

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.06.2025 18:14:34
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

Институт Информационных технологий и цифровой трансформации

Кафедра Информационных технологий и компьютерного дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/УЧЕБНОГО МОДУЛЯ

3D-графика

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	код 01.03.02. Прикладная математика и информатика
Направленность (профиль)	Информатика и программная инженерия
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Рабочая программа учебной дисциплины «3D-графика» является основной профессиональной образовательной программы высшего образования, рассмотрена и одобрена на заседании кафедры, протокол № 10 от 16.04.2024 г.

Разработчик(и) рабочей программы учебной дисциплины:

1. Ст. преп. А.Г. Кузьмин
Заведующий кафедрой: А.В. Фирсов

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «3D-графика» изучается в четвертом семестре. Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации:

Экзамен – в форме защиты проектной работы

1.2. Место учебной дисциплины ОПОП

Учебная дисциплина «3D-графика» относится к обязательной части программы.

Результаты обучения по учебной дисциплине «3D-графика», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Основные принципы 3D композиции, создания реалистичного рендера в статике и в динамичном исполнении;
- Создание реалистичных 3D-моделей и текстур;
- Владение инструментами обработки 3D-моделей;
- Создание трехмерной презентации продукта;
- Проектная деятельность с применением изученных технологий;

Результаты освоения учебной дисциплины «3D-графика» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Целью изучения дисциплины «3D-графика» является:

- Владение базовыми инструментами создания и модификации 3D-моделей;
- Освоение принципов текстурирования трехмерных объектов;
- Владение техникой разработки виртуальной композиции;
- Основы пользования VFX-эффектами;
- Техника реверс инжиниринга;
- Навыки 3D-сканирования с применением различных технологий;
- Формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине; –

Основы проектной деятельности;

Результатом обучения по учебной дисциплине «3D-графика» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
ОПК-3 Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационнокоммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	ИД-ОПК-3.1 Использование методов поиска и анализа информации для решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры, с учетом соблюдения авторского права и требований информационной безопасности; ИД-ОПК-3.3 Соблюдение основных требований информационной безопасности; ИД-ОПК-3.4 Использование современных информационнокоммуникационных технологий для решения стандартных задач профессиональной деятельности.	- Умение использовать оптимальные инструменты для создания 3D-моделей; - Умение осуществлять текстурирование 3D-моделей; - Умение осуществлять рендеринг в требуемом формате; - Владение техниками визуализации проекта; - Владение навыками экспорта и импорта файлов в соответствии с техническими требованиями; - Владение навыками оптимизации 3D-сцены.

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
--------------------------------	--	--

<i>ОПК-5</i> Способен устанавливать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем.	ИД-ОПК-5.1 Формулирование основ системного администрирования, архитектуры и функционирования вычислительных систем; ИД-ОПК 5.2 Учет и анализ требований программноаппаратных платформ для инсталляции прикладного программного обеспечения информационных и автоматизированных систем; ИД-ОПК 5.3 Инсталляция программных средств разработки информационных и автоматизированных систем.	- Умение выполнять установку необходимого программного обеспечения (ПО) для 3Dмоделирования; -Умение проводить настройку ПО для повышения эффективности работы в соответствии с мощностью персонального компьютера (ПК); - Владение инструментами оптимизации работы ПК.
--	---	--

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
---	---	---

ОПК-8 Способен осваивать методики использования программных средств для решения практических задач.	ИД-ОПК-8.2 Выбор языка программирования, средств разработки, систем управления базами данных для решения задач профессиональной деятельности; ИД-ОПК-8.3 Разработка программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности.	- Умение выполнять 3Dсканирование объекта; - Умение выполнять комбинирование 3D-пакетов для реализации трехмерного проекта; - Умение осуществлять реверсинжиниринг; - Владение инструментами создания VFX-эффектов; - Владение навыками автоматизации процессов проектирования.
---	---	---

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	5	з.е.	180	час.
---------------------------	---	------	-----	------

3.1. Структура учебной дисциплины/модуля для обучающихся по видам занятий (*очная форма обучения*)

Структура и объем дисциплины									
Объем дисциплины по семестрам	форма промежуточной аттестации	всего, час	Контактная аудиторная работа, час				Самостоятельная работа обучающегося, час		
			лекции, час	практические занятия, час	лабораторные занятия, час	практическая подготовка, час	курсовая работа/курсовой проект	самостоятельная работа обучающегося, час	промежуточная аттестация, час
1 семестр	экзамен	180	12	42		54		72	
Всего:		180	12	42		54		72	

3.2. Структура учебной дисциплины/модуля для обучающихся по разделам и темам дисциплины: (очная форма обучения)

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий, обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/ индивидуальные занятия час	Практическая подготовка, час		
	Первый семестр						
ИД-ОПК-3.1; ИД-ОПК-3.3; ИД-ОПК-3.4; ИД-ОПК-5.1; ИД-ОПК-5.2.	Раздел I. Базовые инструменты 3D-проектирования				26	36	Формы текущего контроля по разделу I: 1. Проектная деятельность
	Тема 1.1 Введение в 3D-графика	4				х	
	Практическое занятие № 1.2 Создание 3D-модели в Blender. Освоение базовых принципов моделирования трехмерных объектов. Знакомство с модификаторами.		4		х	х	
	Практическое занятие № 1.3 Виртуальный скульптинг объектов. Изучение кистей для формирования сложных форм и персонажей.		4	х	х	х	
	Практическое занятие № 1.4 Текстурирование трехмерной модели Использование инструментов обеспечения цветового сопровождения 3D-моделей. Настройка текстурных карт нормалей и высот. «Запекание» текстуры.		4	х	х	х	
	Практическое занятие № 1.5 Экспорт и импорт файлов проекта		4		х	х	

	Практическое занятие № 1.6 Основы анимации 3D-моделей в сцене		4		x	x	
	Практическое занятие № 1.7 Детализация и рендеринг в Blender		6		x	x	
ИД-ОПК-5.3; ИД-ОПК-8.2; ИД-ОПК-8.3.	Раздел II. 3D-сканирование и реверс-инжиниринг					36	Формы текущего контроля по разделу II: 1.Тестирование
	Тема 2.1 Базовые технологии оцифровки объектов 3D-сканирования	4		x	x	x	
Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий, обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/ индивидуальные занятия час	Практическая подготовка, час		
	3D-сканирование объектов и обработка результата с применением ручного сканера Artec Eva. Изучение программы обработки сканов Artec Studio Professional 12. Использование поворотной платформы при оцифровке объектов. Экспорт 3D-скана для работы в программе Blender.	1		x	x	x	<i>Пример Теста:</i> 1. Перечислите наиболее популярные форматы видео. 2. Какие задачи решают плагины? 3. Сравните 2 программы: Adobe Premiere Pro и Sony Vegas. В чем их особенности? 4. Опишите импорт видео в Adobe Premiere Pro. 5 Опишите алгоритм 3D-сканирования с помощью устройства Artec Eva. 2. Проектная деятельность Разработка видеоряда собственной коллекции/промо видео
	VFX-эффекты и импорт видео в 3D-сцену. Инструменты обеспечения реалистичного видеоряда с использованием хромакея. Экспорт видеоряда.		4	x	x	x	
	Практическое занятие № 2.1 Воссоздание реальной сцены в виртуальном пространстве при помощи 3D-технологий сканирования и моделирования.		4	x	x	x	
	Основные инструменты видеоредактора Adobe After Effects в проектной деятельности.	1	6	x	x	x	
	Освоение 3D-сканера. Сканирование человека. Создание цифрового аватара	1	4			x	
	Проектная деятельность. Монтаж презентационного видеоряда с использованием изученных 3D-технологий и методик трехмерного проектирования.	1	6			x	

	Защита проекта						<i>Защита индивидуального проекта</i>
	ИТОГО за <i>первый</i> семестр	12	42		54	72	

3.3. Краткое содержание учебной дисциплины

№ пп	Наименование раздела и темы дисциплины	Содержание раздела (темы)
Раздел I	Базовые инструменты 3D-проектирования	
Тема 1.1	Введение в 3D-графика	Основные принципы построения трехмерных моделей. Сферы применения 3D-моделей. История появления виртуальной 3D-среды. Типы САПР-программ для моделирования объектов и сцен
Тема 1.2	Создание 3D-модели в Blender. Освоение базовых принципов моделирования трехмерных объектов. Знакомство с	Интерфейс программы Blender. Операции построения полигональной модели. Базовые примитивы. Инструменты формирования моделей. Модификаторы. Рендеринг.
Тема 1.3	Виртуальный скульптинг объектов. Изучение кистей для формирования сложных форм и персонажей.	Режим скульптинга программы Blender. Базовые кисти формирования модели. Анатомия тела персонажа. Риггинг (скелет) персонажа. Экспорт модели.
Тема 1.4	Текстурирование трехмерной модели Использование инструментов обеспечения цветового сопровождения 3D-моделей. Настройка текстурных карт нормалей и высот. «Запекание» текстуры.	Разнообразие текстур и их исполнения. Карта нормалей. Создание текстур. Текстурирование 3D-моделей. Запекание текстур в сцене. Рендеринг с использованием текстур.
Тема 1.5	Экспорт и импорт файлов проекта	Форматы экспорта Blender и их особенности. Преобразование и оптимизация 3D-модели.
Тема 1.6	Основы анимации 3Dмоделей в сцене	Инструментарий программы Blender для анимации.
Тема 1.7	Детализация и рендеринг в Blender	Рендеринг в САПР-системах. Визуализация проекта.
Раздел II	3D-сканирование и реверс-инжиниринг	
Тема 2.1	Базовые технологии оцифровки объектов 3Dсканирования	Технологии и методы оцифровки объемных моделей. Фотограмметрия. Основы реверс-инжиниринга.
Тема 2.2	3D-сканирование объектов и обработка результата с применением ручного сканера Artec Eva. Изучение программы обработки сканов Artec Studio Professional 12. Использование поворотной платформы при оцифровке объектов. Экспорт 3D-скана для работы в программе Blender.	Сканирование с помощью ручного 3D-сканера Artec Eva. Программа обработки сканов Artec Studio Professional. Инструменты исправления дефектов модели. Настройка и автоматизация поворотной платформы.

Тема 2.3	VFX-эффекты и импорт видео в 3D-сцену. Инструменты обеспечения реалистичного видеоряда с	История VFX. Технические особенности VFX. Работа с плагинами. Разновидности VFX-эффектов. Применение эффектов в проектной деятельности.
----------	---	---

	использованием хромакея. Экспорт видеоряда.	
Тема 2.4	Воссоздание реальной сцены в виртуальном пространстве при помощи 3D-технологий сканирования и моделирования.	Особенности оцифровки реальных объектов. Воссоздание среды в виртуальном пространстве. Сканирование объектов. Оптимизация сцены и 3D-моделей виртуальной среды.
Тема 2.5	Основные инструменты видеоредактора Adobe After Effects в проектной деятельности.	Особенности Adobe After Effects. Автоматизация. Шейповая анимация. Работа с плагинами. Маски. Монтаж проекта.
Тема 2.6	Сканирование человека. Создание цифрового аватара	Особенности сканирования человека с помощью средств оцифровки и поворотной платформы. Обработка результата. Импорт цифрового аватара в программу 3D-моделирования одежды CLO 3D. Экспорт модели. Создание персонажа на основе 3D-скана.
Тема 2.7	Проектная деятельность. Монтаж презентационного видеоряда с использованием изученных 3D-технологий и методик трехмерного проектирования.	Композиция и сценарий финального проекта. Монтаж. Рендеринг. Визуальные эффекты. Цветокоррекция. Экспорт 3D-сцены. Экспорт видео.

3.4. Организация самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студента – обязательная часть образовательного процесса, направленная на развитие готовности к профессиональному и личностному самообразованию, на проектирование дальнейшего образовательного маршрута и профессиональной карьеры.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине организована как совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ, обеспечивающих успешное освоение дисциплины.

Аудиторная самостоятельная работа обучающихся по дисциплине выполняется на учебных занятиях под руководством преподавателя и по его заданию. Аудиторная самостоятельная работа обучающихся входит в общий объем времени, отведенного учебным планом на аудиторную работу, и регламентируется расписанием учебных занятий.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся – планируемая учебная, научноисследовательская, практическая работа обучающихся, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия, расписанием учебных занятий не регламентируется.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся включает в себя:

- подготовку к практическим занятиям, проектной работе;
- изучение учебных пособий;
- выполнение домашних заданий;
- выполнение индивидуальных заданий;

- подготовка к промежуточной аттестации в течение семестра;
- работа в компьютерных программах;
- анализ информации в сети Интернет;
- подготовка индивидуального проекта;
- создание наглядных пособий, презентаций по изучаемым темам и др.

Самостоятельная работа обучающихся с участием преподавателя в форме иной контактной работы предусматривает групповую и (или) индивидуальную работу с обучающимися и включает в себя:

- проведение индивидуальных и групповых консультаций по отдельным темам дисциплины;
- проведение консультаций перед экзаменом по необходимости.

Перечень разделов/тем/, полностью или частично отнесенных на самостоятельное изучение с последующим контролем:

№ пп	Наименование раздела /темы дисциплины/модуля, выносимые на самостоятельное изучение	Задания для самостоятельной работы	Виды и формы контрольных мероприятий (учитываются при проведении текущего контроля)	Трудоемкость, час
Раздел I	3D-технологии и цифровой аватар			
Тема 1.1	Введение в 3Dграфика	3D-модели объектов	Оценка качества 3Dмодели	4
Тема 1.2	Создание сцены из 3Dмоделей в Blender	Разработка сцены из 3D-моделей	Оценка качества композиции 3D-моделей	5
Тема 1.3	Создание 3D-модели в Autodesk Fusion 360	Разработка твердотельной 3D-модели	Создание цифрового двойника детали	5

Тема 1.4	Текстурирование трехмерной модели	Создание собственной текстуры	Нанесение текстуры на 3D-модель	8
Тема 1.5	Экспорт модели	Экспорт объектов в требуемых форматах	Оценка оптимизации моделей	4

Тема 1.6	Анимация и рендеринг в Blender	Разработка анимационного ряда в Blender	Анимация	5
Тема 1.7	Детализация и рендеринг в Blender	Рендеринг в Blender с помощью движков Eevee и Cycles	Статичный рендеринг	5
Раздел II	3D-сканирование и реверс-инжиниринг			
Тема 2.1	Базовые технологии оцифровки объектов 3D-сканирования	Обзор используемых инструментов	Устное собеседование	6

Тема 2.2	3D-сканирование объектов и обработка результата с применением ручного сканера Artec Eva. Изучение программы обработки сканов Artec Studio Professional 12. Использование поворотной платформы при оцифровке объектов. Экспорт 3D-скана для работы в программе Blender.	Цветокоррекция статичного кадра. Цветокоррекция видеоряда	Результаты цветокоррекции	6
Тема 2.3	Воссоздание реальной сцены в виртуальном пространстве при помощи 3Dтехнологий сканирования и моделирования.	Разработка 3D-сцены из реальной среды	Оценка 3Dсцены	6
Тема 2.4	Основные инструменты видеоредактора Adobe After Effects в проектной деятельности.	Разработка анимации в Adobe After Effects	Видео	6
Тема 2.5	Сканирование человека. Создание цифрового аватара	Обзор сфер профессионального использования 3D-сканирования	Устное собеседование	4
Тема 2.6	Проектная деятельность. Монтаж презентационного видеоряда с использованием изученных 3Dтехнологий и методик трехмерного проектирования.	Разработка финального видеоряда с демонстрацией изученных техник проектирования	Оценка проекта	4

3.5. Применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

При реализации программы учебной дисциплины/учебного модуля электронное обучение и дистанционные образовательные технологии не применяются.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ/МОДУЛЮ, КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ, СИСТЕМА И ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ

4.1. Соотнесение планируемых результатов обучения с уровнями сформированности компетенции(й).

Уровни сформированности компетенции(-й)	Итоговое количество баллов в 100-балльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Оценка в пятибалльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Показатели уровня сформированности		
			универсальной(-ых) компетенции(-й)	общепрофессиональной(-ых) компетенций	профессиональной(-ых) компетенции(-й)
				ИД-1.ОПК-3; ИД-3 ОПК-4	ИД-1 ПК-2, ИД-2ПК-2
высокий	85 – 100	отлично/ зачтено (отлично)/ зачтено		Обучающийся: - показывает различные принципы работы с научной литературой, сбора и обобщения научной информации; - оценивает полученную информацию; - проводит научные исследования с применением современных научных методов; – исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет связывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения;	- владеет навыками высокодетализированного моделирования; - владеет навыками применения эффектов и модификаторов в моделировании; - владеет навыками 3Дсканирования; - владеет инструментами текстурирования; - свободно визуализирует построенные 3D-модели; - ориентируется в выборе инструмента при проектировании моделей; - обладает навыками создания цифрового двойника; - выполняет экспорт и импорт необходимых форматов; - выполняет настройку освещения;

					- владеет инструментами для создания VFX-эффектов.
--	--	--	--	--	--

				– свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе; – дает развернутые, исчерпывающие, профессионально грамотные ответы на вопросы, в том числе, дополнительные.	
--	--	--	--	--	--

повышенный	65 – 84	хорошо/ зачтено (хорошо)/ зачтено		Обучающийся: – достаточно подробно, грамотно и по существу излагает изученный материал, приводит и раскрывает в тезисной форме основные понятия; – допускает единичные негрубые ошибки; – достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе; – ответ отражает знание теоретического и практического материала, не допуская существенных неточностей.	– владеет основными навыками трехмерного моделирования; - владеет базовыми навыками текстурирования; – свободно разрабатывает сцену объектов; – владеет базовыми инструментами текстурирования; – владеет навыками базовых VFX-эффектов; – владеет базовыми знаниями о 3D-сканировании
базовый	41 – 64	удовлетворительно/ зачтено (удовлетворительно)/ зачтено		Обучающийся: – демонстрирует теоретические знания основного учебного материала дисциплины в объеме, необходимом для дальнейшего освоения ОПОП; – демонстрирует фрагментарные знания основной учебной литературы по дисциплине.	– способен выполнять построение простых моделей в 3D-САПР – владение базовыми навыками разработки трехмерной сцены; - владеет навыками рендера; - способен выполнить реверсинжиниринг.
низкий	0 – 40	неудовлетворительно/ не зачтено	Обучающийся:		
			– демонстрирует фрагментарные знания теоретического и практического материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации; – испытывает серьезные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами; – ответ отражает отсутствие знаний на базовом уровне теоретического и практического материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы.		

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ, ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

При проведении контроля самостоятельной работы обучающихся, текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине «3D-графика» проверяется уровень сформированности у обучающихся компетенций и запланированных результатов обучения по дисциплине, указанных в разделе 2 настоящей программы.

5.1. Формы текущего контроля успеваемости, примеры типовых заданий:

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
	Тестирование	Тестирование на темы: 1. Текстурирование 2. 3D-графика 3. VFX-эффекты 4. 3D-сканирование
	Презентация	Темы презентаций: 1. Приемы работы с отсканированными объектами 2. Инструменты низкополигонального моделирования в Blender 3. Цифровая антропометрия: алгоритм создания цифрового двойника.
	Лабораторная работа «3Dсканирование», «Реверс-инжинирнг»	Лабораторные работы по практическим занятиям: Создание трехмерной модели, цветокоррекция, 3D-сканирование.
	Проектная работа	Индивидуальные проекты с применением изученных технологий.

5.2. Критерии, шкалы оценивания текущего контроля успеваемости:

Наименование оценочного средства (контрольнооценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
Проект	Работа выполнена полностью. В проекте использованы все изученные техники разработки трехмерной сцены. Обосновано применение техник построения 3Dмоделей. Использованы VFX-эффекты. Использовано 3D-сканирование.	9-12 баллов	5

	Работа выполнена полностью, но обоснований использования определенных инструментов недостаточно. Допущена одна ошибка или два-три недочета. Не использованы модификаторы. Некорректное текстурирование.	7-8 баллов	4	
	Допущены более одной ошибки или более двух-трех недочетов. Не использованы базовые принципы моделирования. Некорректный экспорт файла.	4-6 баллов	3	
	Работа выполнена не полностью. Допущены грубые ошибки. Файл сохранен в формате рабочей программы. Экспорт не осуществлен.	1-3 баллов	2	
	Работа не выполнена.	0 баллов		
Тест	За выполнение каждого тестового задания испытуемому выставляются баллы. Номинальная шкала предполагает, что за правильный ответ к каждому заданию выставляется один балл, за не правильный — ноль. В соответствии с номинальной шкалой, оценивается всё задание в целом, а не какая-либо из его частей. В заданиях с выбором нескольких верных ответов, заданиях на установление правильной последовательности, заданиях на установление соответствия, заданиях открытой формы используют порядковую шкалу. В этом случае баллы выставляются не за всё задание, а за тот или иной выбор в каждом задании, например, выбор варианта, выбор соответствия, выбор ранга, выбор дополнения. В соответствии с порядковой шкалой за каждое задание устанавливается максимальное количество баллов, например, три. Три балла выставляются за все верные выборы в одном задании, два балла – за одну ошибку, один – за две ошибки, ноль — за полностью неверный ответ. Правила оценки всего теста:	16 – 20 баллов	5	85% - 100%
		13 – 15 баллов	4	65% - 84%
		6 – 12 баллов	3	41% - 64%
		0 – 5 баллов	2	40% и менее 40%
	общая сумма баллов за все правильные ответы составляет наивысший балл, например, 20 баллов. В спецификации указывается общий наивысший балл по тесту. Также устанавливается диапазон баллов, которые необходимо набрать для того, чтобы получить отличную, хорошую, удовлетворительную или неудовлетворительную оценки. Рекомендуемое процентное соотношение баллов и оценок по пятибалльной системе. Например: «2» - равно или менее 40% «3» - 41% - 64% «4» - 65% - 84% «5» - 85% - 100%			

Решение заданий	Обучающийся демонстрирует грамотное решение всех задач, использование правильных методов решения при незначительных вычислительных погрешностях (арифметических ошибках);	13 – 15 баллов	5
	Продemonстрировано использование правильных методов при решении задач при наличии существенных ошибок в 1-2 из них;	8 – 12 баллов	4
	Обучающийся использует верные методы решения, но правильные ответы в большинстве случаев (в том числе из-за арифметических ошибок) отсутствуют;	4 – 7 баллов	3
	Обучающимся использованы неверные методы решения, отсутствуют верные ответы.	0 – 3 баллов	2

5.3.

Промежуточная аттестация:

Форма промежуточной аттестации	Типовые контрольные задания и иные материалы для проведения промежуточной аттестации:
Устное собеседование	Темы: 1. Основы инструментария Blender 2. 3D-графика 3. VFX-эффекты 4. 3D-сканирование
Тестирование	Тестирование на темы: 1. Модификаторы в Blender 2. 3D-графика низкополигональных объектов
	3. Цветокоррекция 4. 3D-сканирование Пример тестирования «3D-графика»: 1. Назовите модификатор сглаживания 3D-модели в программе Blender. 2. Какой инструмент необходим для слияния 2х и более моделей в одну. 3. Что представляет собой текстура трехмерной модели? 4. Чем отличается твердотельное моделирование от полигонального? 5. Перечислите форматы экспорта 3D-модели. 6. Что такое визуализация в САПР? 7. Что такое скетч?

Проектная работа	<i>Требования:</i> <i>1. Создание трехмерной сцены в соответствии с техническим заданием. Экспорт сцены. Рендеринг сцены.</i> <i>2. Сканирование человека. Импорт скана в Blender. Оптимизация скана и экспорт в соответствии с требованиями.</i> <i>3. Проектная презентация.</i>
------------------	--

5.4. Критерии, шкалы оценивания промежуточной аттестации учебной дисциплины/модуля:

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания		
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система	
Проектная работа	За выполнение каждого тестового задания испытуемому выставаются баллы, также оценивается использование технологий цифровой и трехмерной печати в проектной работе. Номинальная шкала предполагает, что за правильный ответ к каждому заданию выставляется один балл, за неправильный — ноль. В соответствии с номинальной шкалой, оценивается всё задание в целом, а не какая-либо из его частей. В соответствии с порядковой шкалой за каждое задание устанавливается максимальное количество баллов, например, три. Три балла выставаются за все верные выборы в одном задании, два балла	25 – 30 баллов	5	85% - 100%
		20 – 24 баллов	4	65% - 84%
		12 – 19 баллов	3	41% - 64%
		0 – 11 баллов	2	40% и менее 40%

	– за одну ошибку, один – за две ошибки, ноль — за полностью неверный ответ. Правила оценки всего теста: общая сумма баллов за все правильные ответы составляет наивысший балл, например, 20 баллов. В спецификации указывается общий наивысший балл по тесту. Также устанавливается диапазон баллов, которые необходимо набрать для того, чтобы получить отличную, хорошую, удовлетворительную или неудовлетворительную оценки. Рекомендуется установить процентное соотношение баллов и оценок по пятибалльной системе. Например: «2» - равно или менее 40% «3» - 41% - 64% «4» - 65% - 84% «5» - 85% - 100%			
Проектная работа. Контрольное тестирование. Рекомендуется установить распределение баллов по вопросам билета: 1-й вопрос: 0 – 9 баллов 2-й вопрос: 0 – 9 баллов практическое задание: 0 – 12 баллов	Обучающийся: – демонстрирует знания отличающиеся глубиной и содержательностью, дает полный исчерпывающий ответ, как на основные вопросы билета, так и на дополнительные; – способен объяснить рациональность применения той или иной техники работы с инструментами Adobe After Effects – использует в работе методы 2Д и 3D проектирования – свободно владеет научными понятиями, ведет диалог и вступает в научную дискуссию; – способен к интеграции знаний по определенной теме, структурированию ответа, к анализу положений существующих теорий, научных школ, направлений по вопросу билета; – логично и доказательно раскрывает проблему, предложенную в билете; – свободно выполняет практические задания повышенной сложности, предусмотренные программой, демонстрирует системную работу с основной и дополнительной литературой.	24 -30 баллов	5	

	Ответ не содержит фактических ошибок и характеризуется глубиной, полнотой, уверенностью суждений, иллюстрируется примерами, в том		
--	--	--	--

	числе из собственной практики.		
	Обучающийся: – показывает достаточное знание учебного материала, но допускает несущественные фактические ошибки, которые способен исправить самостоятельно, благодаря наводящему вопросу; – недостаточно раскрыта проблема по одному из вопросов билета; – недостаточно логично построено изложение вопроса; – успешно выполняет предусмотренные в программе практические задания средней сложности, активно работает с основной литературой, – демонстрирует, в целом, системный подход к решению практических задач, к самостоятельному пополнению и обновлению	12 – 23 баллов	4

знаний в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности. В ответе раскрыто, в основном, содержание билета, имеются неточности при ответе на дополнительные вопросы.		
Обучающийся: – показывает знания фрагментарного характера, которые отличаются поверхностностью и малой содержательностью, допускает фактические грубые ошибки; – не может обосновать закономерности и принципы, объяснить факты, нарушена логика изложения, отсутствует осмысленность представляемого материала, представления о межпредметных связях слабые; – справляется с выполнением практических заданий, предусмотренных программой, знаком с основной литературой, рекомендованной программой, допускает погрешности и ошибки при теоретических ответах и в ходе практической работы. Содержание билета раскрыто слабо, имеются неточности при ответе на основные и дополнительные вопросы билета, ответ носит репродуктивный характер. Неуверенно, с большими затруднениями решает практические задачи или не справляется с ними самостоятельно.	6 – 11 баллов	3

	Обучающийся, обнаруживает существенные пробелы в знаниях основного учебного материала, допускает принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. На большую часть дополнительных вопросов по содержанию экзамена затрудняется дать ответ или не дает верных ответов.	0 – 5 баллов	2
--	--	--------------	---

5.5. Система оценивания результатов текущего контроля и промежуточной аттестации.

Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

Форма контроля	100-балльная система	Пятибалльная система
Текущий контроль:		
-тест	0 – 5 баллов	2 – 5 или зачтено/не зачтено
- лабораторная работа	0 – 10 баллов	2 – 5 или зачтено/не зачтено
- презентация	0 – 20 баллов	2 – 5 или зачтено/не зачтено
- контрольная работа	0 – 20 баллов	2 – 5 или зачтено/не зачтено
Экзамен	0 – 30 баллов	отлично хорошо
Итого за семестр (дисциплину) <i>экзамен</i>	<i>0 – 100 баллов</i>	удовлетворительно неудовлетворительно зачтено не зачтено

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация программы предусматривает использование в процессе обучения следующих образовательных технологий:

- проектная деятельность;
- поиск и обработка информации с использованием сети Интернет;
- использование на лекционных занятиях видеоматериалов и наглядных пособий;
- самостоятельная работа в системе компьютерного тестирования;
- самостоятельная работа с печатным оборудованием;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);

7. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Практическая подготовка в рамках учебной дисциплины реализуется при проведении практических занятий и иных аналогичных видов учебной деятельности, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

8. ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов используются подходы, способствующие созданию безбарьерной образовательной среды: технологии дифференциации и индивидуального обучения, применение соответствующих методик по работе с инвалидами, использование средств дистанционного общения, проведение дополнительных индивидуальных консультаций по изучаемым теоретическим вопросам и практическим занятиям, оказание помощи при подготовке к промежуточной аттестации.

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья, в том числе для дистанционного обучения.

Учебные и контрольно-измерительные материалы представляются в формах, доступных для изучения студентами с особыми образовательными потребностями с учетом нозологических групп инвалидов:

Для подготовки к ответу на практическом занятии, студентам с ограниченными возможностями здоровья среднее время увеличивается по сравнению со средним временем подготовки обычного студента.

Для студентов с инвалидностью или с ограниченными возможностями здоровья форма проведения текущей и промежуточной аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Промежуточная аттестация по дисциплине может проводиться в несколько этапов в форме рубежного контроля по завершению изучения отдельных тем дисциплины. При необходимости студенту предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются, при необходимости, фонды оценочных средств, адаптированные для лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ /МОДУЛЯ

Материально-техническое обеспечение *дисциплины/модуля* при обучении с использованием традиционных технологий обучения.

Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.	Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.
<i>119071, г. Москва, Малый Калужский переулок, дом 2, строение 6</i>	
Аудитории: №3202 №3307	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – 10 персональных компьютеров, специализированное оборудование: – 3D-сканер.
Помещения для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность помещений для самостоятельной работы обучающихся

читальный зал библиотеки:	– компьютерная техника; подключение к сети «Интернет»
---------------------------	---

Материально-техническое обеспечение *учебной дисциплины* при обучении с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Необходимое оборудование	Параметры	Технические требования
Персональный компьютер/ноутбук/планшет, камера,	Основные программы	Поддержка программного обеспечения: Blender, Adobe Photoshop 2020, Artec Studio Professional 12.
микрофон, динамики, доступ в сеть Интернет	Операционная система	Версия программного обеспечения не ниже: Windows 10
	Веб-камера	HD
	Микрофон	любой
	Динамики (колонки или наушники)	любые
	Сеть (интернет)	Постоянная скорость не менее 192 кБит/с

Технологическое обеспечение реализации программы/модуля осуществляется с использованием элементов электронной информационно-образовательной среды университета.

10. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/УЧЕБНОГО МОДУЛЯ

№ п/п	Автор(ы)	Наименование издания	Вид издания (учебник, УП, МП и др.)	Издательство	Год издания	Адрес сайта ЭБС или электронного ресурса (заполняется для изданий в электронном виде)	Количество экземпляров в библиотеке Университета
10.1 Основная литература, в том числе электронные издания							
1	Иванов В.В., Новиков А.Н., Фирсов А.В.	Методика использования устройства Kinect для создания виртуальной коллекции одежды	Учебное пособие	РИО РГУ им. А.Н. Косыгина	2017	https://e.lanbook.com/book/128859	2
2	Новиков А.Н., Фирсов А.В., Борзунов Г.И., Щенников А.А.	Современные технологии 3D-сканирования	Учебное пособие	РИО МГУДТ	2015	https://e.lanbook.com/book/128675	2
4	Новиков А.Н., Фирсов А.В., Борзунов Г.И., Корявкина М.Н., Афанасьева А.Ф.	Современные технологии 3D-печати и приемы подготовки 3D-моделей	Учебное пособие	РИО МГУДТ	2015	https://e.lanbook.com/book/128674	1
5	Нильсен В.С.	Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства	Книга	Издательство "Прометей"	2019	https://e.lanbook.com/book/126749	1
6	Волынец М.М.	Профессия: оператор: Учебное пособие для студентов вузов	Книга	Издательство "Аспект Пресс"	2017	https://e.lanbook.com/book/97234	1
7	Алгазина Н. В.	Цветоведение и колористика. В двух частях. Ч. II. Гармония цвета: учебное пособие	Книга	Омский государственный технический университет	2015	https://e.lanbook.com/book/149052	1

10.2 Дополнительная литература, в том числе электронные издания

1	Иванов В.В., Фирсов А.В., Новиков А.Н., Городенцева Л.М., Манцевич А.Ю.	Обработка векторных изображений	Учебное пособие	РИО РГУ им. А.Н. Косыгина	2019	https://kosyginrgu.ru/filemanag/Uploads/ctpo/pe/OBRABOTKA%20РАСТРОВЫХ%20ИЗОБРАЖЕНИЙ.pdf	20
2	Иванов В.В., Фирсов А.В., Новиков А.Н., Манцевич А.Ю.	Анимация в keyshot	Учебное пособие	РИО РГУ им. А.Н. Косыгина	2018	Локальная сеть университета, https://e.lanbook.com/book/128861	1
3	Иванов В.В., Фирсов А.В., Новиков А.Н., Горденцева Л.М.	3D-графика изделий в Rhinceros	Учебное пособие	РИО РГУ им. А.Н. Косыгина	2019	https://kosyginrgu.ru/filemanag/Uploads/ctpo/pe/3D-%20моделирование%20изделий%20в%20RHINOCEROS.%20УП%202019%20(1).pdf	1
4	Новиков А.Н., Фирсов А.В., Борзунов Г.И., Корявкина М.Н., Афанасьева А.Ф.	Современные технологии 3D-печати и приемы подготовки 3D- моделей: учебное пособие	Учебное пособие	РИО РГУ им. А.Н. Косыгина	2015	https://e.lanbook.com/book/128674	1
5	Иванов В.В., Фирсов А.В., Новиков А.Н., Манцевич А.Ю.	Обработка растровых изображений	Учебное пособие	РИО РГУ им. А.Н. Косыгина	2018	Локальная сеть университета; https://e.lanbook.com/book/128860	1

6	Иванов В.В., Новиков А.Н., Манцевич А.Ю.	Создание 2D и 3D анимированных изображений	Учебное пособие	РИО РГУ им. А.Н. Косыгина	2018	Локальная сеть университета, https://e.lanbook.com/book/128858	1
1	Иванов В.В., Фирсов А.В., Новиков А.Н., Городенцева Л.М., Манцевич А.Ю.	Обработка векторных изображений	Учебное пособие	РИО РГУ им. А.Н. Косыгина	2019	https://kosyginrgu.ru/filemanag/Uploads/ctpo/pe/OBRABOTKA%20РАСТРОВЫХ%20ИЗОБРАЖЕНИЙ.pdf	20
10.3 Методические материалы (указания, рекомендации по освоению дисциплины (модуля) авторов РГУ им. А. Н. Косыгина)							
1	Иванов В.В., Фирсов А.В., Новиков А.Н.	3D-конструирование	Учебнометодическое пособие	РИО МГУДТ	2016	Локальная сеть университета	1

11. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

11.1. Ресурсы электронной библиотеки, информационно-справочные системы и профессиональные базы данных:

№ пп	Электронные учебные издания, электронные образовательные ресурсы
1.	ЭБС Znanium.com» научно-издательского центра «Инфра-М» http://znanium.com/ (учебники и учебные пособия, монографии, сборники научных трудов, научная периодика, профильные журналы, справочники, энциклопедии);
2.	Электронные издания «РГУ им. А.Н. Косыгина» на платформе ЭБС «Znanium.com» http://znanium.com/ (электронные ресурсы: монографии, учебные пособия, учебно-методическими материалы, выпущенными в Университете за последние 10 лет);
3.	ООО «ИВИС» https://dlib.eastview.com (электронные версии периодических изданий ООО «ИВИС»);
4.	Web of Science http://webofknowledge.com/ (обширная международная универсальная реферативная база данных);
5.	Scopus https://www.scopus.com (международная универсальная реферативная база данных, индексирующая более 21 тыс. наименований научно-технических, гуманитарных и медицинских журналов, материалов конференций примерно 5000 международных издательств);
6.	«SpringerNature» http://www.springernature.com/gp/librarians (международная издательская компания, специализирующаяся на издании академических журналов и книг по естественнонаучным направлениям);
7.	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU https://elibrary.ru (крупнейший российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования);
8.	ООО «Национальная электронная библиотека» (НЭБ) http://нэб.рф/ (объединенные фонды публичных библиотек России федерального, регионального, муниципального уровня, библиотек научных и образовательных учреждений);
9.	«НЭИКОН» http://www.neicon.ru/ (доступ к современной зарубежной и отечественной научной периодической информации по гуманитарным и естественным наукам в электронной форме);
10.	«Polpred.com Обзор СМИ» http://www.polpred.com (статьи, интервью и др. информагентств и деловой прессы за 15 лет).
11.	http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_main/rosstat/ru/statistics/databases/ - базы данных на Едином Интернет-портале Росстата;
12.	http://inion.ru/resources/bazy-dannykh-inion-ran/ - библиографические базы данных ИНИОН РАН по социальным и гуманитарным наукам;
13.	http://www.scopus.com/ - реферативная база данных Scopus – международная универсальная реферативная база данных;
14.	http://elibrary.ru/defaultx.asp - крупнейший российский информационный портал электронных журналов и баз данных по всем отраслям наук;
15.	http://arxiv.org — база данных полнотекстовых электронных публикаций научных статей по физике, математике, информатике;

16.	http://www.garant.ru/ - Справочно-правовая система (СПС) «Гарант», комплексная правовая поддержка пользователей по законодательству Российской Федерации;
-----	---

11.2. Перечень программного обеспечения

№п/п	Программное обеспечение	Реквизиты подтверждающего документа/ Свободно распространяемое
1.	<i>Windows 10 Pro, MS Office 2019</i>	<i>контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019</i>
2.	Autodesk Fusion 360, Blender	
3.	Adobe Illustrator, Premiere Pro	
4.	Corel DRAW 2019	
5.	3DS MAX 2020	
6.	Adobe After Effects	
7.	CLO 3D 6.1	

**ЛИСТ УЧЕТА ОБНОВЛЕНИЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ
ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ**

В рабочую программу учебной дисциплины/модуля внесены изменения/обновления и утверждены на заседании кафедры:

№ пп	год обновления РПД	характер изменений/обновлений с указанием раздела	номер протокола и дата заседания кафедры

