

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ

ТУЙМАЗИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП. 08 Пакеты программ дизайн - проектирования**

**54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

Форма обучения  
очная

Туймазы, 2023 г.



Рассмотрено  
на заседании кафедры экономических  
дисциплин  
Протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 г.  
Зав.кафедрой \_\_\_\_\_ Т.А. Тиханова

Утверждаю  
зам. директора по УР  
\_\_\_\_\_ Н.Н. Мухаметова  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Организация-разработчик: ГАПОУ Туймазинский государственный юридический колледж

Разработчик: Салимзянова Ю.Т., преподаватель кафедры компьютерных дисциплин

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	11

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОП 08 ПАКЕТЫ ПРОГРАММ ДИЗАЙН - ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Пакеты программ дизайн-проектирования» является вариативной частью общепрофессионального цикла основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина «Пакеты программ дизайн-проектирования» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 1-11, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 4.4

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 1.3, ПК 1.4 ПК 4.4 ОК 1- ОК 11 ЛР 13	применять средства компьютерной графики в процессе проектирования; создавать и проводить компьютерную обработку трехмерных графических изображений; ориентироваться в особенностях современных тенденций и трендов моды; анализировать, разрабатывать и применять дизайнерские решения использовать традиционные и новые технологии и приемы работы различными материалами, инструментами, приспособлениями, оборудованием.	особенности дизайна в области применения; теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; методы организации творческого процесса дизайнера; современные методы дизайн-проектирования; основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики; технические и программные средства компьютерной графики; основные стадии дизайнерской работы; основы дизайн-проектирования; приемы осуществления предпроектных исследований; основные понятия, относящиеся к промышленному дизайну.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов по очной, заочной, очно-заочной форме обучения
<b>Объем образовательной программы учебной дисциплины</b>	<b>108</b>
<b>в т.ч. в форме практической подготовки</b>	<b>72</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	10
практические занятия	62
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	
<i>Самостоятельная работа</i>	36
<b>Промежуточная аттестация (экзамен)</b>	<b>экзамен</b>

**2.2. Тематические план и содержание учебной дисциплины  
ОП 08 Пакеты программ дизайн – проектирования**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<b>Тема 1. Основные понятия 3D графики</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 1. Основные понятия и определения. Классификация пакетов дизайн-проектирования. 2. 2D и 3D. Тела, поверхности, кривые, полигоны. Камеры. Навигация, проекции.	2	ПК 1.3, ПК 1.4 ПК 4.4 ОК 1- ОК 9
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> 1. Подготовить реферат по теме: 2D графика.	2	
<b>Тема 2. Знакомство с программой Sketchup</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 1. Интерфейс Sketchup. Основные инструменты. Выбор. Компонент. Ластик. Палитра. 2. Инструменты рисования: Линия, Дуга, От руки, Прямоугольник, Окружность, Многоугольник.	5	ПК 1.3, ПК 1.4 ПК 4.4 ОК 1- ОК 9
	<b>В том числе практических занятий</b> 1. Знакомство с интерфейсом Sketchup. 2. Работа с инструментами Sketchup	4	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> 1. Подготовить реферат по теме: Многообразие инструментов Sketchup.	2	
	<b>Тема 3. Навигация в сцене Sketchup</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 1. Камера. Вращение. Панорамирование. Лупа. 2. Окно увеличения. Показать все. Предыдущий вид. Следующий вид. Виды.	
<b>В том числе практических занятий</b> 1. Работа с камерой. 2. Изменение видов. Работа с навигацией		4	
<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> 1. Подготовить реферат по теме: Панорамирование в Sketchup.		2	
<b>Тема 4.</b>		<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>

<b>Инструменты и опции редактирования</b>	1. Вдавить и Вытянуть. Следуй за мной. Контур. Перемещение. 2. Вращение. Масштабирование. Плоские и Криволинейные поверхности. 3. Смягчение и сглаживание ребер.		ПК 1.4 ПК 4.4 ОК 1- ОК 9
	<b>В том числе практических занятий</b>	4	
	1. Работа с контуром. 2. Создание плоских и криволинейных поверхностей. 3. Сглаживание ребер.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> 1. Подготовить реферат по теме: Инструменты Sketchup.	2	
<b>Тема 5. Построение моделей</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>16</b>	ПК 1.3, ПК 1.4 ПК 4.4 ОК 1- ОК 9
	1. Группа. Выбор в быстрой последовательности. Выбор и создание группы через контекстное меню. Фиксация группы. Инфо по элементу. Редактирование внутри группы. 2. Измерения. Инфо по модели. Единицы измерения. 3. Строим точно. Управление инструментами рисования. Линия. Дуга. Прямоугольник. 4. Поменять стороны поверхности. Окружность. Многоугольник. Управление фокусным расстоянием объектива. Управление инструментами модификаций. 4. Вдавить / Вытянуть. Следуй за мной. Контур. Перемещение. Вращение. Масштабирование. Конструкционные инструменты. Рулетка. Транспортир. Оси. Строим модель в размерах.		
	<b>В том числе практических занятий</b>	14	
	1. Создание групп. 2. Управление инструментами рисования. 3. Управление фокусным расстоянием объектива 4. Управление инструментами модификаций. 5. Построение моделей в размерах.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> 1. Подготовить реферат по теме: Управление фокусным расстоянием объектива.	2	
<b>Тема 6. Рабочая визуализация</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>12</b>	ПК 1.3, ПК 1.4 ПК 4.4 ОК 1- ОК 9
	1. Настройки видеокарты. Скрыть/показать. Стили отображения поверхностей и ребер. Стили поверхностей. Стили ребер. Тени. 2. Материалы. Палитра. Диалоговое окно Материалы. Текстурирование. Позиция текстуры. Создать уникальную текстуру. 3. Комбинировать текстуры. Назначить фототекстуру. 4. Диалоговые окна Слои. Сцены. Стили.		

	<b>В том числе практических занятий</b>	10	
	1. Работа с материалами. 2. Создание текстуры. 3. Назначение фототекстур.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	2	
	1. Подготовить реферат по теме: Управление фокусным расстоянием объектива.		
<b>Тема 7. Творческие проекты</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	16	ПК 1.3, ПК 1.4 ПК 4.4 ОК 1- ОК 9 ЛР 13
	1.Выполнение творческих заданий и мини-проектов по созданию 3D моделей в редакторе трехмерной графики Sketchup.		
	<b>В том числе практических занятий</b>	16	
	1. Выполнение творческих заданий в Sketchup. 2. <i>Создание проекта мастерской (дома/квартиры) в соответствии с требованиями заказчика.</i>		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	2	
	1. Создание проекта по заданным критериям.		
<b>Тема 8. Особенности макетирования на разных стадиях разработки дизайн-проекта</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	10	ПК 1.3, ПК 1.4 ПК 4.4 ОК 1- ОК 9
	1. Макетирование объемно-пространственной композиции как начальный этап подготовки к проектированию. 2. Основы выполнения 2D развертки с помощью программы Perakura Designer.		
	<b>В том числе практических занятий</b>	10	
	1. Выполнение творческих заданий в Perakura Designer. 2. Создание проекта мастерской (дома/квартиры) в соответствии с требованиями заказчика. 3. Выполнение творческих заданий в Sketchup. 4. Создание проекта мастерской (дома/квартиры) в соответствии с требованиями заказчика.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	2	
	1. Создание проекта по заданным критериям.		
<b>Итого часов</b>		<b>108</b>	









፩;  
ከህግ፣ ለግንባታ ግብርን ለማስቀመጥ ለሚያስችል የግብር ስርዓት ለመስጠት ሲቀጥብ በህግ ተወካዮች መካከል ምክር ቤቱ ግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።

፪ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።

፫ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።  
፬ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።  
፭ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።  
፮ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።  
፯ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።  
፰ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።  
፱ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።  
፲ ለግብር ስርዓት ማስፈጸም ለሚችል የግብር ስርዓት ላይ ጥቅም ላይ የሚውል መሆኑን ተወስኗል።