ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«3D моделирование для компьютерных игр»

**Наименование компетенции**: 3D моделирование для компьютерных игр

**Формат участия в соревновании**: **индивидуальный**

**Описание компетенции**.

3D-визуализация – процесс создания объемного изображения, вымышленного или максимально приближенного к реальности. Возможности данной технологии неограниченны – можно создавать объекты любых форм и размеров, экспериментировать с цветами, изменять и трансформировать. Однако главное преимущество трехмерной визуализации заключается в том, что она позволяет создать макеты впечатляющих образов, удивительных картин и замыловатых персонажей, которые рождаются в воображении человека.

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью повседневного быта двух миллиардов человек. В играх наблюдается разнообразие жанров и стилистических решений. Игры с трёхмерными реалистичными моделями — одно из наиболее заметных направлений игровой индустрии. Мощности компьютеров и игровых приставок достаточно для детализированной проработки моделей, текстур, анимации. С анимацией тесно связано индустрия кинопроизводства и создания мультфильмов. Третье направление, в котором моделлеры принимают активное участие — создание виртуальной реальности.

Все указанные области применения активно развиваются и вносят всё больший вклад в экономику развитых стран. Чтобы стать профессионалом в этой индустрии нужно уметь выполнять следующие задачи:

— трёхмерное моделирование объектов

 — создание UV-развёртки

 — текстурирование модели

 — риггинг и анимация

 — работа с игровым движком

**Нормативные правовые акты**

Поскольку Описание компетенции содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей компетенции, его необходимо использовать на основании следующих документов:

ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям). приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 23 ноября 2020 г. N 658

Профессиональный стандарт «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 27 октября 2020 года, регистрационный N 60591).

Профессиональный стандарт «Специалист по визуализации в анимационном кино» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 года N 842н (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 21 января 2019 года, регистрационный N 53471)

Профессиональный стандарт «Специалист по подготовке к производству анимационного кино» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 года N 843н (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 14 января 2019 года, регистрационный N 53355)

Профессиональный стандарт «Специалист по техническим процессам художественной деятельности» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 сентября 2014 года N 611н (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 29 сентября 2014 года, регистрационный N 34157)

Профессиональный стандарт «Графический дизайнер» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N 40н (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 27 января 2017 года, регистрационный N 45442)

Профессиональный стандарт "Художник-аниматор" утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 года N 844н (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 14 января 2019 года, регистрационный N 53354)

Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции **о**пределяется профессиональной областью специалиста и базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту*.*

|  |  |
| --- | --- |
| **№ п/п** | **Виды деятельности/трудовые функции** |
| 1 | Pre и Post production |
| 2 | 3D Моделирование и UV |
| 3 | Текстурирование |
| 4 | Риггинг и анимация |