

Колледж информационных и креативных технологий

Автономная некоммерческая организация профессионального образования
«Международная Академия Информационных Технологий «ИТ ХАБ»

На базе 11 классов

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО БИЗНЕС-РОЛИ «3Д-художник»

Кафедра разработки игр
Специальность «Игровой арт»
Бизнес-роль «3Д-художник»

1 курс — 2025/26 уч. г.

1-ый семестр

- Аудиторные часы **578**
- Самостоятельная работа часы **26**
- Учебные недели **15**
- Учебная практика (в часах) **48**
- Учебная практика (в неделях) **2**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	102	6	
Коммуникация	30	2	
Наброски и скетчинг. Часть I	30	2	
Академический рисунок. Часть I	30	2	
Композиция и основы концепт-арта. Часть I	60	4	
3D моделирование. Часть I	60	4	
Digital-art. Часть I	60	4	
История изобразительного искусства. Часть I	30	2	
Основы UX/UI и Figma	30	2	
Предмет по выбору (Концепт-арт окружения, Основы визуального восприятия, Композиция для иллюстрации)	30	2	
Физическая культура (клубная система)	34	-	

2-й семестр

- Аудиторные часы **640**
- Учебные недели **20**
- Учебная практика (в часах) **78**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	120	6	
Планирование и рефлексия	36	2	
Введение в Substance Painter	36	2	
Композиция и основы концепт-арта. Часть II	36	4	
3D моделирование. Часть II	80	4	
Введение в ZBrush	36	2	
История изобразительного искусства. Часть II	36	2	
Основы 3D анимации	36	2	
Предмет по выбору (Введение в современное искусство)	36	2	
Семестровый проект	40	2	
Физическая культура (клубная система)	40	-	

2 курс — 2026/27 уч. г.

3-й семестр

- Аудиторные часы **490**
- Самостоятельная работа часы **34**
- Учебные недели **13**
- Учебная практика (в часах) 98
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) 1

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	56	4	
Цифровой скульптинг. Zbrush. Часть I	52	4	
Моделирование и hard-surface. Часть 1	52	4	
Анатомия. Часть I	26	2	
Введение Cad моделирование - Hard Surface(Plasticity)	52	4	
Предмет по выбору (Создание 3D ассетов для ассет-сторгов)	26	2	
Введение Lvl-art Unity Unreal	26	2	
Тех арт 3D(Создание и настройка шейдеров Unity/Unreal)	26	2	
Текстурирование. Substance Designer	26	2	
Семестровый проект 3D	26	2	
Основы Substance Painter ч1	26	2	
Физическая культура (клубная система)	28		

4-й семестр

- Аудиторные часы **735**
- Самостоятельная работа часы **55**
- Учебная практика (в часах) **78**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Учебные недели **18**
- Сессия (в неделях) 1

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	84	4	
Цифровой скульптинг ZBrush. Часть II	72	4	
Создание 3D VFX. Particle system в Unity/Unreal	36	2	
Анатомия. Часть II	36	2	
Предмет по выбору (Hard-Surface в ZBrush)	36	2	
Основы Lvl-art Unity Unreal	36	2	
Симуляция ткани. Marvelous	36	2	
Основы Substance Painter ч2	36	2	
Рендер для портфолио	36	2	
Основы Cad моделирования(Plasticity)	36	2	
Моделирование и hard-surface. Часть 2	72	4	
Курсовой проект 3D	36	2	
Физическая культура (клубная система)	42		

3 курс — 2027/28 уч. г.

5-й семестр

- Аудиторные часы **170**
- Самостоятельная работа часы **20**
- Учебные недели **5**
- Учебная практика (в часах) **40**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Level Art Pro ч1	25	6	
Character Art Pro ч1	25	6	
Предмет по выбору (Разработка вегетации в SpeedTree)	30	6	
Предмет по выбору (Создание текстур в Substance Painter)	30	6	
Правовые основы Геймдева	20	4	
Работа с портфолио 3D	20	4	

6-й семестр

- Аудиторные часы **204**
- Самостоятельная работа часы **24**
- Учебные недели **6**
- Производственная практика (в часах) **0**
- Производственная практика (в неделях) **0**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Level Art Pro ч2	30	7	
Character Art Pro ч2	30	7	
Предмет по выбору (Создание текстур в Quixel Mixer)	36	6	
Предмет по выбору(Аддоны для 3D приложений)	36	6	
Навыки трудоустройства и деловой коммуникации	24	4	
Работа с портфолио 3D	24	4	

Разработано 23.06.2024

Архитектор кафедры разработки игр Васильев Е.С.

Утверждено 02.09.2024



Лагутина С.В.