Международный колледж информационных технологий

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

На базе 11 классов

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО БИЗНЕС-РОЛИ «Художник трехмерной игровой графики (3D)»

Кафедра **разработка игр**
Направление **«Игровой арт»**
Бизнес-роль **«Художник трехмерной игровой графики (3D)»**

Учебная программа по направлению «Игровой арт» разработана на основе ФГОС «54.02.01 Дизайн (по отраслям)» (квалификация «Дизайнер») и усовершенствована на основе рекомендаций ведущих профессионалов в сфере разработки игр и разработки цифрового контента.

2 курс — 2027/28 уч. г.

3-ый семестр

- Аудиторные часы **510**
- Самостоятельная работа часы **22**
- Учебные недели **15**
- Учебная практика (в часах) **8**
- Учебная практика (в неделях) **2**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	90	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, разработка вегетации в SpeedTree)	30	2
Физическая культура (клубная система)	30	-

4-ый семестр

- Аудиторные часы 640
- Учебные недели **20**
- Учебная практика (в часах) 8
- Учебная практика (в неделях) **3**

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

3 курс — 2028/29 уч. г.

5-ый семестр

- Аудиторные часы **490**
- Самостоятельная работа часы **36**
- Учебные недели **13**
- Учебная практика (в часах) **30**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) **1**

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

6-ой семестр

- Аудиторные часы **735**
- Самостоятельная работа часы **61**
- Учебные недели **18**
- Учебная практика (в часах) **90**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Производственная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	72	4
Цифровой скульптинг ZBrush. Часть II	72	4
Создание 3D VFX. Particle system в Unreal/Unity	36	2
Анатомия. Часть II	36	2
Предмет по выбору (Hard-Surface в ZBrush)	36	2
Основы Lvl-art 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

Утверждено 2.03.2026

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ» Лагутина С. В.