- формации объектов	Те же	Те же	– Практическая работа № 6 «Ра- бота с группами объектов. Слож- ные трансформации объектов»

Тема 7. Применение модификаторов в моделировании. Редактирование полигональных объектов	Те же	Те же	– Практическая работа № 7 «Применение модификаторов в моделировании. Редактирование полигональных объектов»
Тема 8. Освещение сцены, установка и настройка камеры	Те же	Те же	– Практическая работа № 8 «Тема 8. Освещение сцены, установка и настройка камеры»
Тема 9. Работа редактора материалов	Те же	Те же	– Практическая работа № 9 «Работа редактора материалов»
Тема 10. Визуализация сцен, в визуализаторах	Те же	Те же	– Практическая работа № 10 «Визуализация сцен, в визуализаторах»

Таблица 7

Паспорт фонда оценочных средств для промежуточной аттестации

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
Раздел 1. Графическая программа Corel DRAW			
Тема 1. Краткий обзор интерфейса программы CorelDraw	ПК-3 Способен выполнять все виды проектных работ для последующего выполнения в материале произведений декоративно-прикладного искусства и народных промыслов	ПК-3.1.	– практико-ориентированное задание № 1
		ПК-3.2.	
		ПК-3.3.	
	ПК-4. способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением современных информационно-коммуникационных технологий	ПК-4.1	
		ПК-4.2	
		ПК-4.3.	
Тема 2. Работа с простыми геометрическими фигурами и их редактирование в CorelDraw	Те же	Те же	– практико-ориентированное задание № 2

Тема 3. Работа с цветовой палитрой, текстурирование, спецэффекты в Corel Draw	Те же	Те же	– практико-ориентированное задание № 3
Тема 4. Создание рабочего проекта Corel Draw	Те же	Те же	– практико-ориентированное задание № 4
Раздел 2. Графическая программа 3 d Studio MAX			
Тема 5. Краткий обзор работы редактора 3D Studio Max. Создание объектов в 3D Studio Max	Те же	Те же	– Вопросы к экзамену (7 семестра) № теоретических вопросов: 1-20 – практико-ориентированное задание № 5
Тема 6. Работа с группами объектов. Сложные трансформации объектов	Те же	Те же	– Вопросы к экзамену (7 семестра) № теоретических вопросов: 1-20 – практико-ориентированное задание № 6
Тема 7. Применение модификаторов в моделировании. Редактирование полигональных объектов	Те же	Те же	– Вопросы к экзамену (7 семестра) № теоретических вопросов: 1-20 – практико-ориентированное задание № 7
Тема 8. Освещение сцены, установка и настройка камеры	Те же	Те же	– Вопросы к экзамену (7 семестра) № теоретических вопросов: 1-20 – практико-ориентированное задание № 8
Тема 9. Работа редактора материалов	Те же	Те же	– Вопросы к экзамену (7 семестра) № теоретических вопросов: 1-20 – практико-ориентированное задание № 9
Тема 10. Визуализация сцен, в визуализаторах	Те же	Те же	– Вопросы к экзамену (7 семестра) № теоретических вопросов: 1-20 – практико-ориентированное задание № 10

6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Таблица 8

Показатели и критерии оценивания компетенций

Планируемые результаты освоения ОПОП	Показатели сформированности компетенций	Критерии оценивания
1	2	3
ПК-3. Способен выполнять все виды проектных работ для последующего выполнения в материале произведений декоративно-прикладного искусства и народных промыслов	– знает способы проектирования, изготовления и реализации художественно-творческих проектов в области современного декоративно-прикладного искусства. – готов проектировать и практически реализовывать художественно-творческие проекты в области современного декоративно-прикладного искусства. – обладает способностью разработки и реализации художественно-творческих проектов в области современного декоративно-прикладного искусства.	Обучающийся демонстрирует комплекс знаний и умений по ведению основных видов проектных работ в декоративно-прикладном искусстве с использованием компьютерной техники с учетом особенностей материала
ПК-4. способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением современных информационно-коммуникационных технологий	– понимает и решает стандартные задачи профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением современных информационно-коммуникационных технологий; – применяет способы поиска наиболее рациональных вариантов решения стандартных задач профессиональной деятельности художника декоративного искусства с применением современных информационно-коммуникационных технологий; – способен использовать знания, умения, владения в профессиональной деятельности.	Обучающийся обладает необходимой системой знаний, достиг осознанного владения умениями, навыками и способами профессиональной деятельности. Демонстрирует способность анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.

Таблица 9

Этапы формирования компетенций

Наименование этапа	Характеристика этапа	Формы контроля
1	2	3
Начальный (входной) этап формирования компетенций	Диагностика входных знаний в рамках компетенций.	Самоанализ, устный опрос
Текущий этап формирования	Выполнение обучающимися	Практические занятия, само-

компетенций	заданий, направленных на формирование компетенций Осуществление выявления причин препятствующих эффективному освоению компетенций.	стоятельная работа:
Промежуточный (аттестационный) этап формирования компетенций	Оценивание сформированности компетенций по отдельной части дисциплины или дисциплины в целом.	Экзамен: – ответы на теоретические вопросы; – выполнение практико-ориентированных заданий.

6.2.2. Описание шкал оценивания

Таблица 10

6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене

Оценка по номинальной шкале	Описание уровней результатов обучения
Отлично	Обучающийся показывает глубокие, исчерпывающие знания в объеме пройденной программы, уверенно действует по применению полученных знаний на практике, демонстрируя умения и владения, определенные программой. Грамотно и логически стройно излагает материал при ответе, умеет формулировать выводы из изложенного теоретического материала, знает дополнительно рекомендованную литературу. Обучающийся способен действовать в нестандартных практико-ориентированных ситуациях. Отвечает на все дополнительные вопросы. Результат обучения показывает, что достигнутый уровень оценки результатов обучения по дисциплине является основой для формирования соответствующих компетенций.
Хорошо	Результат обучения показывает, что обучающийся продемонстрировал результат на уровне осознанного владения учебным материалом и учебными умениями, владениями по дисциплине. Допускает незначительные ошибки при освещении заданных вопросов. Обучающийся способен анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.
Удовлетворительно	Результат обучения показывает, что обучающийся обладает необходимой системой знаний и владеет некоторыми умениями по дисциплине. Ответы излагает хотя и с ошибками, но исправляемыми после дополнительных и наводящих вопросов. Обучающийся способен понимать и интерпретировать усвоенную информацию, что является основой успешного формирования умений и владений для решения практико-ориентированных задач.
Неудовлетворительно	Результат обучения обучающегося свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по дисциплине. Допущенные ошибки и неточности в ходе промежуточного контроля показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений по дисциплине. Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.

Таблица 11

6.2.2.2. Описание шкалы оценивания

Практическое (практико-ориентированное) задание

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументированно излагал свое решение, используя профессиональную терминологию.
Хорошо	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументированно излагал свое решение, используя профессиональную терминологию.
Удовлетворительно	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение, путаясь в профессиональных понятиях.
Неудовлетворительно	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Материалы для подготовки к экзамену

Таблица 12

**Материалы, необходимые для оценки знаний
(примерные теоретические вопросы)
к зачету**

№ п/п	Примерные формулировки вопросов	Код компетенций
1.	Редактор CorelDraw является	ПК-3, ПК-4
2.	Чтобы начать работу с чистого листа в CorelDraw в окне приветствия надо выбрать	ПК-3, ПК-4
3.	Открытие, закрытие, сохранение, импорт документа находится в меню	ПК-3, ПК-4
4.	Если при построении прямоугольника удерживать клавишу Shift	ПК-3, ПК-4
5.	Чтобы закруглить один угол прямоугольника надо...	ПК-3, ПК-4
6.	Какой компанией было разработано программное обеспечение 3ds MAX	ПК-3, ПК-4
7.	Сколько окон проекций содержит окно 3ds MAX	ПК-3, ПК-4
8.	При помощи кокой клавиши можно создать и клонировать объект 3dsmax	ПК-3, ПК-4
9.	Комбинация каких клавиш позволяет перейти в активное окно проекции программы	ПК-3, ПК-4
10.	Как изменяется объект, если применить к нему модификатор Twist	ПК-3, ПК-4
11.	Как изменяется объект, если применить к нему модификатор Extrude	ПК-3, ПК-4
12.	Источник освещения, который излучает свет в различных направлениях сцены	ПК-3, ПК-4
13.	Каким образом создается объект с помощью Loft- функций 3dsmax	ПК-3, ПК-4
14.	При помощи какого модификатора сплайна, можно создать тело вращения	ПК-3, ПК-4
15.	Какие объекты можно создать на основе булевских функций.	ПК-3, ПК-4
16.	К чему относятся объекты Omni light, Spot light, Area light	ПК-3, ПК-4
17.	К какому типу источников света относится источник света Omni	ПК-3, ПК-4
18.	Что такое моделирование	ПК-3, ПК-4
19.	Как называется процесс, позволяющий отобразить объект в трехмерном пространстве	ПК-3, ПК-4

20.	Как называется виртуальное пространство, в котором работает пользователь трехмерного редактора	ПК-3, ПК-4
-----	--	------------

Таблица 13

**Материалы, необходимые для оценки умений и владений
(примерные практико-ориентированные задания)**

№ п/п	Темы примерных практико-ориентированных заданий	Код компетенций
1.	Декоративный мотив в программе CorelDRAW	ПК-3, ПК-4
2.	Орнамент в программе CorelDRAW	ПК-3, ПК-4
3.	Выполнение рабочих чертежей в программе CorelDraw.	ПК-3, ПК-4
4.	Моделирование при помощи команды Spacing Tool	ПК-3, ПК-4
5.	Моделирование мягкой мебели в 3ds MAX	ПК-3, ПК-4
6.	Простое моделирование стола со стульями методом - Loft	ПК-3, ПК-4
7.	Моделирование дивана при помощи полигонального моделирования	ПК-3, ПК-4
8.	Преобразование объектов при помощи модификаторов	ПК-3, ПК-4
9.	Создание материалов в 3ds MAX	ПК-3, ПК-4
10.	Освещение сцены в 3ds MAX Установка камеры в сцене. Визуализация в 3ds MAX	ПК-3, ПК-4

**6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов,
эссе и творческих заданий по дисциплине**

Написание рефератов (эссе, творческих заданий) не предусмотрено.

**6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля
формирования компетенций**

6.3.4.1. Планы семинарских занятий

Семинарские занятия по дисциплине учебным планом не предусмотрены.

6.3.4.2. Задания для практических занятий

Раздел 1. Графическая программа CorelDraw

**Практическая работа № 1. Тема № 1 Краткий обзор интерфейса программы
CorelDraw**

Цель работы – изучить интерфейс программы и основные инструменты для работы в CorelDraw

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Декоративный мотив» используя инструменты «линия и заливка». Формат А4, компьютерная графика.

**Практическая работа № 2. Тема №2 Работа с простыми геометрическими
фигурами и их редактирование в CorelDraw**

Цель работы – изучить организационную структуру и основные инструменты для работы в программе CorelDraw.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Декоративный орнамент» используя простые геометрические формы и инструменты «линия и заливка». Формат А4, компьютерная графика.

**Практическая работа № 3. Тема № 3. Работа с цветовой палитрой, тексту-
рирование, спецэффекты в CorelDraw**

Цель работы – изучить организационную структуру и основные инструменты для работы в программе CorelDraw.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Интерьер – настроение», используя инструменты «фонтанные заливки и текстуры» Передать настроение, состояние интерьера (добрый, злой, страшный, легкий, тяжелый и т.д.) Формат А4, компьютерная графика.

Практическая работа № 4. Тема № 4. Создание рабочего проекта Corel Draw

Цель работы – изучить принципы создания рабочего проекта в графическом пакете CorelDraw. Изучить различные графические приемы и спецэффекты в Corel Draw.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Создание альбома рабочих чертежей проекта» используя инструменты «фонтанные заливки, текстуры, спецэффекты». Формат А4, компьютерная графика.

Раздел 2. Графическая программа 3D Studio Max

Практическая работа № 5. Тема № 5. Краткий обзор работы редактора 3D Studio Max. Создание объектов в 3D Studio Max.

Цель работы – изучить организационную структуру и основные инструменты для работы в программе 3D Studio Max.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Объемный декоративный элемент» используя инструменты «линия, инструменты выдавливания Extrude». Формат А4, компьютерная графика.

Практическая работа № 6. Тема 6. Работа с группами объектов. Сложные трансформации объектов

Цель работы – изучить принципы создания объектов простых и составных объектов, изучить способы группировки и трансформации объектов

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Геометрическая модель на основе сплайна и модификатора вращения Lathe» используя инструменты «линия, инструменты выдавливания Extrude, Lathe и Bevel Profile». Выполнить практическую работу «Мебель в интерьере» используя инструменты группировки объектов Group и командную строку создания объектов Create Формат А4, компьютерная графика.

Практическая работа № 7. Тема 7. Применение модификаторов в моделировании. Редактирование полигональных объектов

Цель работы – изучить командный стек модификаторов в моделировании, изучить полигональное моделирование

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Построение модели с применением модификаторов» используя стек модификаторов, выполнить практическую работу «Моделирование дивана при помощи полигонального моделирования» используя полигональное моделирование Формат А4, компьютерная графика.

Практическая работа № 8 Тема № 8. Освещение сцены, установка и настройка камеры

Цель работы –изучить методы освещения интерьера.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Моделирование интерьера и установка света» используя стандартное освещение. Формат А4, компьютерная графика.

Практическая работа № 9 Тема № 9. Работа редактора материалов

Цель работы – изучить способы создания материалов в программе 3D Studio Max.

Задание и методика выполнения:

выполнить практическую работу «Текстурирование интерьера и установка камеры» используя стандартные материалы. Формат А4, компьютерная графика.

Практическая работа № 10 Тема 10. Визуализация сцен, в визуализаторах ART, Arnold, Corona

Цель работы – изучить способы визуализации объекта в визуализаторе ART.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Визуализация интерьера» используя визуализатор ART. Выполнить практическую работу «Визуализация интерьера» используя визуализатор Arnold. Выполнить практическую работу «Визуализация интерьера» используя плагин Corona. Формат А4, компьютерная графика

6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий

Мелкогрупповые/индивидуальные занятия по дисциплине учебным планом не предусмотрены.

6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока)

Контрольная работа в учебном процессе не используется.

6.3.4.5. Тестовые задания

Тестовые задания включены в фонд оценочных средств. Используются тестовые задания в форме выбор одного, двух и более правильных ответов из предложенных, установление соответствия (последовательности), кейс-задания.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций

1. Нормативно-методическое обеспечение текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в соответствии с локальными актами вуза.

Конкретные формы и процедуры текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине отражены в 4 разделе «Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий».

Анализ и мониторинг промежуточной аттестации отражен в сборнике статистических материалов: «Итоги зимней (летней) зачетно-экзаменационной сессии».

2. Для подготовки к промежуточной аттестации рекомендуется пользоваться фондом оценочных средств:

- перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы (см. п. 6.1);
- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (см. п. 6.2);
- типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (см. п. 6.3).

3. Требования к прохождению промежуточной аттестации экзамен. Обучающийся должен:

- своевременно и качественно выполнять практические работы;
- своевременно выполнять самостоятельные задания;
- пройти промежуточное тестирование.

4. Во время промежуточной аттестации используются:

- список теоретических вопросов и база практических заданий, выносимых на экзамен;
- описание шкал оценивания;
- справочные, методические и иные материалы.

1. Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья фонды оценочных средств адаптированы за счет использования специализированного оборудования для инклюзивного обучения. Форма проведения текущей и итоговой аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т. п.). При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на экзамене.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ПЕЧАТНЫХ И ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Печатные и (или) электронные образовательные ресурсы¹

1. Анисимова, Т. В. Компьютерное проектирование камнерезных изделий (трехмерная графика) : учебное пособие / Т. В. Анисимова, Н. В. Бычкова. — Иркутск : ИРНИТУ, 2017. — 142 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/217316> (дата обращения: 26.04.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Гущина, О. М. Компьютерная графика и мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие / О. М. Гущина, Н. Н. Казаченок. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 364 с. — ISBN 978-5-8259-1185-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/139890> (дата обращения: 26.04.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Лебедева, Т. В. Новые технологии формирования финифтяных вставок : монография / Т. В. Лебедева. — Кострома : КГУ, 2021. — 104 с. — ISBN 978-5-8285-1162-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/201896> (дата обращения: 26.04.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Миловская О.С. 3ds Max 2018 и 2019. Дизайн интерьеров и архитектуры / О.С. Миловская. - Санкт-Петербург : Питер, 2019. - 416 с. - ISBN 978-5-4461-1138-1. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/359228/reading> (дата обращения: 26.04.2024). - Текст: электронный.

7.2. Информационные ресурсы

7.2.1. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Базы данных:

Научная электронная библиотека E-library .– Режим доступа:

<https://elibrary.ru/defaultx.asp>

Национальная электронная библиотека – Режим доступа:<http://xn--90ax2c.xn--p1ai/>

Национальный открытый университет.– Режим доступа :<http://www.intuit.ru/>

¹ Обеспечение обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья печатными и электронными образовательными ресурсами осуществляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Образовательный ресурс по Adobe Photoshop.– Режим доступа: <http://photoshoplessons.ru/>

ЭБС «Лань» – Режим доступа: <http://e.lanbook.com>

ЭБС «Рукописи» – Режим доступа: <http://rucont.ru>

Информационные справочные системы:

Использование информационных систем по дисциплине не предусмотрено

7.2.2. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети Интернет

<http://www.intuit.ru/> – Национальный открытый университет

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Основной целью практических занятий является отработка профессиональных умений и владений навыками. В зависимости от содержания практического занятия могут быть использованы методики интерактивных форм обучения. Основное отличие активных и интерактивных упражнений и заданий в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

Для выполнения заданий самостоятельной работы в письменной форме по темам обучающиеся, кроме рекомендуемой к изучению литературы, электронных изданий и интернет-ресурсов, должны использовать публикации по изучаемой теме в журналах: Render, 3D Artist, Монитор, Digital Creative Arts (задания для самостоятельной работы см. в Разделе 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине).

Предусмотрено проведение индивидуальной работы (консультаций) с обучающимися в ходе изучения материала данной дисциплины.

Выбор методов обучения для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья определяется с учетом особенностей восприятия ими учебной информации, содержания обучения, методического и материально-технического обеспечения. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими обучающимися, создания комфортного психологического климата в студенческой группе.

Таблица 14

Оценочные средства по дисциплине с учетом вида контроля

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Виды контроля
Аттестация в рамках текущего контроля	Средство обеспечения обратной связи в учебном процессе, форма оценки качества освоения образовательных программ, выполнения учебного плана и графика учебного процесса в период обучения студентов.	Текущий (аттестация)

Зачет и экзамен	Формы отчетности обучающегося, определяемые учебным планом. Зачеты служат формой проверки качества выполнения обучающимися учебных работ, усвоения учебного материала практических и семинарских занятий. Экзамен служит для оценки работы обучающегося в течение срока обучения по дисциплине (модулю) и призван выявить уровень, прочность и систематичность полученных им теоретических и практических знаний, приобретения владения навыками самостоятельной работы, развития творческого мышления, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач.	Промежуточный
Кейс-задача	Проблемное задание, в котором, обучающемуся предлагают осмыслить реальную профессионально ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы в соответствующей области.	Текущий (в рамках практического занятия или сам. работы)
Портфолио	Совокупность документированных индивидуальных образовательных достижений, исследовательских, проектных и творческих работ (и отзывы на них), предназначенных для последующего их анализа, всесторонней количественной и качественной оценки уровня обученности студента и дальнейшей коррекции процесса обучения.	Промежуточный (часть аттестации)
Практическая работа	Оценочное средство для закрепления теоретических знаний и отработки владения навыками и умений, способности применять знания при решении конкретных задач.	Текущий (в рамках практического занятия, сам. работы)
Проект	Комплекс учебных и исследовательских заданий, позволяющих оценить умения обучающихся самостоятельно конструировать свои знания в процессе решения практических задач и проблем, ориентироваться в информационном пространстве и уровень сформированности аналитических, исследовательских навыков, владения навыками практического и творческого мышления. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Текущий (в рамках семинара, практического занятия или сам. работы), промежуточный (часть аттестации)
Творческое задание	Учебные задания, требующие от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов в решении поставленной в задании проблемы. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Текущий (в рамках самостоятельной работы, семинара или практического занятия)

9. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные аудитории для проведения учебных занятий по дисциплине оснащены оборудованием (учебная мебель, тематические стенды) и техническими средствами обучения (компьютерная техника, мультимедийное оборудование) проводной интернет).

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

– лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение: Microsoft Windows, Microsoft Office 2007, Google Chrome, Internet Explorer CorelDrawX4 CorelDrawX7, 3DStudioMax 2011 Eng, MediaPlayer Classic Русский музей: виртуальный филиал.

Лист изменений в рабочую программу дисциплины

В рабочую программу дисциплины внесены следующие изменения и дополнения:

Учебный год	Реквизиты протокола Ученого совета	Номер раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2024/25	протокол № 11 27.05.2024	7.1.	Обновлен перечень печатных и электронных образовательных ресурсов
2025/26	протокол № 8 26.05.2025	7.1.	Обновлен перечень печатных и электронных образовательных ресурсов
2026/27	Протокол № 10 от 25.05.2026	-	Без изменений
2027/28	Протокол № ДД.ММ.ГГГГ		

Учебное издание

Автор-составитель
Жанна Юрьевна **Чернева**

**КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ
В ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ**
Рабочая программа дисциплины

программа бакалавриата
«Декоративно-прикладное искусство в архитектурной среде»
по направлению подготовки
54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы
квалификация: бакалавр

Печатается в авторской редакции

Подписано к печати
Формат 60х84/16
Заказ

Объем 1,6 п. л.
Тираж 100 экз.

Челябинский государственный институт культуры
454091, Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36а
Отпечатано в типографии ЧГИК. Ризограф
