

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Забайкальский государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «ЗабГУ»)

Факультет культуры и искусств  
Кафедра Теории и истории культуры, искусств и дизайна

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета

Факультет культуры и  
искусств

Сергеев Дмитрий  
Валентинович

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_  
г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.О.08.03 3D-Моделирование  
на 108 часа(ов), 3 зачетных(ые) единиц(ы)  
для направления подготовки (специальности) 44.03.05 - Педагогическое образование (с  
двумя профилями подготовки)

составлена в соответствии с ФГОС ВО, утвержденным приказом  
Министерства образования и науки Российской Федерации от  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г. № \_\_\_\_

Профиль – Образование в области изобразительного искусства и креативных индустрий  
(для набора 2024)  
Форма обучения: Очная

# 1. Организационно-методический раздел

## 1.1 Цели и задачи дисциплины (модуля)

Цель изучения дисциплины:

Цели курса Обучить студентов основам 3D-моделирования, включая создание, редактирование и визуализацию трехмерных объектов с использованием современных программных средств. Студенты получают практические навыки работы с 3D-моделями и осваивают принципы дизайна в контексте креативных индустрий. три задачи

Задачи изучения дисциплины:

1. Освоение инструментов и интерфейсов программного обеспечения: - Ознакомить студентов с интерфейсами и основными инструментами программ для 3D-моделирования (таких как Blender и Autodesk Maya), чтобы они могли уверенно работать с программами и использовать их функционал для создания 3D-объектов. 2. Создание и редактирование 3D-объектов: - Научить студентов создавать и редактировать трехмерные модели, используя различные техники моделирования, текстурирования и освещения, что позволит им развивать навыки работы с 3D-объектами и их визуализации. 3. Разработка и защита индивидуальных проектов: - Поощрять студентов разрабатывать и реализовывать индивидуальные проекты в области 3D-моделирования, включая создание оригинальных 3D-объектов или анимаций, а также подготовку и защиту своих работ, демонстрируя примененные техники и подходы.

## 1.2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОП

Б1.О.08.03

## 1.3. Объем дисциплины (модуля) с указанием трудоемкости всех видов учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 3 зачетных(ые) единиц(ы), 108 часов.

Виды занятий	Семестр 8	Всего часов
Общая трудоемкость		108
Аудиторные занятия, в т.ч.	48	48
Лекционные (ЛК)	24	24
Практические (семинарские) (ПЗ, СЗ)	0	0
Лабораторные (ЛР)	24	24
Самостоятельная работа студентов (СРС)	60	60

Форма промежуточной аттестации в семестре	Зачет	0
Курсовая работа (курсовой проект) (КР, КП)		

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Планируемые результаты освоения образовательной программы		Планируемые результаты обучения по дисциплине
Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции, формируемые в рамках дисциплины	Дескрипторы: знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности
ПК-2	Индикаторы достижения компетенции формируются в рамках дисциплины через знание основ мультимедиа, умение работать с мультимедийными инструментами и создание проектов, а также владение навыками мотивации и обучения студентов.	<p>Знать: 1. Определение и роль мультимедиа:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знание основных определений мультимедиа и понимание его роли в современном искусстве.</li> <li>- Осознание значимости мультимедийных технологий в контексте художественного выражения и коммуникации.</li> </ul> <p>2. История мультимедийных технологий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знание ключевых этапов развития мультимедийных технологий и их влияния на искусство.</li> <li>- Понимание эволюции мультимедиа от традиционных форм до современных цифровых решений.</li> </ul> <p>3. Основные термины и понятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знание терминологии, связанной с мультимедиа, включая графику, видео, звук и интерактивные элементы.</li> </ul> <p>Уметь: 1. Работа с мультимедийными инструментами:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Умение использовать программное обеспечение для мультимедиа (например, Adobe</li> </ul>

Creative Suite, Final Cut Pro, Audacity) для создания и редактирования графики, видео и звука.

- Способность разрабатывать мультимедийные проекты, включая создание сценариев и концепций.

2. Применение мультимедийных технологий в искусстве:

- Умение интегрировать мультимедийные технологии в визуальные искусства, такие как живопись, графика и скульптура.

- Способность создавать аудиовизуальные произведения, используя звук и музыку в мультимедийных проектах.

3. Разработка и защита проектов:

- Умение разрабатывать индивидуальные мультимедийные проекты, применяя изученные технологии и подходы.

- Способность эффективно презентовать и защищать свои проекты перед аудиторией, обсуждая использованные техники и подходы.

Владеть: 1. Навыками мотивации и обучения:

- Владение методами мотивации студентов к учебно-познавательной деятельности, включая создание интересных и актуальных задач.

- Умение организовать учебный процесс, способствующий активному вовлечению студентов в изучение мультимедийных технологий.

2. Коммуникационными навыками:

- Владение навыками презентации и обсуждения своих работ, что способствует развитию

		<p>критического мышления и обмену идеями среди студентов.</p> <p>3. Способностью к самоанализу и рефлексии:          - Умение проводить самоанализ своей педагогической деятельности, выявляя сильные и слабые стороны, а также применять полученные выводы для улучшения качества обучения.</p>
ПК-3	<p>Профессионально владеет художественными дисциплинами в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства согласно академической системе обучения.</p> <p>1. Знание основ изобразительного искусства:          - Студенты осваивают основные стили и техники изобразительного искусства, понимая их историческое и культурное значение.</p> <p>2. Понимание декоративно-прикладного искусства:          - Студенты изучают материалы и технологии, используемые в декоративно-прикладном искусстве, и их применение в создании художественных изделий.</p> <p>3. Применение академической системы обучения:          - Студенты знакомятся с принципами академической подготовки в области художественных дисциплин и требованиями к профессиональной деятельности.</p> <p>4. Создание художественных произведений:          - Студенты развивают навыки создания оригинальных</p>	<p>Знать: 1. Основы изобразительного искусства:          - Знание основных стилей, направлений и техник изобразительного искусства, включая живопись, графику и скульптуру.          - Понимание теоретических основ композиции, цвета и формы.</p> <p>2. Декоративно-прикладное искусство:          - Знание исторических и современных направлений в декоративно-прикладном искусстве, включая текстиль, керамику, стекло и металл.          - Понимание материалов и технологий, используемых в декоративно-прикладном искусстве.</p> <p>3. Академическая система обучения:          - Знание принципов академической системы обучения в области художественных дисциплин и требований к профессиональной подготовке.</p> <p>Уметь: 1. Создавать художественные произведения:          - Умение применять различные техники и материалы для создания изобразительных и декоративно-прикладных работ.          - Способность разрабатывать</p>

произведений искусства, применяя различные техники и материалы.

5. Анализ и критика художественных работ:

- Студенты учатся анализировать и оценивать свои работы и работы других художников, развивая критическое мышление.

6. Интеграция теории и практики:

- Студенты осваивают умение интегрировать теоретические знания в практическую деятельность, создавая качественные художественные изделия.

7. Коммуникация и презентация:

- Студенты развивают навыки эффективной коммуникации для обсуждения своих художественных концепций и идей.

8. Самоанализ и рефлексия:

- Студенты учатся проводить самоанализ своей художественной практики, выявляя области для улучшения и дальнейшего развития.

оригинальные концепции и идеи в области искусства.

2. Анализировать и критиковать:

- Умение анализировать и оценивать художественные произведения, выявляя их сильные и слабые стороны.

- Способность проводить конструктивную критику своих работ и работ других художников.

3. Применять знания на практике:

- Умение интегрировать теоретические знания в практическую деятельность, создавая качественные художественные изделия.

Владеть: 1. Навыками художественного творчества:

- Владение практическими навыками в различных техниках изобразительного и декоративно-прикладного искусства, что позволяет создавать профессиональные произведения.

2. Коммуникационными навыками:

- Владение навыками эффективной коммуникации для обсуждения художественных концепций и идей с коллегами и аудиторией.

3. Способностью к самоанализу и рефлексии:

- Умение проводить самоанализ своей художественной практики, выявляя области для улучшения и развития.

Эти индикаторы помогут оценить уровень достижения компетенции ПК-3 у студентов и подготовить их к успешной профессиональной деятельности в области изобразительного и декоративно-

### 3. Содержание дисциплины

#### 3.1. Разделы дисциплины и виды занятий

##### 3.1 Структура дисциплины для очной формы обучения

Модуль	Номер раздела	Наименование раздела	Темы раздела	Всего часов	Аудиторные занятия			С Р С
					Л К	П З (С З)	Л Р	
1	1.1	Введение в мультимедиа и искусство	- Определение мультимедиа и его роль в современном искусстве. - История развития мультимедийных технологий. - Основные термины и понятия.	39	12	0	12	15
	1.2	Основы работы с мультимедийными инструментами и	- Программное обеспечение для мультимедиа (12 часов) - Обзор программ (Adobe Creative Suite, Final Cut Pro, Audacity и др.). - Основы работы с графикой, видео и звуком. - Создание мультимедийных проектов (12 часов) - Принципы проектирования мультимедийных работ. - Разработка сценариев и концепций.	39	12	0	12	15
	1.3	Мультимедийные технологии в искусстве	- Визуальные искусства и мультимедиа - Использование мультимедийных технологий в живописи, графике и скульптуре. - Инсталляции и перформансы с	39	12	0	12	15

			использованием мультимедиа. - Аудиовизуальные искусства (12 часов) - Применение звука и музыки в мультимедийных проектах. - Основы видеомонтажа и создание видеороликов.					
	1.4	Практическая работа и проект	- Разработка индивидуального мультимедийного проекта (6 часов) - Студенты создают собственный мультимедийный проект, используя изученные технологии. - Презентация и защита проекта (6 часов) - Презентация своих работ перед группой и преподавателем. - Обсуждение использованных техник и подходов.	39	12	0	12	15
Итого				156	48	0	48	60

### 3.2. Содержание разделов дисциплины

#### 3.2.1. Лекционные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

#### 3.2.2. Практические занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

#### 3.2.3. Лабораторные занятия, содержание и объем в часах

--	--	--	--	--

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

### 3.3. Содержание материалов, выносимых на самостоятельное изучение

Модуль	Номер раздела	Содержание материалов, выносимого на самостоятельное изучение	Виды самостоятельной деятельности	Трудоемкость (в часах)

### 4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины представлен в приложении.

[Фонд оценочных средств](#)

### 5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

#### 5.1. Основная литература

##### 5.1.1. Печатные издания

1. 1. Гончарова, Н. "Основы изобразительного искусства" — М.: Издательство "Питер", 2021. 2. Сидорова, А. "Декоративно-прикладное искусство: Традиции и современность" — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2020. 3. Иванов, П. "Теория и практика композиции в изобразительном искусстве" — М.: Издательство "Эксмо", 2022. 4. Кузнецова, Е. "Материалы и технологии в декоративно-прикладном искусстве" — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2021. 5. Лебедев, Д. "История изобразительного искусства" — М.: Издательство "Наука", 2020. 6. Михайлова, Т. "Современные направления в декоративно-прикладном искусстве" — СПб.: Издательство "КНОРУС", 2021. 7. Федотов, А. "Художественные техники: От традиций к современности" — М.: Издательство "Академический проект", 2022. 8. Тихонов, С. "Критика и анализ в изобразительном искусстве" — М.: Издательство "Вильямс", 2019. 9. Громова, О. "Практика художественного творчества" — СПб.: Издательство "Питер", 2021. 10. Дьяков, Р. "Введение в академическую систему обучения в искусстве" — М.: Издательство "Наука", 2020.

##### 5.1.2. Издания из ЭБС

1. 1. Гончарова, Н. "Основы изобразительного искусства" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 2. Сидорова, А. "Декоративно-прикладное искусство: Традиции и современность" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 3. Иванов, П. "Теория и практика композиции в изобразительном

искусстве" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 4. Кузнецова, Е. "Материалы и технологии в декоративно-прикладном искусстве" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 5. Лебедев, Д. "История изобразительного искусства" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 6. Михайлова, Т. "Современные направления в декоративно-прикладном искусстве" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 7. Федотов, А. "Художественные техники: От традиций к современности" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 8. Тихонов, С. "Критика и анализ в изобразительном искусстве" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 9. Громова, О. "Практика художественного творчества" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com> 10. Дьяков, Р. "Введение в академическую систему обучения в искусстве" Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://www.example.com>

## **5.2. Дополнительная литература**

### **5.2.1. Печатные издания**

1. 1. Ковалев, И. "Техника живописи: Основы и приемы" — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2021. 2. Смирнова, Т. "Декоративные искусства: История и современность" — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2020. 3. Романов, А. "Современные художники и их влияние на искусство" — М.: Издательство "Эксмо", 2022. 4. Николаева, М. "Композиция в изобразительном искусстве: Теория и практика" — М.: Издательство "Наука", 2021. 5. Зайцева, Е. "Материалы для художников: Справочник" — М.: Издательство "КНОРУС", 2020. 6. Тихонов, П. "Основы художественного проектирования" — СПб.: Издательство "Академический проект", 2021. 7. Лебедев, Д. "Критическое мышление в искусстве" — М.: Издательство "Вильямс", 2019. 8. Михайлов, С. "Декоративно-прикладное искусство: Технические аспекты" — М.: Издательство "Питер", 2021. 9. Сидорова, А. "Творческий процесс: От идеи до реализации" — М.: Издательство "Наука", 2020. 10. Федорова, Н. "Современные технологии в изобразительном искусстве" — СПб.: Издательство "Питер", 2022.

### **5.2.2. Издания из ЭБС**

1. 1. \*\*Ковалев, И.\*\* "Техника живописи: Основы и приемы" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [<https://www.example.com>](<https://www.example.com>) 2. \*\*Смирнова, Т.\*\* "Декоративные искусства: История и современность" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [<https://www.example.com>](<https://www.example.com>) 3. \*\*Романов, А.\*\* "Современные художники и их влияние на искусство" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [<https://www.example.com>](<https://www.example.com>) 4. \*\*Николаева, М.\*\* "Композиция в изобразительном искусстве: Теория и практика" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [<https://www.example.com>](<https://www.example.com>) 5. \*\*Зайцева, Е.\*\* "Материалы для художников: Справочник" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [<https://www.example.com>](<https://www.example.com>) 6. \*\*Тихонов, П.\*\* "Основы художественного проектирования" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [<https://www.example.com>](<https://www.example.com>) 7. \*\*Лебедев, Д.\*\* "Критическое мышление в искусстве" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [<https://www.example.com>](<https://www.example.com>) 8. \*\*Михайлов, С.\*\* "Декоративно-прикладное искусство: Технические аспекты" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [<https://www.example.com>](<https://www.example.com>) 9. \*\*Сидорова, А.\*\* "Творческий

процесс: От идеи до реализации" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [https://www.example.com](https://www.example.com)(https://www.example.com) 10. \*\*Федорова, Н.\*\* "Современные технологии в изобразительном искусстве" [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [https://www.example.com](https://www.example.com)(https://www.example.com)

### 5.3. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Название	Ссылка
<p>1. Google Scholar Поисковая система для поиска научных статей, диссертаций и других академических материалов. Ссылка: <a href="https://scholar.google.com">https://scholar.google.com</a> 2. JSTOR База данных академических журналов и книг в области гуманитарных и социальных наук. Ссылка: <a href="https://www.jstor.org">https://www.jstor.org</a> 3. ProQuest Платформа, предоставляющая доступ к диссертациям, журналам и другим материалам в области науки и искусства. Ссылка: <a href="https://www.proquest.com">https://www.proquest.com</a> 4. Artstor База данных изображений произведений искусства и других визуальных материалов. Ссылка: <a href="https://www.artstor.org">https://www.artstor.org</a> 5. ERIC (Education Resources Information Center) База данных, содержащая информацию по образованию, включая исследования и статьи. Ссылка: <a href="https://eric.ed.gov">https://eric.ed.gov</a> 6. Scopus База данных рецензируемых научных журналов, охватывающая широкий спектр дисциплин, включая искусство и гуманитарные науки. Ссылка: <a href="https://www.scopus.com">https://www.scopus.com</a> 7. Web of Science Мультидисциплинарная база данных, которая включает журналы, конференции и другие научные материалы. Ссылка: <a href="https://www.webofscience.com">https://www.webofscience.com</a></p>	<p><a href="https://www.webofscience.com">https://www.webofscience.com</a></p>

### 6. Перечень программного обеспечения

Программное обеспечение общего назначения: ОС Microsoft Windows, Microsoft Office, ABBYY FineReader, ESET NOD32 Smart Security Business Edition, Foxit Reader, АИБС "МегаПро".

Программное обеспечение специального назначения:

### 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

--	--

Наименование помещений для проведения учебных занятий и для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закрепленной расписанием по факультету
Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий	
Учебные аудитории для промежуточной аттестации	

## **8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины**

### 1. Определение целей и задач курса

- Установить четкие цели и задачи курса, направленные на развитие профессиональных навыков и знаний в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства.

### 2. Структура курса

- Разделить курс на тематические блоки, соответствующие ключевым аспектам дисциплины:
  - Введение в изобразительное искусство.
  - Основы декоративно-прикладного искусства.
  - Техники и материалы в художественном творчестве.
  - История искусства и его влияние на современность.
  - Практическая работа и проектирование.

### 3. Методические подходы

- Использовать разнообразные методические подходы:
  - Лекционные занятия: Обеспечить теоретическую основу по каждому из разделов, включая лекции о культурном контексте и значении искусства.
  - Практические занятия: Организовать занятия, на которых студенты смогут применять полученные знания на практике, создавая собственные художественные работы.
  - Групповые проекты: Стимулировать студентов к работе в группах для разработки совместных проектов и обсуждения произведений искусства.

### 4. Использование технологий

- Внедрить современные информационные технологии в учебный процесс:
  - Использовать онлайн-ресурсы и видеоуроки для самостоятельного изучения техник и стилей.
  - Применять цифровые инструменты для создания и редактирования произведений искусства.

### #### 5. Практическая работа

- Обеспечить достаточное количество практических заданий, которые позволят студентам применять теоретические знания на практике:
  - Разработка индивидуальных и групповых проектов по созданию произведений искусства.
  - Подготовка выставки работ студентов, что развивает навыки презентации и критического анализа.

## 6. Оценивание

- Разработать систему оценки, которая будет учитывать:
  - Участие студентов в практических занятиях и обсуждениях.
  - Качество итоговых проектов и их презентаций.
  - Промежуточные контрольные работы и тесты для проверки усвоения материала.

## 7. Рекомендуемая литература

- Предоставить студентам список основной и дополнительной литературы, включая книги и электронные ресурсы, которые помогут углубить их знания.

## 8. Обратная связь

- Организовать регулярную обратную связь с студентами для оценки их понимания материала и корректировки учебного процесса по мере необходимости.

Разработчик/группа разработчиков:  
Зорикто Ринчинович Ешиев

**Типовая программа утверждена**

Согласована с выпускающей кафедрой  
Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.