

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДА МОСКВЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КВАЛИФИКАЦИЙ И СОДЕЙСТВИЯ
ТРУДОУСТРОЙСТВУ «ПРОФЕССИОНАЛ»**

ПРОГРАММА

профессиональной переподготовки (дополнительное профессиональное образование)

«Компьютерное 3D-моделирование и анимация: 3ds Max»

(наименование программы)

Цель: получение компетенции, необходимой для выполнения нового вида профессиональной деятельности в сфере компьютерной 3D-анимации

Планируемые результаты обучения:

- овладение знаниями об основах художественной анимации, компьютерных программах моделирования, основных функциональных возможностях программы 3ds Max;
- формирование умений создания, моделирования и визуализации анимационного персонажа и специальных эффектов

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Категория обучающихся: граждане, направленные органами службы занятости **Форма обучения:** очная

Минимальный уровень образования принимаемых на обучение: среднее профессиональное образование (с навыками работы на персональном компьютере) **Недельная нагрузка:** 30 часов

Продолжительность обучения: 8,5 недель **Режим занятий:** 5-6 дней в неделю по 6-8 часов

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей)	Всего, час.	В том числе		Форма контроля
			теорет. занятия	практ. занятия	
1.	Блок общепрофессиональных дисциплин	12	10	2	
1.1.	Основы художественной анимации	12	10	2	
2.	Блок специальных дисциплин	228	30	198	
2.1.	Интерфейс программы 3ds Max. Моделирование простых объектов	30	6	24	зачет
2.2.	Визуализация в 3ds Max: материалы и освещение	36	6	30	зачет
2.3.	Сложное текстурирование	24	6	18	зачет
2.4.	Инструменты 3ds Max для создания анимации и спецэффектов	78	8	70	зачет
2.5.	Персонажная анимация	60	4	56	зачет
3.	Консультация	8	8	–	
4.	Итоговая аттестация	8	–	8	защита выпускной работы*
	Итого	256	48	208	

*Защита выпускной работы проводится на заседании комиссии в составе трех человек.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая программа «Компьютерное 3D-моделирование и анимация: 3ds Max» предназначена для профессиональной переподготовки граждан, направленных на обучение органами службы занятости, в ГБОУ ДПО Центр «Профессионал».

На обучение принимаются лица, имеющие образование не ниже среднего профессионального с навыками работы на персональном компьютере.

Программа рекомендуется для уверенных пользователей персонального компьютера, имеющих образование по следующим направлениям подготовки: информатика и вычислительная техника, конструирование изделий, инженерное дело, технологии и технические науки, изобразительные и прикладные виды искусств.

Программа разработана с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по специальности 54.05.03 Графика (специализация № 5 «Художник анимации и компьютерной графики»), утвержденного приказом Минобрнауки России от 16.11.2016 № 1428.

Учебный план профессиональной переподготовки, рассчитанный на 256 часов, включая время, отведенное на консультации и защиту выпускной работы, имеет блочно-модульную структуру, включает 6 учебных дисциплин (модулей), состав и последовательность которых устанавливается, исходя из цели обучения и логики освоения учебного материала.

Теоретические и практические занятия проводятся в специализированных учебных кабинетах ГБОУ ДПО Центр «Профессионал».

В блоке специальных дисциплин изучается программное обеспечение для 3D-моделирования и визуализации, позволяющее работать с визуализацией проектов, играми и анимацией - 3ds Max. Перед созданием сложной трехмерной анимации выполняется моделирование простых объектов. Такой порядок освоения материала позволяет избежать ошибок и неточностей впоследствии при моделировании сложных объектов. В рамках выполнения выпускной работы слушателям предлагается разработать анимационный ролик по заданной тематике.

Освоение программы «Компьютерное 3D-моделирование и анимация: 3ds Max» завершается итоговой аттестацией в форме защиты выпускной работы.

Лицам, успешно освоившим программу обучения и прошедшим итоговую аттестацию, выдается диплом о профессиональной переподготовке.

Выпускники по данному курсу востребованы в организациях различных сфер деятельности, где применяется 3D-моделирование и анимация. К этим сферам относятся промышленность, индустрия развлечений, маркетинг и реклама и др.

ПЕРЕЧЕНЬ НОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ, ФОРМИРУЮЩИХСЯ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Слушатель, успешно освоивший программу курса «Компьютерное 3D-моделирование и анимация: 3ds Max», **должен знать:**

- основы художественной анимации;
- интерфейс программной среды Autodesk 3ds Max;
- сложное текстурирование в программе 3ds Max;
- инструменты 3ds Max для создания анимации;
- инструменты 3ds Max для создания специальных эффектов.

Слушатель, успешно освоивший программу курса «Компьютерное 3D-моделирование и анимация: 3ds Max», **должен уметь:**

- моделировать простые объекты в программе 3ds Max;
- работать с модификаторами в программе 3ds Max;
- работать с материалами, текстурными картами и каналами в программе 3ds Max;
- создавать трехмерную анимацию в программе 3ds Max;
- создавать специальные эффекты в программе 3ds Max.

Возможные наименования вакансий работодателей города Москвы

3D-аниматор, motion-дизайнер, 3D-художник по персонажам

Компетенции, наиболее востребованные работодателями города Москвы

- разработка 3D-анимации;
- создание анимационных роликов;
- сборка интерфейсов, локаций и персонажей из готовых игровых или стоковых ассетов;
- создание статичных и анимационных дизайнов для оформления групп и постов в соцсетях;
- 3D-моделирование, текстурирование, рендер и постобработка объектов, персонажей и окружения;
- работа с 3D-контентом: модели, текстуры, анимации.