

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Набережночелнинский колледж искусств»



Директор

Т. В. Спирчина

«31» августа

2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»
(ОП.06)**

специальность 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)»

Набережные Челны
2024

Рабочая программа дисциплины ОП.06 «Компьютерная графика» разработана на основе программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

Заместитель директора по учебной работе:  М. О. Шарова

Организация-разработчик:

ГАПОУ «Набережночелнинский колледж искусств»

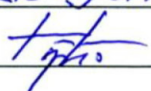
Разработчик:

О. В. Смолягин, преподаватель отделения «Дизайн»

ГАПОУ «Набережночелнинский колледж искусств»

Рекомендована предметно-цикловой комиссией отделения «Дизайн»

Протокол № 1 от « 31 » августа 2024 г.

Председатель  Новиков Г. А.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт рабочей программы дисциплины.....	4
2. Структура и содержание дисциплины.....	6
3. Условия реализации дисциплины.....	11
4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины.....	13

1. Паспорт рабочей программы дисциплины

1.1. Область применения

Рабочая программа дисциплины ОП.06 «Компьютерная графика» является составной частью программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

Рабочая программа дисциплины может быть использована при изучении программы *Autodesk 3ds max* в ДХШ, училищах, колледжах, а также на курсах повышения квалификации.

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать:

- **общими компетенциями**, включающими в себя способность:
 - ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
 - ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
 - ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
 - ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
 - ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учётом особенностей социального и культурного контекста;
 - ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
 - ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
 - ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
 - ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранных языках;
- **профессиональными компетенциями**, соответствующими основному виду деятельности: *творческая художественно-проектная деятельность*:
 - ПК 1.2. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;
 - ПК 1.4. Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла;
 - ПК 1.5. Осуществлять процесс дизайн-проектирования;

- **сформированными личностными результатами**, проявляющимися в развитии позитивных чувств и отношений к российским гражданским (базовым, общенациональным) нормам и ценностям:
 - ЛР 2. Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций;
 - ЛР 4. Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа»;
 - ЛР 5. Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России;
 - ЛР 10. Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой;
 - ЛР 11. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина ОП.06 «Компьютерная графика» входит в обязательную часть общепрофессионального цикла образовательной программы, реализующего федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

1.3. Цели и задачи дисциплины. Требования к результатам освоения

Цель дисциплины ОП.06 «Компьютерная графика»: формирование у обучающихся теоретических знаний и практических навыков в области компьютерной графики, структуре технических и программных средств пользователя компьютерных и телекоммуникационных средств.

При изучении дисциплины ставятся следующие задачи: понимание роли информационных технологий в современном мире; получение представления об основных информационных процессах в реальных ситуациях.

В результате изучения дисциплины ОП.06 «Компьютерная графика» обучающийся должен:

- *уметь*:
 - использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
 - применять компьютеры и телекоммуникационные средства;
- *знать*:
 - состав функций и возможности использования информационных телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности;
 - профессиональную программу 3d-графики *Autodesk 3ds max*.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение

Максимальная учебная нагрузка обучающегося — 102 часа.

В том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося — 68 часов;
- самостоятельной работы обучающегося — 34 часа.

2. Структура и содержание дисциплины

2.1. Объём дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объём часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	102
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	68
в том числе:	
лекции	35
практические занятия	29
контрольный урок и дифференцированный зачёт	4
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	34
Итоговая аттестация осуществляется по результатам дифференцированного зачёта (VI семестр)	

2.2. Тематический план и содержание

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объём часов	Уровень освоения
1	2	3	4
III курс. V семестр	Профессиональная программа 3d-графики <i>Autodesk 3ds max</i>		
1. Сплайны в <i>3ds max</i>	Применение сплайнов и сплайновых форм. Подобъекты сплайновых форм: <i>Vertex (Вершины)</i> , <i>Segments (Сегменты)</i> , <i>Spline (Сплайны)</i> . Типы вершин: <i>Corner (Угол)</i> , <i>Bezier (Безье)</i> , <i>Smooth (Сглаженная)</i> , <i>Bezier Corner (Угол Безье)</i> . Использование кривой, созданной в <i>CorelDRAW</i> в <i>3ds max</i>	2	2
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
2. Построение сплайнов	Простые и расширенные сплайны. Расстановка объектов вдоль заданной траектории	1	2
	Практическое занятие: расстановка объектов вдоль барной стойки	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
3. Редактирование сплайнов	Преобразование сплайновой формы в редактируемый сплайн (<i>editable spline</i>). Отображение в окнах проекций и при визуализации. Редактирование на уровне сплайновых форм и подобъектов (вершин, сегментов, сплайнов). Набор подобъектов. Мягкое выделение (<i>Soft Selection</i>)	1	2
	Практические занятия: создание и редактирование сплайна	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
4. Модификаторы для сплайнов	Модификаторы <i>Fillet/Chamfer</i> и <i>Trim/Extend</i>	1	2
	Практические занятия: создание фасок с помощью модификатора <i>Fillet/Chamfer</i>	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
5. Создание тел методом вращения сплайнов	Модификатор <i>Lathe</i> для создания тел вращения из двумерного сплайна	1	2
	Практические занятия: моделирование вазы с помощью модификатора <i>Lathe</i>	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
6. Создание тел методом экструзии сплайнов	Модификаторы <i>Extrude</i> (Выдавливание), <i>Bevel</i> (Скос), <i>Bevel Profile</i> (Скос по профилю), <i>Sweep</i> (Протяжка)	1	2
	Практические занятия: создание стен сложной формы и плинтуса для помещения	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
7. Лофтинг в <i>3ds max</i>	Понятие образующей (сплайновая форма-сечение) и направляющей (кривая-путь). Настройки лофтинга	1	2
	Практическое занятие: моделирование дорической колонны с помощью лофтинга	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
8. Изменение формы лофт-объекта	Добавление новых форм-сечений. Редактирование оригиналов. Редактирование подобъектов лофтинга	2	2
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
9. Деформация моделей в лофтинге	Свиток <i>Deformations</i> . Диаграммы деформации <i>Scale</i> , <i>Twist</i> , <i>Teeter</i> , <i>Bevel</i> , <i>Fit</i>	1	2
	Практические занятия: моделирование шторы при помощи свитка <i>Deformations</i>	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	

1	2	3	4
10. Метод сплайнового каркаса	Требования к сплайновому каркасу. Этапы построения трёхмерных тел методом сплайнового каркаса. Модификатор <i>CrossSection</i> . Модификатор <i>Surface</i>	1	2
	Практические занятия: моделирование интерьера здания	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
11. Добавление поперечных сегментов	Инструмент <i>CrossSection</i> . Добавление поперечных сегментов кнопкой <i>Cross Section</i> или построением добавочных сплайнов, с последующим совмещением вершин в точках пересечения сплайнов созданной пространственной решётки (каркаса) командой <i>Fuse</i>	1	2
	Практические занятия: моделирование интерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
12. Редактируемая сетка	Преобразование объекта в <i>Editable Mesh</i> . Редактирование сетки на уровне объектов (верхний уровень)	1	2
	Практические занятия: моделирование интерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
13. Уровень подобъектов в редактируемой сетке	Использование подобъектов (вершин (<i>vertex</i>), рёбер (<i>edge</i>), граней (<i>face</i>), полигонов (<i>polygon</i>), элементов (<i>element</i>)) для редактирования объектов	1	2
	Практические занятия: моделирование интерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
14. Полигональная сетка	Преобразование объекта в <i>Editable Poly</i> . Редактирование сетки на уровне объектов и подобъектов (вершин (<i>vertex</i>), рёбер (<i>edge</i>), границ (<i>border</i>), полигонов (<i>polygon</i>), элементов (<i>element</i>)). Использование инструмента <i>Paint</i>	1	2
	Практические занятия: моделирование интерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
15. Сетка кусков Безье	Преобразование объекта в <i>Patch Grids</i> . Редактирование сеток кусков Безье	1	2
	Практические занятия: моделирование интерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
16. Аттестация за семестр	Контрольный урок	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
III курс. VI семестр	Профессиональная программа 3d-графики <i>Autodesk 3ds max</i> (продолжение)		
17. Составные объекты	Типы составных объектов: <i>ShapeMerge</i> (Слить с формой), <i>Connect</i> (Соединять), <i>BlobMesh</i> (Сетка из капель). Создание и настройки	1	2
	Практические занятия: Соединение двух объектов инструментом <i>Connect</i>	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
18. Инструмент <i>ProCutter</i>	Применение инструмента <i>ProCutter</i> . Создание и настройки	1	2
	Практические занятия: разделение объекта на несколько частей инструментом <i>ProCutter</i>	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	

1	2	3	4
19. Модификаторы сглаживания поверхности	Модификаторы <i>Relax</i> (Смягчение), <i>Smooth</i> (Сглаживание), <i>MeshSmooth</i> (Сглаживание сетки), <i>TurboSmooth</i>	1	2
	Практические занятия: сглаживание объекта инструментом <i>TurboSmooth</i>	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
20. Модификаторы оптимизации объектов	Модификатор <i>Optimize</i> (Оптимизация), <i>MultiRes</i> (Мультиресемплинг)	1	2
	Практическое занятие: уменьшение количества вершин, рёбер и полигонов инструментом <i>MultiRes</i>	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
21. Модификаторы изменения формы	Модификаторы <i>Twist</i> , <i>Bend</i> , <i>Skew</i> , <i>Squeeze</i> , <i>Melt</i> , <i>Taper</i> , <i>Stretch</i> , <i>Spherify</i> , <i>Push</i> , <i>FFD 2×2×2</i> , <i>FFD 3×3×3</i> , <i>FFD 4×4×4</i> , <i>FFD (box)</i> , <i>FFD (cyl)</i>	1	2
	Практические занятия: деформации объекта модификаторами изменения формы	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
22. Модификаторы редактирования поверхности	Модификаторы <i>Lattice</i> (Решётка), <i>Shell</i> (Скорлупа), <i>Noise</i> (Шум). Модификаторы волновой деформации <i>Wave</i> (Волна), <i>Ripple</i> (Рябь). Модификатор закрытия отверстий (<i>Cap Holes</i>)	1	2
	Практические занятия: изменение оболочки объекта модификаторами редактирования поверхности	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
23. Редактор материалов	Ячейки образцов (<i>Sample Windows</i>), «горячие» и «холодные» материалы. Кнопки управления редактора материалов. Диалоговое окно <i>Material/Map Browser</i> , библиотека материалов	2	2
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
24. Простые (базовые) материалы	Свитки <i>Shader Basic Parameters</i> и <i>Blinn Basic Parameters</i> . Цветовые параметры, группа <i>Specular Highlights</i> , счётчик <i>Opacity</i> , свиток <i>Extended Parameters</i> . Создание эффекта свечения для материала при визуализации	1	2
	Практические занятия: создание и наложения материала стекла на объект	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
25. Составные материалы	Создание сложных материалов <i>Blend</i> , <i>Composite</i> , <i>Double Sided</i> , <i>Top/Bottom</i> , <i>Multi/Sub-Object</i> . Назначение материала <i>Multi/Sub-Object</i>	1	2
	Практические занятия: моделирование экстерьера здания	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
26. Текстурирование карт	Свиток <i>Maps</i> (Карты). Растровая текстурная карта (<i>Bitmap</i>)	1	2
	Практические занятия: моделирование экстерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
27. Проекционные координаты текстур	Задание системы проекционных координат. Модификаторы <i>UVW Map</i> и <i>UVW Xform</i>	1	2
	Практические занятия: моделирование экстерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
28. Стандартные источники освещения	Источники освещения: <i>Omni</i> , <i>Free Spot</i> , <i>Free Direct</i> , <i>Target Spot</i> , <i>Target Direct</i> , <i>Skylight</i> . Настройка	1	2
	Практические занятия: моделирование экстерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	

1	2	3	4
29. Настройка теней	Карта теней и тени на основе трассируемых лучей. Математические алгоритмы построения теней	1	2
	Практические занятия: моделирование экстерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
30. Камеры в 3ds max	Создание и расстановка камер: <i>Free (Свободной)</i> и <i>Target (Целенаправленно)</i> . Настройка параметров. Отображение сцены в окнах проекций из камеры (вид из камеры). Модификатор <i>Camera Correction</i>	1	2
	Практические занятия: моделирование экстерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
31. Анимация. Метод ключевых кадров	Создания простейшей (базовой) анимации. Диалоговое окно <i>Time Configuration (Настройка времени)</i> . Временные дескрипторы. Создание предварительной и итоговой анимации. Редактирование ключей. Команда <i>Show Ghosting</i>	1	2
	Практические занятия: моделирование экстерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
32. Вкладка <i>Motion</i>	Создание и настройка анимации при помощи вкладки <i>Motion</i> (Движение). Кнопки <i>Parameters</i> и <i>Trajectories</i>	1	2
	Практическое занятие: моделирование экстерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
33. Контроллеры в анимации	Создание и настройка анимации вида из камеры, движущейся по заданной траектории	1	2
	Практическое занятие: моделирование экстерьера здания (продолжение)	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
34. Итоговая аттестация	Дифференцированный зачёт	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	1	
Итого за III курс:			
Максимальная учебная нагрузка (всего)		102	
Аудиторная учебная нагрузка (лекции)		35	
Аудиторная учебная нагрузка (практические занятия)		29	
Аудиторная учебная нагрузка (контрольный урок и дифференцированный зачёт)		4	
Самостоятельная работа обучающегося (в том числе подготовка к контрольному уроку и дифференцированному зачёту)		34	

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименования необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается их примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3. Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4.

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения: 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств); 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством); 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. Условия реализации дисциплины

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация дисциплины требует наличия компьютерного класса, строго соответствующего требованиям техники безопасности и охраны труда (правилам и нормативам):

- электротехническим (наличие общего выключателя, исправное электрооборудование и электропроводка);
- санитарным (наличие вытяжки (вентилятор), достаточная освещённость учебных мест, исправное оборудование компьютерного класса);
- противопожарным (наличие огнетушителя, исправное электрооборудование и электропроводка).

Перед началом работы с электрооборудованием и электронными приборами преподаватель обязан провести инструктаж по технике безопасности (распечатанный экземпляр находится на стенде в компьютерном классе).

Оборудование компьютерного класса:

- компьютерные столы и стулья по количеству обучающихся в группе;
- маркерная доска;
- материал из методического фонда.

Технические средства обучения:

- мультимедийные компьютеры по количеству обучающихся в группе;
- программное обеспечение;
- дополнительная оргтехника (принтер, сканер);
- выход в Интернет.

3.2. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основная литература

Петерсон М. Эффективная работа с 3D Studio Max / Перев. с англ. — СПб.: Питер, 1997. — 656 с.: ил.

Дополнительная литература

Берн, Джереми. Цифровое освещение и визуализация.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. — 330 с.: ил.

Бондаренко С. В., Бондаренко М. Ю. 3ds max 8. Библиотека пользователя. — СПб.: Питер, 2006. — 608 с.: ил.

Верстак В. А. 3ds max 8. Секреты мастерства. — СПб.: Питер, 2006. — 672 с.: ил.

Енохович А. С. Справочник по физике. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Просвещение, 1990. — 384 с.: ил. — (Библиотека учителя физики)

Кассон Р., Кардосо Д. Реалистичная архитектурная визуализация с помощью 3ds max и Mental Ray.: Пер. с англ. — К.: «МК-Пресс», 2008. — 304 с.: ил.

Маров М. Н. 3ds max. Материалы, освещение и визуализация. — СПб.: Питер, 2005. — 475 с.: ил.

Мэрдок, Келли, Л. 3ds max 8. Библия пользователя.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. — 1296 с.: ил.

Семак Р. В. 3ds max 2008 для дизайна интерьеров. — СПб.: Питер, 2009. — 256 с.: ил.

Флеминг Б. Фотореализм. Профессиональные приёмы работы.: Пер. с англ. — М.: ДМК, 2000. — 384 с.: ил. (Серия «Для дизайнеров»)

Черчение для строителей: Учеб. для проф. учеб. заведений / Ю. И. Короев. — 9-е изд., стереотип. — М.: Высш. шк., 2005. — 256 с.: ил.

3ds max для дизайнера. Искусство трёхмерной анимации. Второе издание переработанное и дополненное.: Пер. с англ. / Ким Ли и др. — К.: ООО «ТИД «ДС», 2003. — 864 с.

Интернет-ресурсы

www.3dmir.ru — портал 3d-графики

<http://www.3dmodelfree.com> — свободно распространяемые 3d-модели

<http://www.artgrafica.net> — портал для дизайнера (2d и 3d-графики)

<http://artzenter.ru> — портал для дизайнера (2d и 3d-графики)

<http://www.render.ru> — портал 2d и 3d-графики

<http://www.pixelbrush.ru> — портал для Photoshop

3.3. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа представляет собой обязательную часть основной профессиональной образовательной программы (выражаемую в часах), выполняемую студентом вне аудиторных занятий в соответствии с заданиями.

Самостоятельная работа может выполняться студентом в учебных аудиториях, мастерских, читальном зале библиотеки, компьютерном классе, а также в домашних условиях, с обязательным подкреплением учебно-методическим и информационным обеспечением, включающим учебники, конспекты лекций, учебно-методические пособия, аудио и видео материалами.

Самостоятельная работа студента включает:

- повтор пройденного на лекции теоретического и практического материала, чтобы закрепить знания и приобрести навыки и умения в применении компьютеров и телекоммуникационных средств, а также в использовании программного обеспечения;
- продолжение или завершение начатых или вновь заданных индивидуальных практических заданий;
- подготовку необходимых инструментов и материалов к предстоящему уроку;
- подготовку к контролю и оценке результатов освоения дисциплины (письменному опросу, тестированию, контрольному уроку, дифференцированному зачёту).

4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе просмотра и оценки индивидуальных практических заданий, выполненных обучающимися, контрольного урока и дифференцированного зачёта.

4.1. Результаты обучения. Формы и методы контроля

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
Умения	
Умение использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности	Использование программ <i>Adobe Photoshop, Autodesk 3ds max</i> для выполнения индивидуальных практических заданий. Просмотр и оценка индивидуальных практических заданий
Умение применять компьютеры и телекоммуникационные средства	Использование оргтехники при решении поставленных задач. Использование всемирной сети (поиск аналогов, использование электронных учебников, мультимедийных уроков, обучающих презентаций и т. д.). Просмотр и оценка индивидуальных практических заданий
Знания	
Знание состава функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности	Изучение основного строения и принципов работы оборудования. Изучение приёмов работы со всемирной сетью (подсоединение, поиск необходимой информации, защита). Изучение и использование правил техники безопасности. Просмотр и оценка индивидуальных практических заданий. Устный опрос, тестирование
Знание профессиональных программ <i>Adobe Photoshop, Autodesk 3ds max</i>	Изучение профессиональных программ <i>Adobe Photoshop, Autodesk 3ds max</i> на лекциях и при самостоятельной работе. Просмотр и оценка индивидуальных практических заданий

4.2. Контроль и учёт успеваемости

Оценка по дисциплине ОП.06 «Компьютерная графика» выставляется в конце каждого учебного семестра по результатам:

- просмотра и оценки индивидуальных практических заданий, выполненных обучающимися;
- контрольного урока (V семестр);
- дифференцированного зачёта (VI семестр).

Требования к выполнению заданий:

- умение точного моделирования, задания единиц измерения, привязок;
- знание форматов, цветовых моделей и режимов, умение сохранения в них документа;
- знание государственных стандартов на составление и оформление чертежей, и умение их применять при выполнении и оформлении проектной документации;
- умение компоновки визуализированного проекта;
- подбор оптимального разрешения для данной задачи;

- умение построить оптимальный алгоритм постобработки;
- умение работать с текстом (ввод, редактирование, форматирование);
- умение работать с несколькими объектами;
- умение осуществлять экспорт в другие форматы и программы;
- умение импортировать файлы других форматов;
- умение подготовить документ к печати;
- умение пользоваться оборудованием ввода (фотокамера, сканер для оцифровки аналоговых изображений) и вывода (для получения твёрдой копии изображения).

Критерии оценки

Оценка объявляется в день проведения контрольного урока или дифференцированного зачёта по результатам просмотра и оценки индивидуальных практических заданий, выполненных обучающимися в течение семестра.

В критерии оценки уровня подготовки студента по дисциплине входят:

- а) уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой;
- б) уровень знаний и практических умений, позволяющих решать профессиональные задачи;
- г) эстетика подачи, завершённость заданий, качество исполнения.

Оценка «5» («отлично») ставится студенту, если он полностью освоил учебную программу, работы завершены и выполнены с должным качеством, на высоком профессиональном уровне.

Отличное знание и грамотное использование профессиональных программ *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max*.

Чертежи выполнены с использованием всех знаний и умений из дисциплины «Черчение и перспектива» и с учётом всех требований ГОСТов, ОСТов и СанПиНов.

При разработке проекта в полной мере учитывались теоретические знания и умения из других дисциплин («Дизайн-проектирование», «Цветоведение»): колористическое решение, законы композиции и т. д.

Пояснительная записка к проекту содержит весь необходимый материал и выполнена на высоком профессиональном уровне. Распечатанный для экспозиции материал выполнен с учётом профессиональных нюансов и требований допечатной подготовки.

Студент грамотно пользуется справочной литературой и средствами телекоммуникации. Умеет находить, подбирать, анализировать и использовать прямые и косвенные аналоги.

Студент грамотно и доходчиво может презентовать и защитить свой проект, оперирует профессиональной терминологией.

Оценка «4» («хорошо») ставится студенту, если он полностью освоил учебную программу, работы завершены и выполнены с должным качеством, на хорошем профессиональном уровне.

В проекте учитывались теоретические знания и умения из других дисциплин («Дизайн-проектирование», «Цветоведение»): колористическое решение, законы композиции и т. д.

Хорошее знание и грамотное использование профессиональных программ *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max*.

Пояснительная записка к проекту содержит достаточный материал и выполнена на хорошем уровне. Распечатанный для экспозиции материал выполнен в полном объёме с требованиями допечатной подготовки.

В чертежах проекта использованы знания и умения из учебной дисциплины «Черчение», учтены требования ГОСТов, ОСТов и СанПиНов.

Студент пользуется справочной литературой и средствами телекоммуникации. Умеет находить, подбирать, анализировать и использовать прямые и косвенные аналоги.

Студент может презентовать и защитить свой проект, оперирует профессиональной терминологией.

Оценка «3» («удовлетворительно») ставится студенту, если он представил полный комплект работ согласно учебной программе. Отмечаются значительные неточности в проекционном, электронном, графическом исполнении. Работы выглядят неряшливыми и незавершёнными.

Теоретический материал изучен в недостаточном объёме, имеются пробелы в знаниях на заданный раздел курса.

Посредственное знание и владение профессиональными программами *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max*.

В чертежах нарушены требования ГОСТов, ОСТов и СанПиНов.

При разработке проекта недостаточно учитывались теоретические знания и умения из других дисциплин («Дизайн-проектирование», «Цветоведение»): колористическое решение, законы композиции и т. д.

Пояснительная записка к проекту содержит материал с неточностями и выполнена на среднем уровне. Распечатанный для экспозиции материал выполнен в полном объёме с посредственной допечатной подготовкой.

Студент не в полной мере пользуется справочной литературой и средствами телекоммуникации. Умеет находить и использовать прямые и косвенные аналоги, без учёта их анализа.

Студент слабо презентует и защищает свой проект, плохо владеет профессиональной терминологией.

Оценка «2» («неудовлетворительно») ставится студенту, если он представил комплект работ не в полном объёме. Отмечаются существенные ошибки в проекционном, электронном, графическом исполнении. Работы выполнены неряшливо и незакончены.

Слабое владение теоретическим материалом, имеются большие пробелы в знаниях на заданный раздел курса.

Знание и владение профессиональными программами *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max* на очень низком уровне.

Пояснительная записка и распечатанный материал для экспозиции к проекту выполнены не в полном объёме, на низком уровне и без учёта допечатной подготовки. Студент плохо пользуется справочной литературой и средствами телекоммуникации, практически не анализирует и не использует аналоги.

Чертежи выполнены без учёта требования ГОСТов, ОСТов и СанПиНов.

При разработке проекта практически не учитывались теоретические знания и умения из других дисциплин.

Студент не может защитить свой проект, практически не владеет профессиональной терминологией.

Требования к контрольному уроку и дифференцированному зачёту

В конце V семестра проводится контрольный урок, на который обучающийся должен предоставить интерьер здания, спроектированный на дисциплине «Дизайн-проектирование», в электронном виде:

- смоделированный 3d-проект (формат *.max);
- планшет по проекту (формат *.jpg).

В конце VI семестра проводится дифференцированный зачёт, на который обучающийся должен предоставить экстерьер здания, спроектированный на дисциплине «Дизайн-проектирование», в электронном виде:

- смоделированный 3d-проект (формат *.max);
- планшет по проекту (формат *.jpg).