

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
**«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»**

УТВЕРЖДАЮ  
 Первый проректор, проректор по учебной работе

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 30 » июня 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

<b>Б1.Б.14</b> <small>(Код дисциплины)</small>	<b>Основы производственного мастерства</b> <small>(Наименование дисциплины)</small>
---------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------

Кафедра: **16** *Дизайна рекламы*  
Код Наименование кафедры

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн рекламы

Уровень образования: Бакалавриат

### План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	<b>648</b>	<b>648</b>	
	Аудиторные занятия	<b>340</b>	<b>187</b>	
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	340	187	
	Самостоятельная работа	137	335	
	Промежуточная аттестация	<b>171</b>	<b>126</b>	
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен	3,4,5,7	3,4,5,7	
	Зачет	6	6	
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очное			4	3	4	3	4					
Очно-заочное			4	3	4	3	4					
Заочное												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по соответствующему направлению подготовки (специальности)

и на основании учебного плана № 1/1/647, 1/2/649

# 1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая  Обязательная  Дополнительно является факультативом   
 Вариативная  По выбору

## 1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области проектирования, создания, исполнения эскизов и выполнения макетов в области графического дизайна

## 1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть типологию композиционных средств в графическом дизайне и их взаимодействие, понятия интерьерной и архитектурной 3D- визуализации, основы верстки, основы допечатной подготовки
- Раскрыть принципы проектирования графической продукции и средств визуальной коммуникации, моделирования здания, сооружение, арт-объект в программе 3DS Max
- Продемонстрировать особенности компьютерного обеспечения дизайн-проектирования в векторной и растровой графике, объемного и графического моделирования, верстки многостраничного издания

## 1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в процессе освоения дисциплины

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ОПК-6	Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ПЕРВЫЙ
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: 1) основы композиции в дизайне, типологию композиционных средств и их взаимодействие, технологии полиграфии и художественно-технического редактирования. Виды и форматы изображений в программе Adobe Photoshop. Уметь: 1) проектировать графическую продукцию и средства визуальной коммуникации в программе Adobe Photoshop с изменением размеров канвы, обрезки изображения и работой с выделенными областями, ретушированием и кадрированием изображений. Владеть: 1) Опытном компьютерном обеспечении дизайн-проектирования в векторной и растровой графике; художественно-техническим редактированием,		
ОПК-6	Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ВТОРОЙ
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: 1) Основные понятия интерьерной и архитектурной 3D- визуализации. Уметь: 1) Моделировать здания, сооружение, арт-объект в программе 3DS Max. Размещать источники освещения, создавать и накладывает материалы, настраивать камеры. Задавать оптимальные		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
настройки рендера. Владеть: 1) Навыками объемного и графического моделирования; опытом создания различных моделей интерьеров и экстерьеров программе 3DS Max		
ОПК-7	Способность 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	ПЕРВЫЙ
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: 1) Основы верстки, основы допечатной подготовки, основы обработки растровых изображений Уметь: 1) верстать документы, подготавливать растровые изображения к печати, анализировать качество допечатной подготовки Владеть: 1) Опытom верстки многостраничного издания, навыками обработки растровых изображений и допечатной подготовки		

### 1.5 Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

Дисциплина базируется на компетенциях, сформированных на предыдущем уровне образования

- Пропедевтика (ОПК-7)
- Музейная практика (практика по получению первичных профессиональных умений и навыков) (ОПК-7)
- Художественная практика: пленэр (творческая практика) (ОПК-7)

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Выделяемое время (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>Учебный модуль 1. Решение интерьера статическими и динамическими средствами изображения</b>			
<b>Тема 1. Статическое решение интерьера.</b> Поиск ритма в интерьере. Баланс черного и белого.	13	15	
<b>Тема 2. Динамическое решение интерьера.</b> Изучение направления композиции динамическими средствами изображения.	13	15	
<b>Текущий контроль 1 - просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Учебный модуль 2. Цвет и текстура в интерьере</b>			
<b>Тема 3. Движение красного в композиции интерьера.</b> Построение черно-белой композиции интерьера, с включением в нее красного цвета.	13	15	
<b>Тема 4. Решение интерьера с помощью черно-белых текстур.</b> Решение интерьера с помощью черно-белых текстур, с использованием шрифтов и природных мотивов.	13	15	
<b>Тема 5. Решение пола и потолка интерьера.</b> Решение пола и потолка интерьера, с использованием природных мотивов.	13	15	
<b>Текущий контроль 2 - просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Учебный модуль 3. Решение интерьера, с использованием различных</b>			

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Выделяемое время (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>цветов.</b>			
<b>Тема 6. Решение интерьера, с использованием трех цветов.</b> Решение интерьера, с использованием трех цветов. Одно из цветов должно быть больше.	13	15	
<b>Тема 7. Цветное решение интерьера, с иллюзорным возникновением объема.</b> Работа с тоном.	15	21	
<b>Текущий контроль 3 - просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине – ЭКЗАМЕН</b>	<b>45</b>	<b>27</b>	
<b>Учебный модуль 4. Изучение стилей в архитектуре.</b> <b>Работа с классической архитектурой.</b> <b>Решение интерьера для конкретного учреждения.</b>			
<b>Тема 8. Изучение различных стилей в архитектуре.</b> Изучение различных стилей в архитектуре. Выявление их особенностей.	15	13	
<b>Тема 9. Цветное решение интерьера средствами графического дизайна.</b> Цветное решение интерьера средствами графического дизайна в классической архитектурной среде.	15	13	
<b>Тема 10. Цветное решение интерьера для конкретного учреждения</b> Поиск графических приемов, для выявления направленности назначения интерьера.	15	13	
<b>Текущий контроль 4 - просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Учебный модуль 5. Основы верстки. Атрибуты шрифта и формат издания.</b>			
<b>Тема 11. Одностраничное издание.</b> Понятие фрейма как контейнера информации. Виды фреймов. Заливка и обводка фрейма. Геометрические преобразования над фреймами. Применение эффектов к фреймам. Понятие гарнитуры шрифта. Кегль, начертание, жирность, плотность набора шрифта. Знакомство с кернингом, трекингом и полуапрошами шрифта и технологиями визуального выравнивания. Формирование таблицы. Свойства колонок и столбцов. Заголовок и подвал. Стили таблицы, абзаца и символа. Экспорт стилей. Интерлиньяж и атрибуты абзаца: красная строка, отступ, отбивка, выступ последней строки. Перетекание текста из блока в блок. Связывание и разрыв блоков. Публикация однолистного издания: печатная и экранная.	15	13	
<b>Тема 12. Многостраничная публикация.</b> Буклет как пример многостраничного издания. Шаблонная страница, колонцифра, стили абзаца как стандартные атрибуты многостраничного издания. Автоматическое формирование содержания. Вылеты и служебные области при подготовке к печатной публикации. Печать брошюры. Создание шаблонной страницы для размещения текста по колонкам. Текст в колонках как атрибут текстового блока. Заверствывание в издание векторных и растровых иллюстраций с обтеканием текстом по заданным параметрам. Верстка с привязкой к сетке базовых линий и создание заголовков при заданном условии. Текстозаменитель при верстке периодики. Сложные колонтитулы. Принципиальный макет издания. Подготовка растровых изображений для верстки в Adobe Photoshop: формат изображения, разрешение. Создание обтравочного конуэра в Adobe InDesign.	17	16	
<b>Текущий контроль 5 – просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине – ЭКЗАМЕН</b>	<b>27</b>	<b>36</b>	
<b>Учебный модуль 6. Основы работы в программе трехмерной графике 3DS Max</b>			
<b>Тема 13. Интерфейс программы 3DS Max.</b> Настройки интерфейса, настройка окон проекций, единицы измерения,	14	18	

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Выделяемое время (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
панель инструментов, командная панель, создание объектов, команды трансформации, клонирование объектов, модификаторы трансформации.			
<b>Тема 14. Настройки рендера.</b> Типовые настройки рендера Vray.	14	18	
<b>Текущий контроль 6 – просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Учебный модуль 7. Материалы и системы постановки освещения</b>			
<b>Тема 15. Материалы Vray.</b> Редактор материалов, создание нового материала, копирование материалов, основные настройки материалов. Создание материалов пластика, дерева, стекла, зеркала и металла на основе материала VrayMtl . Использование процедурных карт.	14	18	
<b>Тема 16. Системы освещения предметной визуализации.</b> Освещение объектов с помощью карт HDRI. Использование источников света, имитирующих искусственное освещение.	14	18	
<b>Текущий контроль 7 – просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Учебный модуль 8. Моделирование трехмерных объектов</b>			
<b>Тема 17. Сплайновое моделирование.</b> Создание и редактирование сплайнов. Создание трехмерных объектов с помощью модификатора Lathe, создание тел Loft, модификатора CrossSection.	14	18	
<b>Тема 18. Полигональное моделирование.</b> Модификатор Edit Poly и конвертирование объекта в Editable Poly, команды редактирования и трансформации полигональной модели. Примеры создания низкополигональных моделей. Модификаторы сглаживания.	14	21	
<b>Текущий контроль 8 – просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине – ЭКЗАМЕН</b>	<b>54</b>	<b>27</b>	
<b>Учебный модуль 9. Интерьерная визуализация</b>			
<b>Тема 19. Сложные материалы</b> Материал Multi/Sub-Object. Создание сложных материалов. Процедурные карты Mix, Falloff. Материалы VRayBlendMtl, VRay2SidedMtl, VRayFastSSS2.	15	15	
<b>Тема 20. Создание модели помещения</b> Создание геометрии помещения с помощью полигонального и сплайнового моделирования.	15	15	
<b>Текущий контроль 9. – просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Учебный модуль 10. Интерьерное освещение и моделирование предметов интерьера.</b>			
<b>Тема 21. Системы постановки дневного интерьерного освещения.</b> Освещение интерьера с помощью карты HDRI. Система освещения с применением источников света VraySun и VrayLight (Plane). Создание и настройка источников света, имитирующих искусственное освещение.	15	15	
<b>Тема 22. Создание моделей мебели и текстиля.</b> Создание сложных моделей мебели. Модификатор Cloth, его применение для создания различных элементов текстиля.	15	15	
<b>Текущий контроль 10 – просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Учебный модуль 11. Визуализация экстерьера</b>			
<b>Тема 23. Настройка системы экстерьерного освещения.</b> Система, основанная на освещении экстерьера с помощью карты HDRI и VrayLight (Dome). Освещение экстерьера с помощью источника света VraySun.	15	15	
<b>Тема 24. Создание ландшафта.</b> Создание массивов из деревьев, кустарника и травы. Создание дорог, бордюров, тропинок, камней.	19	19	
<b>Текущий контроль 11 – просмотр</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине – ЗАЧЕТ</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Выделяемое время (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>Учебный модуль 12. Анимация с применением трехмерных Технологий</b>			
<b>Тема 25. Основы трехмерной анимации в программе 3DS Max.</b> Примеры, возможности, настройка параметров анимации и рендера. Покадровая анимация. Анимация с помощью модификаторов трансформации. Модификатор Morfer. Вкладка Motion на панели инструментов. Анимация камеры.	13	14	
<b>Тема 26. Автоматическая анимация</b> Анимация с помощью автоматического создания ключевых кадров, редактор кривых. Добавление звука. Анимация с помощью иерархических связей. Создание движения по траектории. Частицы, силы и дефлекторы. Анимация с использованием Модуля MassFX. Создание эффектов.	13	14	
<b>Текущий контроль 12 – просмотр</b>	2	2	
<b>Учебный модуль 13. Основы видео-монтажа с 3D возможностями в программе Adobe After Effects.</b>			
<b>Тема 27. Особенности интерфейса программы, создание эффектов, анимация текста</b> Инструменты, импорт, файловые форматы, композитинг. Создание коротких роликов, иллюстрирующих знание материала. Базовые эффекты и «присеты». Возможности анимации текста в программе. Создание коротких видеороликов, иллюстрирующих знание материала.	13	14	
<b>Тема 28. Работа с трехмерными слоями.</b> Пролет камеры, куб, работа с частицами. Создание коротких видеороликов, иллюстрирующих знание материала.	13	14	
<b>Тема 29. Использование Cinema 4D light.</b> Интеграция объектов, созданных в программе Cinema 4D light.	13	14	
<b>Текущий контроль 13 – просмотр</b>	2	2	
<b>Учебный модуль 14. Объединенные возможности программ пакета Adobe</b>			
<b>Тема 30. Покадровая анимация.</b> Основы покадровой анимации в Adobe Photoshop, конвертация проектов внутри пакета.	13	14	
<b>Тема 31. Ротоскопирование. Анимация персонажей.</b> Анимация персонажа в Adobe Photoshop с применением техники ротоскопирования. Использование слоев Shape и плагина Duik для анимации персонажей.	15	18	
<b>Текущий контроль 14 – просмотр</b>	2	2	
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине – ЭКЗАМЕН</b>	45	36	
<b>ВСЕГО:</b>	<b>648</b>	<b>648</b>	

### 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### 3.1. Лекции

не предусмотрено

#### 3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	Анализ статического решения	3	9	3	4		

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	интерьера <i>семинар</i>						
2	Выполнение Движение красного в композиции интерьера <i>Практическая работа</i>	3	9	3	4		
3	графическое изображение черно-белой композиции интерьера, с включением в нее красного цвета.	3	9	3	4		
4	Разработка интерьера с помощью черно-белых текстур <i>Практическая работа</i>	3	9	3	4		
5	Разработка Решения пола и потолка интерьера <i>Практическая работа</i>	3	9	3	4		
6	Разработка изображения-интерьера с использованием трех цветов <i>Практическая работа</i>	3	9	3	4		
7	Выполнить графическое изображение-интерьера в цвете с использованием иллюзий объема <i>Практическая работа</i>	3	14	3	10		
8	Анализ особенностей различных стилей в архитектуре <i>Практическая работа</i>	4	13	4	6		
9	Графическое изображение-цветного решения интерьера <i>Практическая работа</i>	4	13	4	6		
10	Графическое изображение-цветного решения интерьера для конкретного учреждения <i>Практическая работа</i>	4	13	4	6		
11	Графическое изображение-одностраничного издания <i>Практическая работа</i>	4	13	4	6		
12	Графическое изображение-многостраничного издания <i>Практическая работа</i>	4	16	4	10		
13	Разработка интерфейса программы 3DS Max	5	12	5	6		
14	Выполнение настройки рендера. <i>Практическая работа</i>	5	12	5	6		



Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
15	Анализ материалов Vray. <i>Практическая работа</i>	5	11	5	6		
16	Анализ системы освещения предметной визуализации <i>Практическая работа</i>	5	11	5	6		
17	Анализ сплайнового моделирования <i>Практическая работа</i>	5	11	5	4		
18	Анализ полигонального моделирования <i>Практическая работа</i>	5	11	5	6		
19	Анализ материалов Multi/Sub-Object <i>Практическая работа</i>	6	11	6	5		
20	Анализ создания геометрии помещения с помощью полигонального и сплайнового моделирования <i>Практическая работа</i>	6	11	6	5		
21	Анализ системы постановки дневного интерьерного освещения <i>Практическая работа</i>	6	11	6	6		
22	Графическое изображение-моделей мебели и текстиля <i>Практическая работа</i>	6	11	6	6		
23	Анализ настройки системы экстерьерного освещения <i>Практическая работа</i>	6	12	6	6		
24	Графическое изображение-ландшафта <i>Практическая работа</i>	6	12	6	6		
25	Анализ основ трехмерной анимации в программе 3DS Max <i>Практическая работа</i>	7	9	7	7		
26	Анализ автоматической анимации <i>Практическая работа</i>	7	9	7	7		
27	Анализ особенности интерфейса программы, создание эффектов, анимация текста <i>Практическая работа</i>	7	9	7	7		

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
28	Анализ работы с трехмерными слоями <i>Практическая работа</i>	7	9	7	7		
29	Анализ использования Cinema 4D light <i>Практическая работа</i>	7	9	7	7		
30	Анализа покадровой анимации <i>Практическая работа</i>	7	9	7	7		
31	Графическое изображение-анимации персонажа в Adobe Photoshop с применением техники ротоскопирования. <i>Практическая работа</i>	7	14	7	9		
<b>ВСЕГО:</b>			<b>340</b>		<b>187</b>		

### 3.3. Лабораторные занятия не предусмотрено

## 4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

не предусмотрено

## 5. ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1,2,3	<i>просмотр</i>	3	3	3	3		
4,5	<i>просмотр</i>	4	2	4	2		
6,7,8	<i>просмотр</i>	5	3	5	3		
9,10,11	<i>просмотр</i>	6	3	6	3		
12,13,14	<i>просмотр</i>	7	3	7	3		

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
Подготовка к практическим (семинарским) занятиям	3	31	3	83		
	4	13	4	38		
	5	22	5	83		
	6	32	6	66		
	7	31	7	57		
Подготовка к зачету	6	8	6	8		
Подготовка к экзаменам	3	45	3	27		
	4	27	5	36		
	5	54	7	27		

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	7	45		36		
<b>ВСЕГО:</b>		<b>308</b>		<b>461</b>		

## 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

### 7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	заочное обучение	заочное обучение
Лекции	не предусмотрено			
Практические и семинарские занятия	диспут, дискуссия, опрос/коллоквиум, , поиск вариантов решения проблемных ситуаций (case-study), командное соревнование малых групп обучающихся;	153	85	
Лабораторные занятия	не предусмотрено			
<b>ВСЕГО:</b>		<b>153</b>	<b>85</b>	

### 7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

#### Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	<i>Аудиторная активность: посещение практических занятий</i>	20	<i>1 балл за работу на практических занятиях (17 занятий в каждом семестре), максимум 17 баллов</i> <i>4 балла за разработку предварительных эскизов к занятиям (17 занятий в каждом семестре), максимум 68 баллов</i> <i>15 баллов за сбор и поиск материала в каждом семестре</i> <b>Максимум 15 баллов</b> <b>Максимум 100 баллов в каждом семестре</b>
2	<i>Прохождение текущего контроля</i>	40	<u>3 семестр</u> <i>по 25 баллов за 1,2 просмотр</i> <i>50 баллов за 3 просмотр</i> <b>Максимум 100 баллов</b>
			<u>4 семестр</u> <i>По 50 баллов за 4,5 просмотр</i> <b>Максимум 100 баллов</b>
			<u>5 семестр</u> <i>по 25 баллов за 6,7 просмотр</i> <i>50 баллов за 8 просмотр</i> <b>Максимум 100 баллов</b>
			<u>6 семестр</u> <i>по 25 баллов за 9,10 просмотр</i> <i>50 баллов за 11 просмотр</i> <b>Максимум 100 баллов</b>
			<u>7 семестр</u> <i>по 25 баллов за 12,13 просмотр</i>

			50 баллов за 14 просмотр <b>Максимум 100 баллов</b>
3	Сдача экзамена, зачета	40	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Выполнение практических заданий – 50 баллов. <b>Максимум 100 баллов.</b>
Итого (%):		100	

### Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60	3 (удовлетворительно)	
40 – 50		
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	Не зачтено
1 – 16		

## 8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1. Учебная литература

#### а) основная учебная литература

1. Веселова Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Веселова Ю.В., Семёнов О.Г.— Электрон. текстовые данные.— Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2012.— 104 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44764>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.
2. Головки С.Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама»/ Головки С.Б.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 423 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40453>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.
3. Лаптев В. В. История и методология дизайн-проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие / В. В. Лаптев. — СПб: СПГУТД, 2012. — 87 с. — Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=1261](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1261), по паролю.

#### б) дополнительная учебная литература

2. Николаева С.А. ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА. Материалы V-Ray [Электронный ресурс]: методические указания/ Николаева С.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2015.— 32 с.— Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2696](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2696).
3. Кравчук В.П. Типографика и художественно-техническое редактирование [Электронный ресурс]: учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»/ Кравчук В.П.— Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015.— 48 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/55818>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.

### 8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА. Основы 3D графики [Электронный ресурс] : методические указания / сост. С.А. Николаева. – СПб.: СПГУТД, 2015. – 20 с. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2681](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2681).
2. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2015811](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811), по паролю.
3. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПГУТД, 2014. – 26 с. – Режим доступ [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2014550](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2014550), по паролю.

### 8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. Интернет-портал «Российской газеты» [Электронный ресурс]: <https://rg.ru/>
2. Русский музей [Электронный ресурс]: <http://rusmuseum.ru/>
3. Сетевое издание «РИА Новости» [Электронный ресурс]: <https://ria.ru/>
4. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
5. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

#### 8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Adobe Creative Cloud for Teams
2. V-Ray for 3ds Max
3. Red Giant Trapcode Suite
4. Deskop 13 for Mac
5. Harmony Advanced

#### 8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Стандартно оборудованная аудитория;
2. Видеопроектор с экраном;
3. Компьютер.

#### 8.6. Иные сведения и (или) материалы

не предусмотрено

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	не предусмотрено
Практические занятия	<p>На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом;</li> <li>• подготовка ответов к контрольным вопросам,</li> <li>• просмотр рекомендуемой литературы</li> <li>• поиск композиционных решений путем эскизирования</li> <li>• подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых художником для создания художественной работы</li> <li>• выполнение практических заданий</li> </ul>
Лабораторные занятия	не предусмотрено
Самостоятельная работа	<p>Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;</p> <p>Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.</p> <p>Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сбор материалов по изучаемой теме;</li> <li>- отработка графических упражнений</li> </ul>

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
	<b>При подготовке к экзамену, зачету</b> необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (теста, перечнем вопросов, пр.), проработать рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.

## 10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

#### 10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ОПК- 6 ПЕРВЫЙ ЭТАП	<p>Объясняет принципы композиции в дизайне и работы в графических редакторах, особенности настройки системы, организацию палитр и изменение размеров изображения в программе Adobe Photoshop.</p> <p>Выполняет комплекс упражнений с послышной организацией изображения, созданием слоев и работой со слоями, работой с палитрой Layer Comps.</p> <p>Представляет дизайн- проект в графических редакторах с профессиональным применением инструментария (режимы наложения пикселей, созданием надписей, тоновой коррекцией, искривлением текста и пр.).</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практическое задание</p> <p>Практическое задание</p>	<p><i>Перечень вопросов для устного собеседования (20 вопросов)</i></p> <p><i>Один тип заданий</i></p> <p><i>Один тип заданий</i></p>
ОПК- 6/ ВТОРОЙ ЭТАП	<p>Объясняет принципы постановки искусственного и естественного освещения для визуализации интерьеров и архитектурных объектов</p> <p>Создает модель интерьера и экстерьера программе 3DS Max, с грамотным размещением источников освещения, наложением материалов и настройки камеры.</p> <p>Представляет визуализацию интерьера на необходимом профессиональном уровне для конкретного дизайн – проекта</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практическое задание</p> <p>Практическое задание</p>	<p><i>Перечень вопросов для устного собеседования (42 вопроса)</i></p> <p><i>Один тип заданий</i></p> <p><i>Один тип заданий</i></p>
ОПК-7 ПЕРВЫЙ ЭТАП	<p>Перечисляет признаки правильной верстки, воспроизводит понятия допечатной подготовки и алгоритма обработки растровых изображений</p> <p>Разрабатывает макет дизайн-проекта с применением основных правил верстки и обработкой растровых изображений</p> <p>Представляет дизайн-проект полиграфической продукции, защищает качество допечатной подготовки своего проекта</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практическое задание</p> <p>Практическое задание</p>	<p><i>Перечень вопросов для устного собеседования (21 вопрос)</i></p> <p><i>Один тип заданий</i></p> <p><i>Один тип заданий</i></p>

#### 10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
86 - 100	5 (отлично)	<i>Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
75 – 85	4 (хорошо)	<i>Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. полный ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
61 – 74		<i>Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<i>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
40 – 50		<i>Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями.</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	<i>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
1 – 16		<i>Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
0		<i>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
40 – 100	Зачтено	<i>Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра</b></i>
0 – 39	Не зачтено	<i>Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>

\* **Существенные ошибки** – недостаточная глубина и осознанность ответа (например, студент не смог применить теоретические знания для объяснения явлений, для установления причинно-следственных связей, сравнения и классификации явлений и т.д.).

\* **Несущественные ошибки** – неполнота ответа (например, упущение из вида какого-либо нехарактерного факта, дополнения при описании процесса, явления, закономерностей и т.д.); к ним могут быть отнесены оговорки, допущенные при невнимательности студента.

## 10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

**10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Средствами можно показать статику, в графическом дизайне интерьера	1
2	Отличие статики от динамики	1
3	Ритм в оформлении интерьера	2
4	Средствами для показа динамики, в графическом дизайне интерьера	2
5	Геометрические формы выражения динамики	3
6	Геометрические формы выражения статики	3
7	Понятие - текстура	4
8	Использование природных мотивов, в графическом дизайне интерьера	4
9	Работа с цветом в интерьере	5
10	Объем в разработке графического решения	6
11	Понятие -нюанс и контраст	6
12	Качества цвета используемые в оформлении пола, в графическом дизайне интерьера	7
13	Качества цвета надо используемые в оформлении потолка, в графическом дизайне интерьера	7
14	Стили в архитектуре	8
15	Работа с цветом в классической архитектуре	8
16	Особенности графического дизайна интерьера для конкретного учреждения	9
17	Использование шрифта, в графическом решении интерьера	9
18	Основная часть композиции, в интерьере средствами графического дизайна	10
19	Использование черно-белой графики, в графическом дизайне интерьера	10
20	Использование градиента, в графическом дизайне интерьера	10
21	Понятие гарнитуры шрифта.	11
22	Кегль, начертание, жирность, плотность набора шрифта.	11
23	Что такое кернинг, трекинг и полуапроши шрифта?	11
24	Интерлиньяж и атрибуты абзаца: красная строка, отступ, отбивка, выступ последней строки.	11
25	Публикация однолистного издания: печатная и экранная	11
26	Печатная полоса.	11
27	Шаблонная страница, колонцифра, стили абзаца как стандартные атрибуты многостраничного издания.	11
28	Вылеты и служебные области при подготовке к печатной публикации.	11
29	Принципиальный макет издания.	11
30	Что такое растр?	11
31	Разрешение изображения, основные виды разрешений.	11
32	Форматы файлов изображений	11
33	Полутоновые растры (точки, ячейки, линеатура).	11
34	Цветовые пространства.	11
35	Лимит красок (TIL).	11
36	Однотонные изображения.	11
37	Полутоновые изображения (в оттенках серого).	11
38	Печать: экранные углы, размер полутоновых точек.	12
39	Цветоделение: печать в четыре цвета.	12
40	Понятие оверпринта.	12
41	Понятие растискивания.	12
42	За что отвечает параметр Diffuse	15
43	За что отвечает параметр Reflect	15
44	За что отвечает параметр Refract	15
45	За что отвечает параметр Fog Color	15
46	За что отвечает параметр Reflect Glossines	15
47	За что отвечает канал Bump	15
48	Назовите название модификатора выдавливания	13
49	За что отвечает канал Opacity	15
50	За что отвечает параметр background в Environment	14
51	Какие параметры необходимо задать для создания материала пластика	15
52	Какие параметры необходимо задать для создания материала дерева	15
53	Какие параметры необходимо задать для создания материала прозрачного цветного стекла	15



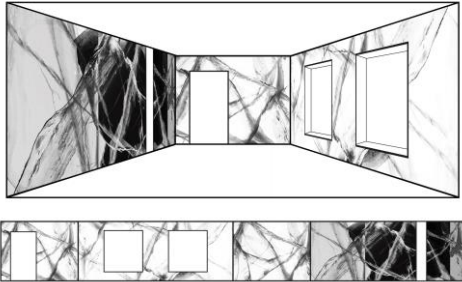



54	Какие параметры необходимо задать для создания материала матового стекла	15
55	Какие параметры необходимо задать для создания материала хрома	15
56	Какие параметры необходимо задать для создания материала полупрозрачного пластика	15
57	Какие параметры необходимо задать для создания материала непрозрачного пластика	15
58	Какой модификатор необходимо использовать вместе с модификатором CrossSection	17
59	Назовите название модификатора вращения	17
60	Назовите известные вам модификаторы сглаживания	18
61	Как задать различные ID разным полигонам модели и с какой целью это необходимо сделать?	19
62	Назовите основные параметры и их значение источника света VraySun	21
63	К каким объектам может быть применен модификатор Cloth?	22
64	Что имитирует и как используется источник света Dome?	23
65	Как задать анимацию камеры по заданной траектории?	25
66	Назвать основные параметры и пояснить на что они влияют частиц Snow	26
67	Назвать основные параметры и пояснить на что они влияют частиц Super Spray	26
68	Как присоединить звук к анимации?	26
69	На что влияет и как используется сила Gravity?	26
70	Как создается анимация ветра в сцене?	26
71	Назвать основные параметры силы Bomb	26
72	Каковы принципы работы со слоями в программе Adobe After Effects?	27
73	Как работает принцип интерполяции?	27
74	Работа с 3d слоями	28
75	Межпрограммная конвертация. Cinema 4D	28
76	Ротоскопирование. Принципы метода в компьютерной анимации	29
77	Продемонстрируйте особенности покадровой анимации в программе Adobe Photoshop	29
78	Назовите способы анимации персонажа в Adobe After Effects	30
79	Назовите программы, используемые для работы с анимационной графикой	30
80	Назовите планы и ракурсы	31
81	Назовите основные движения камеры?	31
82	Опишите способы использования графика аудио волны для оптимизации звукового монтажа	31
83	Назовите форматы, используемые для записи видео продукта	31


**Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций – не предусмотрено**

**10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций – не предусмотрено**

**Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	<p><b>Тема 1.</b> <b>Статическое решение интерьера.</b></p> <p><i>Задание</i> <i>Разработать дизайн-проект в графических редакторах с использованием градиента в графическом дизайне интерьера</i></p>	 <p>Пример выполнения задания</p>

<p>2</p>	<p><b>Тема 4.</b> <b>Решение интерьера с помощью черно-белых текстур.</b></p> <p><i>Задание разработать дизайн-проект в графических редакторах применяя текстуру в решение интерьера</i></p>	 <p>Пример выполнения задания</p>
<p>3</p>	<p><b>Тема 21.</b> <b>Системы постановки дневного интерьерного освещения.</b></p> <p><i>Задание Выполнить визуализацию интерьера – детская комната</i></p>	 <p>Пример выполнения задания</p>
<p>4</p>	<p><b>Тема 23.</b> <b>Настройка системы экстерьерного освещения</b> <b>Задание:</b> <i>Разработать экстерьер в программе 3DS Max, с грамотным размещением источников освещения, наложением материалов и настройки камеры.</i></p>	 <p>Пример выполнения задания</p>
<p>5</p>	<p><b>Тема 16.</b> <b>Системы освещения предметной визуализации</b> <b>Задание</b> <i>Выполнить упражнение: композицию используя геометрические примитивы упражнений с послойной организацией изображения, созданием слоев и работой со слоями, работой с палитрой Layer Comps</i></p>	 <p>Пример выполнения задания</p>

6	<p><b>Тема 17. Слайновое моделирование.</b>  <b>Задание</b>  Выполнить композицию из объектов, созданных с помощью модификатора вращения, тел Loft, модификатора CrossSection с помощью организации изображений, созданием слоев и работой со слоями, работой с палитрой Layer Comps</p>	 <p style="text-align: center;">Пример выполнения задания</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций**

**10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности**

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

**10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине**

устная  письменная  компьютерное тестирование  иная\*

\*В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение

**10.3.3. Особенности проведения экзамена, зачета**

Зачет, экзамен проводится в форме выполнения и просмотра творческих заданий. Студенту задаются вопросы теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций