

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Волжский политехнический техникум»

УТВЕРЖДЕНО

на заседании Методического
совета техникума

Протокол № 7 от «09» января 2023 г.

Председатель Методического совета

Зам. директора по учебно-методической
работе

_____ А.М.Коротеева

**Рабочая программа профессионального обучения
по профессии**

14480 Модельщик архитектурных деталей

Организация-разработчик: государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Волжский политехнический техникум» (ГБ ПОУ «ВПТ»).

Разработчики:

Дмитриев Алексей Андреевич – преподаватель ГБ ПОУ «ВПТ»

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	4
2. Формы организации занятий	4
3. Планируемые результаты	4
4. Тематический план и содержание рабочей программы	6
5. Требования к материально техническому обеспечению мастерской «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».	9
6. Кадровое обеспечение	10
7. Информационное обеспечение	10

1. Пояснительная записка

Программа профессионального обучения по профессии 14480 Модельщик архитектурных деталей (далее Рабочая программа) рассчитана на 180 ч.

Образовательная область: информатика и ИКТ, информационные технологии в профессиональной деятельности.

Рабочая программа направлена на развитие логического мышления в области моделирования архитектурных деталей. В рамках обучения используются программное обеспечение, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга.

Рабочая программа предназначена для изучения основ моделирования архитектурных деталей и знакомством со всеми азами разработки, максимально учитывает технические возможности компьютерной техники мастерской по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» и направлена на развитие творческого потенциала слушателей.

Рабочая программа предусматривает очное, очно-заочное и с элементами дистанционного обучения.

После завершения обучения по рабочей программе предусмотрен квалификационный экзамен (8 часов).

2. Формы организации занятий

Основа рабочей программы – теоретическая и практическая направленность занятий. Освоение знаний и способов моделирования архитектурных деталей осуществляется в ходе решения задач, которые помогут сформировать навыки в области архитектуры и разработки деталей. Осознание и присвоение слушателями достигаемых результатов происходят с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения. Знания, умения и способы организации программных проектов являются элементами информационной компетенции.

3. Планируемые результаты

Рабочая программа направлена на достижение следующих целей:

- моделирование, скульптинг архитектурных деталей и объемных изделий;
- изготовление моделей из различных материалов;
- выполнение поиска лучшей композиции и лучшего формата;

В рамках рабочей программы реализуются следующие задачи:

- познакомить слушателей с подходом к моделированию архитектурных деталей
- познакомить слушателей с основными способами моделирования архитектурных деталей
- познакомить слушателей с методами разработки архитектурных моделей

Минимально необходимый уровень знаний и умений слушателя перед прохождением обучения по рабочей программе:

- уверенный пользователь персонального компьютера;
- лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

4. Тематический план и содержание рабочей программы «Модельщик архитектурных деталей»

N п/п	Тема занятия
	Введение
1/1-2	История искусств и стилей
2/3-4	Архитектурные детали зданий и их отделка.
	Архитектурные ордера.
3/5-6	Архитектурные обломы.
4/7-8	Построение ордеров.
	Архитектурные детали и их названия.
5/9-10	Орнаментированные вставки.
6/11-12	Построение арок.
7/13-14	Эволюция конструктивной основы архитектуры. Понятие архитектоники.
	Установка. Интерфейс Blender
8/15-16	Blender 3D. Интерфейс. Настройка
9/17-18	Blender 3D. Интерфейс. Рабочее пространство
10/19-20	Blender3D. Интерфейс. Toolbar
	Основы Blender
11/21-22	Основы. Работа с объектами
12/23-24	Основы. Сохранение модели
13/25-26	Основы. Редактирование объектов
14/27-28	Основы. Референс
	Практическая часть
15/29-30	Референсы бабочек
16/31-32	Референсы новогодних украшений
17/33-34	Сложный референс. Слон
	Основы Blender
18/35-36	Основы. Цвет и свет
19/37-38	Основы. Рендер-движок
20/39-40	Основы. Материалы и шейдеры
21/41-42	Основы. Текстуры
	Практическая часть
22/43-44	Нормали
23/45-46	Физика твёрдых и мягких тел
24/47-48	Базовая анимация
25/49-50	Анимация "Перекрёсток"
26/51-52	Развертка модели
27/53-54	Сложные и составные материалы
28/55-56	Вода, огонь и дым
29/57-58	Динамическое рисование
	Модификаторы Blender
30/59-60	Модификатор Bevel
31/61-62	Модификатор Array
32/63-64	Модификатор Boolean
33/65-66	Модификатор Build
34/67-68	Модификатор Decimate

35/69-70	Модификатор Edge Split
36/71-72	Модификатор Mask
37/73-74	Модификатор Mirror
38/75-76	Модификатор Multiresolution
39/77-78	Модификатор Remesh
40/79-80	Модификатор Screw
41/81-82	Модификатор Skin
42/83-84	Модификатор Solidify
43/85-86	Модификатор Subdivision surface
44/87-88	Модификатор Triangulate
	Практическая часть
45/89-90	Кенотаф Ньютона
46/91-92	Архитектурные элементы фасадов
47/93-94	Храм парфенон
	Скульптинг
48/95-96	Скульптинг часть 1
49/97-98	Скульптинг часть 2
50/99-100	Скульптинг часть 3
51/101-102	Скульптинг часть 4
	Практическая часть
52/103-104	Скульптинг детали фасада
53/105-106	Архитектурный орнамент
	Архитектурные стили
54/107-108	Архитектура древнего мира
55/109-110	Раннехристианская архитектура
56/111-112	Романская архитектура
57 /113-114	Готическая архитектура
58 /115-116	Готическая архитектура
59/117-118	Архитектура возрождения
60/119-120	Архитектура возрождения
61/121-122	Барокко архитектура
62/123-124	Рококо архитектура
63/125-126	Архитектура классицизма
64/127-128	Историзм (архитектура)
65/129-130	Архитектура модерн
66/131-132	Архитектура модернизм
67/133-134	Конструктивизм в архитектуре
68/135-136	Постмодернизм в архитектуре
69/137-138	Хай-тек в архитектуре
70/139-140	Деконструктивизм в архитектуре
	Практическая часть
71/141-142	Моделирование модели колонны с каннелюрами.
72/143-144	Моделирование моделей разных колонн.
73/145-146	Моделирование моделей пьедесталов.
74/147-148	Моделирование моделей капителей.
75/149-150	Моделирование арки
76/151-152	Моделирование городских ворот
77/153-154	Моделирование анты (Архитектура)
78/155-156	Моделирование Традиционный антефикс в виде головы
79/157-158	Моделирование башни ветров (архитектура)
80/159-160	Моделирование lanternы

81/161-162	Моделирование полладиево окно
82/163-164	Моделирование подковообразной арки
83/165-166	Моделирование ротонды
84/167-168	Моделирование триумфальной арки (Румыния)
85/169-170	Моделирование стоек перил
86/171-172	Моделирование балкона и окна
	Квалификационный экзамен
87/173-174	Квалификационный экзамен
88/175-176	Квалификационный экзамен
89/177-178	Квалификационный экзамен
90/179-180	Квалификационный экзамен

5. Требования к материально техническому обеспечению мастерской «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»

- Компьютер (процессор не ниже i5, видеокарта не ниже 2GB, оперативная память не ниже 4 ГБ, клавиатура+мышь) Монитор 14 шт
- Монитор 24” 12 шт
- Ноутбук HP 250 G7 Corei3 с предустановленной ОС 2шт
- Информационные киоски(Терминалы) 3шт
- МФУ BROTHER MFC 1912WR 1шт
- Проектор VIEWSONIC PA503S 1шт
- Магнитно-маркерная доска 200 x 100 см 1шт
- Кронштейн для проектора Cactus 1шт
- Колонки SVEN 2шт
- кабель VGA 1шт
- Экран Cactus 244x183 настенно-потолочный, белый 1шт
- Шкаф закрытый, тумба 1шт
- КабельHDMI 14шт
- Столы офисные с подставкой 12шт
- LCD панель видеостены LEVEL IX5504+ кронштейны+ коммутационные провода 2шт
- Системы охлаждения 1шт
- МФУ KYOCERA V3145 dn 1шт
- Принтер Xerox AltaLink_ 3T 1шт
- Стол письменный "Бюджет" 1200x600x740 орех онтарио 15шт
- Обрезчик углов Warrior 21144/AD-1 1шт
- Буклетмейкер UCIDA U-Booklet 1шт
- Ламинатор A3 So Good 330S реверс 1шт
- Кресло VB БЮРОКРАТ СН-330М кожзам синий ,хром 13шт
- Операционная система (Windows 10 Pro) 12шт
- Программное обеспечение офисный пакет приложений (MS Office 2019) 16 шт
- Операционная система (Windows 10 Pro) для терминалов 3шт

6. Кадровое обеспечение

Высшее профильное образование,
Повышение квалификации один раз в три года.

7. Информационное обеспечение обучения:

Основные источники (печатные издания):

1. Рончевский К.И. ОБРАЗЦЫ ДРЕВНЕ-ГРЕЧЕСКИХ АРХИТЕКТУРНЫХ ОРДЕРОВ. М. : Риж. типо-литография, 1917
2. Фокина Л.В. Орнамент. Учебное пособие. – Ростов-на-Дону. «Феникс»,
3. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. – М.: Владос, 2004.
4. Голубева О.Л. Основы композиции.- М.: Изд. Дом Искусство, 2004 Доусон М.
5. Хесенберг К. Скульптура для начинающих.-М., 2008

Дополнительные источники (электронные издания)

1. Журнал «Blender art»