

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)**

ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА

Учебный центр «Арт-дизайн»

ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) Дизайн среды

Уровень квалификации выпускника бакалавр

Форма обучения очная

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2019

Основы производственного мастерства

Рабочая программа дисциплины

Составитель(и):

доцент Учебного центра «Арт-дизайн»

В.А. Писаревский

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания Учебного центра «Арт-дизайн»

№6 от 28.06.2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

2. Структура дисциплины

3. Содержание дисциплины

4. Образовательные технологии

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

5.2. Критерии выставления оценок

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

9. Методические материалы

9.1. Планы практических (семинарских, лабораторных) занятий

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

9.3. Иные материалы

Приложения

Приложение 1. Аннотация дисциплины

Приложение 2. Лист изменений

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Цели и задачи дисциплины «Основы производственного мастерства»:

Цель дисциплины:

Подготовить специалиста, свободно владеющего методами и приемами работы в современном коммуникативном пространстве.

Задачи дисциплины:

- изучить основные понятия компьютерной графики, а также проблематику общения в профессиональной среде визуальных коммуникаций;
- изучить основные принципы макетирования в редакторах двухмерной и трехмерной векторной графики;
- освоить приемы проектной деятельности по созданию динамических объектов двухмерной и трехмерной графики;
- усвоить терминологию и принципы моделирования и динамики в редакторах двухмерной и трехмерной векторной графики;
- развить навыки алгоритмизации и рационального подхода к проектированию.

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-6	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Знать: принципы моделирования в редакторах двухмерной и трехмерной векторной графики. Уметь: реализовывать на практике в программах 2-х, 3-х мерной графики задания по проектированию Владеть навыками моделирования и алгоритмизации процесса решения поставленной задачи.
ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз	знать -основные принципы композиции в дизайне; -основы работы в среде

	данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Windows и Mac OS; уметь - использовать приемы работы в пакете MS Office и Adobe Illustrator; - работать со шрифтами в среде Windows и Mac OS; владеть - навыками элементарного моделирования и алгоритмизации процесса решения поставленной задачи.
ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знать: сущность базовых проблем в графическом и коммуникативном дизайне и методы их решения, современную технологию допечатной подготовки и печати. Уметь: ориентироваться в исторической и современной визуальной среде на основе понятий стиля, масштабности, оптических явлений, перспективного восприятия, разрабатывать дизайн-концепцию печатного издания, применять методы проектирования, основанные на взаимодействии функционального, структурно-образующего и образного мышления. Владеть: навыками композиционного анализа, теорией создания графической композиции
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знать: принципы моделирования в редакторах двумерной и трехмерной векторной графики. Уметь: реализовывать на практике в программах 2-х, 3-

		х мерной графики задания по проектированию Владеть навыками моделирования и алгоритмизации процесса решения поставленной задачи.
ПК-8	способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	Знать: принципы моделирования в редакторах двухмерной и трехмерной векторной графики. Уметь: реализовывать на практике в программах 2-х, 3-х мерной графики задания по проектированию Владеть навыками моделирования и алгоритмизации процесса решения поставленной задачи.
ПК-10	способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам	Знать: сущность базовых проблем в коммуникативном дизайне и методы их решения. Уметь: ориентироваться в операционных средах и профессиональных программных пакетах векторной графики. Владеть: навыками создания векторных элементов фирменного стиля, макетирования листовой продукции и презентации дизайн-проекта.

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к базовой части блока дисциплин учебного плана по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн и адресована студентам 3 курса (5 семестр).

Преподавание дисциплины осуществляется на факультете истории искусства. учебным центром «Арт-дизайн».

Для освоения дисциплины «Основы производственного мастерства» необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Компьютерная графика», «Информационные технологии в дизайне», «3D моделирование»,

«Проектирование», «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности».

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин и практики: «Компьютерные технологии в графическом дизайне», «Проектирование», «Фотография», «Творческая практика», «Преддипломная практика».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов.

2. Структура дисциплины

Структура дисциплины для очной формы обучения 2017, 2018, 2019 года набора

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 5 з.е., 190 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 90 ч., промежуточная аттестация 18 ч., самостоятельная работа обучающихся 72 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)					Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации	
			контактная						Самостоятельная работа
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия	Промежуточная аттестация		
1.	Основные понятия и задачи трехмерной графики	5	2		6			2	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
2.	Основы работы в 3ds Max	5	2		6			4	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
3.	Моделирование объектов на основе примитивов.	5	2		6			4	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
4.	Основы работы с модификаторами	5	2		8			6	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
5.	Создание моделей методом лофтинга	5	2		8			6	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
6.	Основы сеточного моделирования	5	2		8			6	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
7.	Сложные объекты, создаваемые методом	5	2		8			8	<i>просмотр с обсуждением работ</i>

	полигонального моделирования.								
8.	Работа с материалами	5	4		8			8	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
9.	Освещение сцены. Камеры. Визуализация.	5	4		8			8	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
10	Визуализация проекта. Глобальное освещение.	5	4		8			10	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
11.	Анимация. Создание рекламной видеопрезентации.	5	4		8			10	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
	<i>экзамен</i>	5						18	<i>презентация</i>
	Итого:		30		60			18	72

3. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1.	Основные понятия и задачи трехмерной графики	Представление о трехмерных объектах. Виды проекций. Теоретические основы сеточного моделирования
2.	Основы работы в 3ds Max	Устройство интерфейса 3ds Max. Главное меню. Панели инструментов. Командные панели. Окна проекций. Настройка интерфейса 3ds Max Работа с объектами в 3ds Max Работа с объектами в 3ds Max. Наборы, дублирование и группировка.
3.	Моделирование объектов на основе примитивов.	Создание и редактирование конструкций из примитивов Выравнивание объектов. Клонирование объектов. Создание сплайнов.
4.	Основы работы с модификаторами	Создание трёхмерных объектов - выдавливание» (Extrude), тела вращения (Lathe). Булевы операции над объектами. Составные сплайновые формы Модификаторы Bevel, Shell, Bevel Profile. Булевы операции над объектами Редактирование сплайнов. Модификатор Edit Spline. . Модификаторы Bend, Taper, Twist, Lattice Sweep
5.	Создание моделей методом лофтинга	Создание и редактирование loft-объектов Редактирование сплайнов пути и сечений на уровне параметрической формы
6.	Основы сеточного моделирования	Объект Editable Poly. Основы работы с Editable Poly. Моделирование предметов интерьера, приборов с использованием Editable Poly
7.	Сложные объекты, создаваемые методом полигонального моделирования	Создание сложных 3D объектов методом полигонального моделирования. Основные операции редактора Edit Poly. Создать модель монитора, части интерьера (шкаф) Основные операции редактора Edit Poly: MeshSmooth Группы сглаживания. Модель комп. Мыши. Создание упаковки Использование массивов Array в построении объектов интерьера. Создать модель интерьера (люстра)

		<p>Кристаллическая решетка</p> <p>Полигональное моделирование и модификатор TurboSmooth. Построить модель «мойка» «диск автомобиля»</p> <p>Полигональное моделирование и модификаторы Cloth ч.1.</p> <p>Моделирование скатерти</p> <p>Полигональное моделирование и модификаторы Cloth, Garment Maker ч.2.</p> <p>Моделирование скатерти, покрывала</p> <p>Полигональное моделирование метод Reference.</p> <p>Модель «собаки»</p> <p>Полигональное моделирование. Создание элементов интерьера методом Reference. Модель дивана</p> <p>Моделирование мебели. Использование внешних библиотек</p> <p>Моделирование утвари, предметов интерьера по эскизам.</p> <p>Моделирование автомобиля</p> <p>Модификатор Hair and Fur в 3D max. Моделирование ковра.</p>
8.	Текстурирование. Работа с материалами.	<p>Создание стандартных материалов на основе базовых текстурных карт.</p> <p>Создание материалов: Стекло, Зеркало, Металл, Создание материала, используя смещение карт. Светящийся материал и др. Развертки и текстурные координаты</p> <p>Наложение текстур на сложные объекты</p> <p>Модификатор UVW Map. Построение разверток.</p> <p>Модификатор Unwrap.</p>
9.	Создание сцены. Освещение сцены. Камеры. Визуализация.	<p>Освещение. Стандартные источники света. Типы источников света, цвет, исключение объектов из освещения. Камеры. Типы камер. Параметры камер (линзы, эффект глубины резкости). Визуализация: Стандартный визуализатор.</p>
10	Визуализация проекта. Глобальное освещение.	<p>Глобальное освещение. Визуализатор Vray. Основные параметры настройки</p> <p>Vraymtl - V-ray материал/</p> <p>Создания реальных материалов.</p> <p>Постановка света.</p> <p>VrayLight - Основной источник света V-ray</p> <p>VrayIES - источник света V-ray, основанный на светометрических файлах.</p> <p>Источники света VraySun, VraySky</p>

		<p>Установка камеры. Camera Target, настройка камеры, отсекающие плоскости. VrayPhysicalCamera и ее настройка. Визуализация с использованием Vray. Основные настройки визуализатора. Использование HDRI для освещения сцены (дневное и ночное время) Визуализация проекта.</p>
11.	Анимация. Создание рекламной видеопрезентации.	<p>Ключевые кадры. Временная линейка. Анимация камеры. Создание видеопрезентации Анимация связанных объектов. Метод прямой и обратной кинематики Создание анимационного видео на примере известной рекламы фирмы Pixar Создание модели лампы и установка связей между элементами. Анимация модели методом обратной кинематики.</p>

4. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Основные понятия и задачи трехмерной графики	<p><i>Лекция</i></p> <p><i>Практическая работа</i></p> <p><i>Самостоятельная работа</i></p>	<p>Лекция-визуализация с использованием слайд-проектора</p> <p>Практические занятия</p>
2.	Основы работы в 3ds Max	<p><i>Лекция</i></p> <p><i>Практическая работа</i></p> <p><i>Самостоятельная работа</i></p>	<p>Вводная лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала</p> <p>Консультации по практическим приемам графического мастерства.</p> <p>Консультации по выполнению задания.</p>
3.	Моделирование	<i>Лекция</i>	Вводная лекция с

	объектов на основе примитивов.	<i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная работа</i>	использованием видеоматериалов Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания.
4.	Основы работы с модификаторами	<i>Лекция</i> <i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная работа</i>	Вводная лекция с использованием видеоматериалов Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания.
5.	Создание моделей методом лофтинга	<i>Лекция</i> <i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная работа</i>	Лекция-визуализация с использованием слайд-проектора Практические занятия
6.	Основы полигонального моделирования	<i>Лекция</i> <i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная работа</i>	Лекция-визуализация с использованием слайд-проектора Практические занятия
7.	Сложные объекты, создаваемые методом полигонального моделирования	<i>Лекция</i> <i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная</i>	Вводная лекция с использованием видеоматериалов Разъяснение задания с использованием

		<i>работа</i>	наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания.
8.	Текстурирование. Работа с материалами.	<i>Лекция</i> <i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная работа</i>	Лекция-визуализация с использованием слайд-проектора Практические занятия
9.	Создание сцены. Освещение сцены. Камеры. Визуализация.	<i>Лекция</i> <i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная работа</i>	Лекция-визуализация с использованием слайд-проектора Практические занятия
10	Визуализация проекта. Глобальное освещение.	<i>Лекция</i> <i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная работа</i>	Вводная лекция с использованием видеоматериалов Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания.
11.	Анимация. Создание рекламной видеопрезентации	<i>Лекция</i> <i>Практическая работа</i> <i>Самостоятельная работа</i>	Лекция-визуализация с использованием слайд-проектора Практические занятия

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль: <i>Выполнение индивидуальных заданий</i> <i>Индивидуальное задание 1</i> <i>Индивидуальное задание 2</i> <i>Индивидуальное задание 3</i>	<i>20 баллов</i> <i>20 баллов</i> <i>20 баллов</i>	<i>20 баллов</i> <i>20 баллов</i> <i>20 баллов</i>
Промежуточная аттестация <i>презентация</i>		<i>40 баллов</i>
Итого за семестр <i>экзамен</i>		<i>100 баллов</i>

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		<p>увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ С	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетвори- тельно»/ «зачтено (удовлетвори- тельно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		<p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетворительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Основы производственного мастерства»

Текущий контроль представляет собой регулярно осуществляемую проверку усвоения учебного материала. Данная оценка предполагает систематичность, непосредственно коррелирующуюся с требованием постоянного и непрерывного мониторинга качества обучения.

Практические занятия, как правило, проводятся в активном и интерактивном режиме. Оценка знаний, умений и навыков осуществляется на всех занятиях в соответствии с целями и задачами занятия. Контроль может проводиться в начале, в ходе отработки основной части и в заключительной части занятия.

Контроль, проводимый в начале занятия, имеет целью проверку качества самостоятельной работы студентов по соответствующей теме практического занятия, а также усвоения основных положений ранее пройденного учебного материала, необходимых для усвоения вопросов данного занятия.

Контроль, проводимый в ходе основной части занятия, должен обеспечить проверку не только хода и качества усвоения учебного материала, но и развитие у студентов творческого мышления.

Контроль, проводимый в заключительной части занятия, осуществляется в случаях, когда оценку качества усвоения материала можно дать после его полного представления.

Планы семинарских и практических занятий предусматривают перечни требований, предъявляемых студенту для получения необходимых по данной дисциплине навыков.

Текущий контроль знаний, умений и навыков осуществляется преподавателем по 100-бальной шкале с выставлением оценки в журнале учета занятий.

Промежуточная аттестация проводится в форме итогового творческого просмотра (презентации). Количество работ должно соответствовать требованиям тематического плана учебной программы. В промежуточной аттестации учитываются данные текущего контроля, участие в конкурсах, выставках, олимпиадах и мероприятиях университета.

Аттестация студенческих работ проходит в компьютерном классе с выполнением задания непосредственно в присутствии преподавателя и на компьютерном обеспечении УЦ «Арт-дизайн».

Индивидуальное задание 1

По заданному референсу (натюрморт) создать 3-х мерную модель, текстурировать, установить источники света. Выполнить визуализацию в нескольких ракурсах с использованием Глобального освещения. Выполнить анимацию пролета камеры, сохранить в видеоформате.

Индивидуальное задание 2

Создать 3-х мерную модель упаковки, текстурировать, установить источники света. Выполнить визуализацию в нескольких ракурсах с использованием Глобального освещения. Создать рекламную анимационную видеопрезентацию сохранить в видеоформате.

Индивидуальное задание 3

Создание анимационного видео на примере известной рекламы фирмы Pixar
Создание 3-х мерной модели лампы и установка связей между элементами на основе прямой кинематики.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

6.1.1. Основная литература

1. Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Illustrator CC 2018. СПб.: BHV, 2019 г. - 384 с. : ил.
2. Райтман М.А. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс CD. М: Эксмо, 2014. - 592 с. ил.
3. Тучкевич Е. Adobe Photoshop CC 2018. Мастер-класс Евгении Тучкевич - СПб. : БХВ-Петербург. - 2019 496 с. : ил.
4. Скрылина С. Adobe Photoshop CC. Самое необходимое. СПб.: BHV, 2014 г. - 512 с.: ил
5. Ридберг, Терри. Adobe InDesign CS5: полное руководство дизайнера и верстальщика: [перевод] / Т. Ридберг. - Москва [и др.]: Питер, 2012. - 461 с. : рис. ;
6. Немцова, Тамара Игоревна. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум [Электронный ресурс]: Учебное пособие. - Москва; Москва: Издательский Дом "ФОРУМ": ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2013. - 288 с.
7. Тозик В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник .-5-е изд., стер.- М.: Академия, 2015.-208 с.
8. Энтон, Круз. Adobe InDesign CC. Официальный учебный курс (+CD) . М : Эксмо, 2014. - 496 с. : ил.
9. Дизайн с помощью Adobe Creative Cloud. Официальный учебный курс (+DVD) . М: Эксмо, 2014. - 352 с.: ил.

6.1.2. Дополнительная литература

1. Завгородний, Владимир. Photoshop CS6 на 100% / Владимир Завгородний. - Москва [и др.] : Питер, 2013. - 368 с., 8 л. цв. рис. : рис. (Серия "На 100%").
2. А. Сераков, И. Агапова. Illustrator CS6 — М. : Эксмо, 2012,
3. Макклелланд Д. Adobe Illustrator CS5. Практическое руководство. 1 изд., СПб. : Питер, 2012, — 512 с.
4. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe. Под ред. Райтмана М. А. [пер. с англ.]. — М. : ООО «Рид Групп», 2011. — 688 с. — (Учебный курс Adobe).
5. Комолова, Яковлева. Adobe Photoshop CC для всех. СПб.: BHV, 2014 г. - 624 с.: ил.
6. Чайковская Е. Adobe Illustrator в дизайне одежды. М: ИПЦ Маска, 2019 г. - 240 с.: ил.
7. Донна Бейкер. Современный самоучитель работы в Adobe Acrobat. М: ДМК-Пресс, 2008 г. - 416.: ил

8. Юрий Заботин. Практические советы по pre-press. М: Майор, 2003 г. - 224.: ил
9. Т. Иванова. Компьютерная обработка информации. Допечатная подготовка (+CD). СПб.: Питер, 2004 г. - 368.: ил

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

№ п/п	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Электронная библиотека.	http://window.edu.ru/windowcatalog/pdf2txt?p
2	Самоучители по графическим программам	http://samoychiteli.ru/catalog4-1.
3	Иллюстрированный самоучитель по Adobe Illustrator	http://illustrator.demiart.ru/book-adobe-illustrator
4	Британская высшая школа дизайна	https://britishdesign.ru/about/news/9408/
5	Институт медиа, архитектуры и дизайна «Стрелка»	https://strelka.com/ru
6	Центр дизайна Art play	http://www.artplay.ru/
7	Дизайн-завод «Флакон»	https://flacon.ru/
8	Социальный интернет ресурс для обмена изображениями и идеями	https://www.pinterest.ru/
9	Сеть сайтов и услуг, специализирующихся на саморекламе, в том числе консалтинговых и онлайн-портфолио сайтов. Он принадлежит Adobe	https://www.behance.net/
10	Визуально-коммуникационная группа «ДизайнДепо»	https://designdepot.ru/
11	Брендинговое агентство «Остров свободы»	https://www.os-design.ru/

12	Производитель шрифтов «Паратайп»	https://www.paratype.ru/
13	Информационные порталы	http://www.fotonovosti.ru http://www.photographer.ru
14	Московская школа фотографии и мультимедиа им. А. Родченко	http://www.mdfschoool.ru/
15	Справочный центр Adobe	https://helpx.adobe.com/ru/support.html
16	Руководство пользователя Illustrator	https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html
17	Руководство пользователя Photoshop	https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html
18	Руководство пользователя InDesign	https://helpx.adobe.com/ru/indesign/user-guide.html https://milovsky.ru/
19	Руководство пользователя Acrobat	https://helpx.adobe.com/ru/acrobat/user-guide.html https://expert-polygraphy.com/

Интернет - ресурс

Настройка системы V-RaySun/V-RaySky для стандартной камеры 3ds Max

Свет V-Ray за 2 минуты. Видеоурок 3d max - YouTube

Освещение и рендеринг уличной сцены в V-Ray |

Оптимальные настройки V-Ray - Antialiasing и Color mapping

Общие принципы -> Несколько слов о настройках V-Ray

Скрипт для Vray. Видеоурок 3d max - YouTube

Настройка света в 3D Max

Реалистичная визуализация с Vray в 3ds Max RENDER.RU -> Уроки -> 3ds

Max -> Визуализация экстерьера с помощью Vray RENDER.RU -ABASOV

Studio Max -> Визуализация интерьера с помощью Vray Подраздел ФАЙЛЫ

ДЛЯ 3D >> Скачать 3D модели, Супер-способ создания ламината в 3ds max - YouTube

Настройки 3ds max. YouTube уроки по 3d max Анимация персонажей при помощи системы CAT - YouTube

Знакомство с Zbrush | Урок 10: Инструмент Spotlight - YouTube

[Настройка гаммы 2.2 в 3ds Max и V-Ray урок](#)

[Настройки дневного света в V-Ray + 3ds max](#)

[RENDER.RU -> Статьи -> Обзоры -> Обзор V-Ray 3.0 для Autodesk 3ds Max](#)

[Визуализация интерьера Vray Render](#)

[RENDER.RU -> Уроки -> 3ds Max -> Настройка GI и создание материалов в V-Ray](#)

[Статьи и уроки : 3Domen - сайт Сергея и Марины Бондаренко](#)

[Программы 3-х мерного моделирования ландшафта - Ландшафтный дизайн - статьи и советы - Статьи - Дизайн интерьера, дизайн квартир, дизайн коттеджей - InteriorInfo](#)

[Учебник по 3D MAX -ГЛАВА 5 Моделирование Часть II](#)

[Урок: Светопостановка. Метод треугольника. Студия 3D Master -- Обучение 3D в Петербурге](#)

[Урок: Светопостановка. Метод треугольника. Уроки от студии 3D Master Санкт-Петербург.](#)

[RENDER.RU -> Уроки -> 3D Studio Max -> Визуализация интерьера с помощью Vray](#)

[RENDER.RU - Российский ресурс по 3D графике и анимации](#)

[Эксклюзивные 3D модели в стиле Барокко - CGmodels Vol.1 - CGpart.com: best 3d models](#)

[Уроки по 3ds Max, Источник света V-Ray Sun : Статьи и уроки : 3Domen - сайт Сергея и Марины Бондаренко](#)

[3D Architech - Новости 3D графики - Уроки 3D графики](#)

Перечень БД и ИСС

№ п/п	Наименование
1	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2019 г. Web of Science Scopus
2	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2019 г. Журналы Cambridge University Press

	ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis
3	Профессиональные полнотекстовые БД JSTOR Издания по общественным и гуманитарным наукам

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины «Основы производственного мастерства»

Для обучающихся обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам по истории дизайна, науки и техники, проектированию и проблемам композиции, графического и средового дизайна. Это необходимо для самостоятельной работы с источниками, подготовки к семинарам и написанию доклада и созданию рабочей тетради.

Занятия по дисциплине проводятся в лекционных и компьютерных аудиториях с медийным оборудованием:

376 ауд. (7 корп.) – 2 компьютера преподавателя, 10 компьютеров для работы студентов, экран, проектор, маркерная доска, система звукоусиления; 376 (к) 13 компьютеров для работы студентов, мультимедийный экран для презентаций, устройство цифрового ввода (сканер); при необходимости студентам могут выдаваться графические планшеты (10 шт.); 306 ауд.(2 корп.) 15 компьютеров, мультимедийный экран для презентаций.

Большой выставочный зал (6 корпус) – 1 компьютер преподавателя, проектор)

Самостоятельная работа студентов проходит в специальных помещениях:

Музейный центр РГГУ, в составе которого Учебный художественный музей им. И.В. Цветаева, постоянная экспозиция «Искусство Древней Мексики» и коллекция современного искусства «Другое искусство» из частного собрания М.М. Алшибая.

Читальный зал библиотеки, Режим работы: понедельник-пятница 10.00-20.00, суббота 10.00-17.00. и 310 ауд. (5 корпус), которые оборудованы персональными компьютерами с возможностью подключения к сети «Интернет», а также имеют доступ в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обеспечения дисциплин используется материально-техническая база: компьютерные классы и научная библиотека РГГУ.

Для проведения лекционных, практических занятий и проектной деятельности использовано лицензионное программное обеспечение, предоставленное РГГУ:

№ п/п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения (лицензионное или свободно распространяемое)
1	Adobe Master Collection CS4	Adobe	лицензионное
2	Microsoft Office 2010	Microsoft	лицензионное
3	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4	AutoCAD 2010 Student	Autodesk	свободно распространяемое
5	Archicad 18 Rus Student	Graphisoft	свободно распространяемое
6	SPSS Statistics 22	IBM	лицензионное
7	Kaspersky Endpoint Security	Kaspersky	лицензионное

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;

- акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1. Планы практических занятий

Тема 1. Теоретические основы трехмерного моделирования.

Темы практических занятий.

Настройка основных параметров.

Вопросы для обсуждения:

Установить Scene Undo. Какое значение установить в Level.

AutoBackup, что это и какие выбирать интервалы сохранения,

Можно ли отключить AutoBackup и в каких случаях.

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018
С. М. Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

Тема 2. Основы работы в 3ds Max

Темы практических занятий.

Создание трехмерной композиции из объектов (примитивов) с заданными параметрами

Вопросы для обсуждения:

Понятие параметрические объекты в 3ds Max

Как выполняется команды группировки, копирования (Показать практически)

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018
С. М. Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

Тема 3. Моделирование объектов на основе примитивов.

Темы практических занятий.

Создание трехмерной композиции из объектов (расширенных примитивов) с заданными параметрами

Вопросы для обсуждения:

Выравнивание объектов. Создание массивов..

Создание сплайнов. (Показать практически)

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М.Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Тема 4. Основы работы с модификаторами

Темы практических занятий.

Создание трёхмерных объектов – выдавливание (Extrude), тела вращения (Lathe). Булевы операции над объектами. Модификаторы Bevel, Shell, Bevel Profile. (Показать практически)

Вопросы для обсуждения:

Что можно выполнить при помощи Булевых операций

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М.Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

Ольга Миловская 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

Тема 5. Создание объектов методом лофтинга.

Темы практических занятий.

Построить 3D модели: вилка, отвертка.

Вопросы для обсуждения:

Чем отличается Лофтинг от экструдирования.

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М.Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Ольга Миловская 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

Тема 6. Основы полигонального моделирования

Темы практических занятий.

Объект Editable Poly. Основы работы с Editable Poly.

Создать модель элементов мебели, стол, табурет

Вопросы для обсуждения:

Основные элементы редактирования в Editable Poly.

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М.Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Ольга Миловская 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

Тема 7. Объекты, создаваемые методом полигонального моделирования.

Темы практических занятий.

Моделирование упаковки. Создать упаковку для мороженого, йогурта, молока.

Вопросы для обсуждения:

Как задать толщину поверхности (Показать на практике)

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М.Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Ольга Миловская 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

Тема 8. Сложные объекты, создаваемые методом полигонального моделирования.

Темы практических занятий.

Создать модель шкафа, дивана, скатерть, покрывало, шторы в интерьере. Создать модель монитора,

Построить модель «кухонная мойка» «диск автомобиля»

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М. Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Ольга Миловская 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

Тема 9. Текстурирование. Работа с материалами.

Темы практических занятий.

Создать упаковку. Текстурировать

Вопросы для обсуждения:

Редактор материалов, основные параметры. (Показать на практике)

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М. Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Ольга Миловская 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

Тема 10. Создание сцены. Освещение сцены.

Темы практических занятий.

Создать и текстурировать композицию (натюрморт). (2 час.)

Вопросы для обсуждения:

Что вы знаете о визуализаторах

Источники света, их типы. (Показать на практике)

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М. Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Ольга Миловская 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

Тема 11. Камеры. Визуализация.

Темы практических занятий.

Визуализировать натюрморт в различных ракурсах. (2 час.)

Вопросы для обсуждения:

Глобальное освещение и его реализация в Vray

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М. Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Ольга Миловская 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

Тема 12. Анимация. Создание рекламной видеопрезентации

Темы практических занятий.

Создать видеопрезентацию упаковки.

Применить соответствующее освещение, сделать визуализацию.

Литература:

И. Б. Аббасов. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2018

С. М. Тимофеев 3ds Max 2014 Издательство Питер, 2014

И. Б. Аббасов. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне. 2013

Ольга Миловская. 3dsMax 2017. Дизайн интерьеров и архитектуры, 2017

9.3. Методические рекомендации для составления проекта-презентации

Логическая последовательность создания презентации:

1. структуризация учебного материала,
2. составление сценария презентации,
3. разработка дизайна мультимедийного пособия,
4. подготовка медиафрагментов (аудио, видео, анимация, текст),

5. проверка на работоспособность всех элементов презентации.

В качестве рекомендаций по применению мультимедийных презентаций можно использовать методические рекомендации Д.В. Гудова, включающие следующие положения:

1. Слайды презентации должны содержать только основные моменты лекции (основные определения, схемы, анимационные и видеофрагменты, отражающие сущность изучаемых явлений),
2. общее количество слайдов не должно превышать 20 – 25,
3. не стоит перегружать слайды различными спецэффектами, иначе внимание обучаемых будет сосредоточено именно на них, а не на информационном наполнении слайда,
4. на уровень восприятия материала большое влияние оказывает цветовая гамма слайда, поэтому необходимо позаботиться о правильной расцветке презентации, чтобы слайд хорошо «читался», нужно чётко рассчитать время на показ того или иного слайда, чтобы презентация была дополнением к уроку, а не наоборот. Это гарантирует должное восприятие информации слушателями

*Приложение 1***АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Преподавание дисциплины осуществляется на факультете истории искусства учебным центром «Арт-дизайн»..

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с методами и принципами информационного и аппаратно-программного обеспечения проектной деятельности с учетом специфики графического дизайна.

.Цель курса: подготовить специалиста, свободно владеющего методами и приемами работы в современном коммуникативном пространстве.

Задачи курса:

- изучить основные понятия компьютерной графики, а также проблематику общения в профессиональной среде визуальных коммуникаций;
- изучить основные принципы макетирования в редакторах двухмерной и трехмерной векторной графики;
- освоить приемы проектной деятельности по созданию динамических объектов двухмерной и трехмерной графики;
- усвоить терминологию и принципы моделирования и динамики в редакторах двухмерной и трехмерной векторной графики;
- развить навыки алгоритмизации и рационального подхода к проектированию.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций выпускника:

ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ

информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

ПК-5 способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;

ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;

ПК-8 способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта;

ПК-10 способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- принципы моделирования в редакторах двухмерной и трехмерной векторной графики;
- основные принципы композиции в дизайне;
- основы работы в среде Windows и Mac OS;
- сущность базовых проблем в графическом и коммуникативном дизайне и методы их решения, современную технологию допечатной подготовки и печати;

Уметь:

- использовать приемы работы в пакете MS Office и Adobe Illustrator;
- реализовывать на практике в программах 2-х, 3-х мерной графики задания по проектированию;
- ориентироваться в исторической и современной визуальной среде на основе понятий стиля, масштабности, оптических явлений, перспективного восприятия, разрабатывать дизайн-концепцию печатного издания, применять методы проектирования, основанные на взаимодействии функционального, структурно-образующего и образного мышления.

Владеть:

- навыками моделирования и алгоритмизации процесса решения поставленной задачи;
- навыками выполнения проекта в материале;
- навыками создания векторных элементов фирменного стиля, макетирования листовой продукции и презентации дизайн-проекта.

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме экзамена (7 семестр).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ

№	Текст актуализации или прилагаемый к РПД документ, содержащий изменения	Дата	№ протокола
1	Приложение №1	19.05.2017 г.	№4
2	Приложение №2	07.06.2018 г.	№6
3	Приложение №3	02.06.2020 г.	№3

Состав программного обеспечения (ПО), современных профессиональных баз данных (БД) и информационно-справочных систем (ИСС) (2017 г.)

1. Перечень ПО

Таблица 1

№ п/п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения (лицензионное или свободно распространяемое)
1	AdobeMasterCollection CS4	Adobe	лицензионное
2	MicrosoftOffice 2010	Microsoft	лицензионное
3	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4	AutoCAD 2010 Student	Autodesk	свободно распространяемое
5	Archicad 19 RusStudent	Graphisoft	свободно распространяемое
6	MicrosoftSharePoint 2010	Microsoft	лицензионное
7	MicrosoftOffice 2013	Microsoft	лицензионное
8	KasperskyEndpointSecurity	Kaspersky	лицензионное

2. Перечень БД и ИСС

Таблица 2

№ п/п	Наименование
	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2017 г. Web of Science Scopus
	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2017 г. ЖурналыOxford University Press ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis
	Профессиональные полнотекстовые БД JSTOR Издания по общественным и гуманитарным наукам
	Компьютерные справочные правовые системы Консультант Плюс, Гарант

Состав программного обеспечения (ПО), современных профессиональных баз данных (БД) и информационно-справочных систем (ИСС) (2018 г.)

1. Перечень ПО

Таблица 1

№ п/п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения (лицензионное или свободно распространяемое)
1	AdobeMasterCollection CS4	Adobe	лицензионное
2	MicrosoftOffice 2010	Microsoft	лицензионное
3	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4	AutoCAD 2010 Student	Autodesk	свободно распространяемое
5	Archicad 21 RusStudent	Graphisoft	свободно распространяемое
6	MicrosoftOffice 2013	Microsoft	лицензионное
7	MicrosoftOffice 2013	Microsoft	лицензионное
8	Windows 10 Pro	Microsoft	лицензионное
9	KasperskyEndpointSecurity	Kaspersky	лицензионное

2. Перечень БД и ИСС

Таблица 2

№ п/п	Наименование
	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2018 г. Web of Science Scopus
	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2018 г. ЖурналыCambridge University Press ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis Электронные издания издательства Springer

1. Структура дисциплины (к п. 2 на 2020 г.)**Структура дисциплины для очной формы обучения**

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 5 з.е., 190 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 90 ч., промежуточная аттестация 18 ч., самостоятельная работа обучающихся 82 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)						Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации
			контактная					Самостоятельная работа	
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия	Промежуточная аттестация		
1.	Основные понятия и задачи трехмерной графики	7	2		6			2	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
2.	Основы работы в 3ds Max	7	2		6			4	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
3.	Моделирование объектов на основе примитивов.	7	2		6			6	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
4.	Основы работы с модификаторами	7	2		8			6	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
5.	Создание моделей методом лофтинга	7	2		8			6	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
6.	Основы сеточного моделирования	7	2		8			6	<i>просмотр с обсуждением работ</i>
7.	Сложные объекты, создаваемые методом полигонального	7	2		8			10	<i>просмотр с обсуждением работ</i>

	моделирования.								
8.	Работа с материалами	7	4		8			8	просмотр с обсуждением работ
9.	Освещение сцены. Камеры. Визуализация.	7	4		8			8	просмотр с обсуждением работ
10	Визуализация проекта. Глобальное освещение.	7	4		8			12	просмотр с обсуждением работ
11.	Анимация. Создание рекламной видеопрезентации.	7	4		8			14	просмотр с обсуждением работ
	экзамен	7					18		презентация
	итоги:		30		60		18	82	

2. Образовательные технологии (к п.4 на 2020 г.)

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ. для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

3. Перечень БД и ИСС (к п. 6.2 на 2020 г.)

№ п/п	Наименование
1	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2020 г. Web of Science Scopus
2	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2020 г. Журналы Cambridge University Press ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis
3	Профессиональные полнотекстовые БД JSTOR Издания по общественным и гуманитарным наукам Электронная библиотека Grebennikon.ru

4	Компьютерные справочные правовые системы Консультант Плюс, Гарант
---	---

4. Состав программного обеспечения (ПО) (к п. 7 на 2020 г.)

№ п/п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения (лицензионное или свободно распространяемое)
1	AdobeMasterCollection CS4	Adobe	лицензионное
2	MicrosoftOffice 2010	Microsoft	лицензионное
3	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4	AutoCAD 2010 Student	Autodesk	свободнораспространяе мое
5	Archicad 21 RusStudent	Graphisoft	свободно распространяемое
6	MicrosoftSharePoint 2010	Microsoft	лицензионное
7	MicrosoftOffice 2013	Microsoft	лицензионное
8	MicrosoftOffice 2013	Microsoft	лицензионное
9	Windows 10 Pro	Microsoft	лицензионное
10	KasperskyEndpointSecurity	Kaspersky	лицензионное
11	MicrosoftOffice 2016	Microsoft	лицензионное
12	VisualStudio 2019	Microsoft	лицензионное
13	AdobeCreativeCloud	Adobe	лицензионное
14	Zoom	Zoom	лицензионное