МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ "РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА"

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДАЮ

Зав. выпускающей кафедры

Цифровая живопись

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой Информационных технологий в графике и дизайне

Учебный план v54.05.03_25_00.plx

54.05.03 Графика

Квалификация художник анимации и компьютерной графики

Форма обучения очно-заочная

Общая трудоемкость 5 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	Ì	4.2)	И	того
Недель	1	0		
Вид занятий	УП	РΠ	УП	РΠ
Лекции	10	10	10	10
Практические	20	20	20	20
Иная контактная работа	0,65	0,65	0,65	0,65
Консультирование перед экзаменом и практикой	2	2	2	2
Итого ауд.	32,65	32,65	32,65	32,65
Контактная работа	32,65	32,65	32,65	32,65
Сам. работа	91,3	91,3	91,3	91,3
Часы на контроль	44,35	44,35	44,35	44,35
Письменная работа на курсе	11,7	11,7	11,7	11,7
Итого	180	180	180	180

г. Рязань

Программу составил(и): *ст. преп., Шилина О.И.*

Рабочая программа дисциплины

Цифровая живопись

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

ФГОС ВО - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 28.02.2025 протокол № 8.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информационных технологий в графике и дизайне

Протокол от 13.05.2025 г. № 9 Срок действия программы: 20252032 уч.г.

Зав. кафедрой Наумов Дмитрий Анатольевич

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2026-2027 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий в графике и дизайне	
Протокол от 2026 г. №	
Зав. кафедрой	
Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году	
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2027-2028 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий в графике и дизайне	
Протокол от2027 г. №	
Зав. кафедрой	
Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий в графике и дизайне	
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры	
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий в графике и дизайне	
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий в графике и дизайне Протокол от 2028 г. №	
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий в графике и дизайне Протокол от 2028 г. № Зав. кафедрой	
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий в графике и дизайне Протокол от	
Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2028-2029 учебном году на заседании кафедры Информационных технологий в графике и дизайне Протокол от 2028 г. № Зав. кафедрой Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2029-2030 учебном году на заседании кафедры	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1 является формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практи-ческих навыков создания электронных изображений, полученных не с помощью рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования компьютерных имитаций традиционных инструментов художника; технологиях и способах цифровой живописи и рисования

	2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
П	икл (раздел) ОП: Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Скульптура
2.1.2	Техника и технология графических материалов
2.1.3	Творческая практика
2.1.4	Пластическое моделирование
2.1.5	Пластическая анатомия
2.1.6	Ознакомительная практика
2.1.7	Техника быстрого рисунка
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Обработка звука
2.2.2	Современные технологии компьютерной графики
2.2.3	Преддипломная практика
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОПК-3: Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах

ОПК-3.6. Применяет эмоциональные, символические и психологические возможности цвета и формы при помощи программных и инструментальных средств работы с цветом, перспективой

Знать

психологическое и физиологическое влияние цвета; методы генерации идей; роль художественного образа как посредника между символическим (духовным) и материальным миром

основы работы с графическим планшетом;

технологию экранного смешивания цветов;

технологии цифрового рисования и живописи;

технику рисования тонами;

способы маскирования, деформации и коррекции изображений;

технику создания объемного света и текстурирования;

способы компьютерных имитаций традиционных инструментов художника

Уметь

применить ассоциативное мышление в процессе создания образа; интерпретировать вербальные образы графическими средствами; систематизировать, анализировать и синтезировать reference; определять свойства поверхности объекта, источника света, материала; применить эмоциональные, символические и психологические возможности цвета и формы в процессе создания персонажа и окружения; выполнить имитацию традиционных техник живописи и рисования; передавать естественные качества материала с помощью эффекта фактуры и текстуры средствами CG

Владеть

навыками наблюдения, видения и фиксации; навыками поиска креативных решений, навыками создания реф-листов, Mood board; навыками колористической интерпретации образов; инструментами рисования, живописи и деформации объектов; программными и инструментальными средствами работы с цветом, перспективой

ОПК-4: Способен работать с научной литературой; собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий; участвовать в научно-практических конференциях; готовить доклады и сообщения; защищать авторский художественный проект

OTTE 4 4	~ ~	_				U	
() K_4 4	Способен	пуппицип	н препстав паті	. и зашитать	. ЯВТОПСКИИ	художественный	проект
OIIIX-T.T.	CHOCOCH	11 1 001111 11110	продставлит	, n jamniaid	abiopenni	AJAUMCCIDCHIIDH	IIPOCKI

Знать

Уметь

Владеть

ОПК-7: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ОПК-7.2. Использует принципы современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности

Знать

Уметь

Владеть

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть:

	4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАН	ние дисці	иплин	Ы (МОДУЛЯ	1)	
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетен- ции	Литература	Форма контроля
	Раздел 1. Основы СС рисунка и живописи					
1.1	Идея в иллюстрации /Тема/	8	0			
1.2	Упражнения на развитие ассоциативного мышления /Пр/	8	4	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Практическое занятие
1.3	Алгоритм генерирования идей в иллюстрации. Методы генерации новых идей. Виды иллюстраторской работы. СG-художники. Рефлист: форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет. Mood board (доска настроения). Психология зрительного восприятия /Лек/	8	1	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен
1.4	Изучение методов генерации идей и материалов лекций. Подготовка к экзамену. Упражнения на развитие ассоциативного мышления /Ср/	8	11,3	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен
1.5	Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования /Teмa/	8	0			
1.6	Графический планшет для СG-художника. Цифровая живопись: обзор программ: Krita https://krita.org/en/, Artweaver https://www.artweaver.de/en, TwistedBrush Pro Studio http://www.pixarra.com/, Artrage https://www.artrage.com/, Inkscape https://inkscape.org/ru/, SAI Paint Tool http://ru.saipainttool.com/. Инструментальные и программные средства для СG рисования и живописи. Инструменты выделения. Маски. Техники маскирования. Слои и режимы смешивания. Функции цветовой и тоновой коррекции. Искажения. Марионеточная деформация. Работа с графическим планшетом. Инструменты рисования и раскрашивания /Лек/	8	1	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен

1.7	Знакомство с инструментальными и программными средствами CG-художника /Cp/	8	16	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен
1.8	Цифровое рисование и цифровая живопись /Тема/	8	0			
1.9	Приемы штрихового рисования и живописи. Этапы работы. Комбинирование техник. Инструменты, методы, техники. Смешивание цветов. Экранное смешивание цветов кистью. Создание палитры, имитирующей палитру художника. Ошибки цифровой живописи. Стили, инструменты и техники в СG рисунке и живописи. Техника цифровой аппликации. Коллаж. Фотомонтаж. Техники цифрового рисования. Линейная графика. Пятновая графика. Контурные наброски. Визуальный вес и линии. Форма. Очертание. Техника работы кистью и ластиком. Техника сглаживания тонов и границ. Создание точных контуров. Техника рисования оттенками серого. Создание набросков тонами. Техника работы мягкой и твердой кистями. Типы мазков кистью. Тонированный холст. Работа с цветом. Психология зрительного восприятия. Цветовые схемы. Натуральные цветовые схемы. Относительность цветов. Цветовой композиции. Инструменты для выбора цвета. Микширование цвета. Техники раскрашивания. Техники добавления светотени /Лек/	8	2	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен
1.10	Упражнения: основы работы цифрового- художника. Основы технологии цифрового рисования и живописи /Пр/	8	4	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.11	Изучение материалов лекций и подготовка к экзамену. Упражнения: основы цифрового рисования и живописи /Cp/	8	16	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен
	Раздел 2. Направления CG					
2.1	Объемный свет. Текстурирование /Тема/	8	0			
2.2	Объемный свет. Форма, тон и свет. Параметры тени. Свето-воздушная перспектива. Источники света. Рисование объемного света. Рисование объемных теней. Цвет и воздух. Детали (пыль). Техника Ambient occlusion – метод глобального фонового или непрямого затенения объектов. Эффекты, материалы, тектуры и фактуры. Текстура и фактура. Эффект блеска и отражений. Цифровое текстурирование персонажей, объектов и фонов /Лек/	8	2	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен

2.3	Упражнения: техника рисование объемного света, объемных теней. Техника Ambient occlusion. Применение технологии цифрового рендера /Пр/	8	4	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Практическое занятие
2.4	Изучение материалов и подготовка к экзамену. Упражнения: техника рисование объемного света, объемных теней. Текстурирование. Реалистичные поверхности /Ср/	8	16	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен
2.5	Дизайн персонажей /Тема/	8	0			
2.6	Дизайн персонажа. Дизайн животных и существ. Дизайн техники. Дизайн группы персонажей. Создание персонажа: абстрактное и конкретное. Образ. Трансформация формы. Силуэт. Закон простых форм. Пропорции. Эмоции и характер. Форма и характер. Эмоции и жесты. Линия действия. Использование человеческой натуры: позы, пропорции, гиперболизация, стоп-кадры персонажей фильмов. Дизайн группы персонажей. Сюжет взаимодействия персонажей: формы, пропорции; эмоции, позы, жесты; силуэт; линия действия; атрибуты, аксессуары, детали. Стилистика персонажей	8	2	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен
2.7	Поиск и разработка образа персонажа. Скетчи. Применение технологии цифрового рисования и живописи в процессе создания образа персонажа /Пр/	8	4	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Практическое занятие
2.8	Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над персонажем. /Cp/	8	16	ОПК-3.6-3 ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	Контрольные вопросы Экзамен
2.9	Дизайн окружения. Рендер /Тема/	8	0		-	

Водопознита у горигения пере подвеждения пере пере подвеждения пере пере пере пере пере пере пере пер	2.10	TV C		1 2	OHIC 2 (2	П1 1	10
Глубина витижной графики и кадра визмания 10 10 12 21 23 3 3 23 23 23	2.10	Композиция. Сторителинг. Неоднородность	8	2	ОПК-3.6-3	Л1.1	Контрольные
Пространство глубникое и полоское. Л. 2.413.1 Л. 2.23 Л. 2.31 Л.							
13.2 13.2					OHK-3.6-B		Экзамен
Топка вивывания, статическая в динамитеская компониция.							
Вориговиция Перепектива Эментия перепективы, светотени и процорый и графике. Пространство и первых Конграст. Новане. Пространство и первых Конграст. Новане. Программное обестнение для содание перепективной сетих. Сагарасе — глатии для Р. Приеми построения реграсствиной состоя и реалкторе. Концеп-арт. Создание худижественной основы и ярких визуальных образов для фильмом, компьютрых ир из инмамин. Маце раппид. Выработка съртеени претвото решения. Определение перепективы, в подучной перепективы, совещения, закаетего в дегалей, тестуры закон фильмом, из делатория соотношения и поверхности, акаетего в дегалей, тестуры закон фильмом, из делатория соотношения и поверхности, акаетего в дегалей, тестуры закон фильмом, подучный предележа							
Перспектива. Элементы перспективы, екстотеми и процрай в графике. Пространство и время. Контраст. Неовис. Програмство и время. Контраст. Неовис. Програмство и время. Контраст. Неовис. Програмством обеспечение, лис охудиние перспективной сетки в реажторе. Концент-арт. Создание худижестичной сетки в реажторе. Концент-арт. Компьють правиты, Выработка стратегии шегового решения. Опредслежие перспективы, воздушной перспективы, освещения, характера поверхивости, объемнее препективы, воздушной перспективы, освещения, характера поверхивости, объемнее проценую странс, компьютерных игр в анимации. Примымствет странствет проценую сетки. Представляющей проценс сетки. Перспективной предслеживания. Примымствет странствет проценую сетки в представляющей и изменение проценс сетки представляющей и изменение техногогии инфорового рисования и жинописи в процессе создания концента-арти. Технология Матер райтор. Пруб. 112.212.1 313.2 31.1 313.2 31.2 31.2 3						91 92 93	
светотеми и пропорый в трафике. Пространство и время. Котграст. Новане. Пространство и время. Котграст. Новане перспективной сетих. Сагарасе — платии для Р В. Приеми построения перспективной сетих в редикторе. Компертарт. Создание мудожественной основы и врих визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и апимации. Маte равніпд. Выарботка стратени претового решения. Определение перспективы, возмущной перспективы, совещения жарактера померхности, объектов на инверемнети, акцентов и делакей, текстуры. Выбор формата, пронорный. Скетя, Композващомне решение сцены. Цвет, конорка до-фильмов, момпьотерных игр и апимация. В применене технология информого рисования и коноштия от наброска до-фильм. Применене технология информого рисования и деломовым долужительности делакей							
Пространство ливейное и голальное.							
Простравстве и время. Контраст. Новаке Программиее обеспечение для солящее перепективной согих. Святрасс — платии для РS. Приеми построения персисктивной согиовы и время визуальных образов для фильмов, компьютерных пр и внижание драний дрязьмов, компьютерных пр и динамине не сцени. Пвет, которт, соотпошения цветов, подачи концепта от наброска до финма. В дряз дряз дряз дряз дряз дряз дряз дряз							
Программное обеспечение для создание неровестинной сетки и редакторе. В Присмы построения перепективной сетки и редакторе. Концепт-арт. Создание художественной основы и зраки внудлыких образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Мате раініпд, Анализ пястова поверхности, объектом на поверхности. В приводения допедения допедени							
перспективной сетки. Сагарасе — платии для PS. Приемы построения перспективой сетки в редакторе. Концент-арт. Создание художественной основы и ярких вигуальных образов для фильмов, компьютерных при а шимации. Манераціпіпд Выработка стрители и цветового решения. Определение перспективы, коратульного решения. Определение перспективы, коратульного решения образемений для Манераціпіпд Выработка стрители и шетового решения. Определение перспективы, коратульных образов для дильмого решения перспоктивы, коратульных образов, подата концента от наброска до филала // пременение технеском на повержности, облаственной основы и ярких видент от наброска до филала // пременение технеском на повержного рисования и экономичей в процессе создания концента от наброска до филала // пременение технеского таки при диру пределение пременение в процессе создания концента таки диру пределение проделение проделение в предесе создания концента таки диру пределения и запитие до пределение пределение продождение продождения продождение продождения продождение продождения продождение продождение продождения продождение продождения продожде							
PS. Приемы построения передективной сетки в редакторе. Концент-арт. Создание художественной основы и эрких выузывых образов для фильмов, компьютерных игр в анимации. Маtе раппид, Аналия изобразений для Мацератинд, Выробутка стратегии цветокого решения. Отредение пропорций. Скету. Компонционное решение сцены, Цвет, кологиционное решение концента от заборож, соот общения дветов, подачи концента от заборож, соот общения дветов, подачи концента от заборож, соот общения дветов, подачи концента от заборож, подачи ко							
редакторе. Кониент-арг. Создание художественной основы и зраких вызуальных образов для фильмов, компьютерных игр и апимации. Мате раціпіпів, Анадаютає срэметив, соспецения, харажтера поверхности, объектов ва поверхности, ваксиотием в деталей, техетуры. Выбор формата, пропорише. Схету композитовное решения сисны. Цест, композитовное решение сисны. В должно для должно дол							
Концент-арт. Создание художественной основи и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимании. Матераінпіпд. Анализ изображенні для быбор формата, пропорняй. Скетч. Комполичнонное решение сцены. Цвет, комрит. состношения цветою, подача концента в пвете, примеры. Стадии концента от наброска дофиналел. Иск. 2.11 Судавние художественной основы и ярких внужданнях образов для фильмов, компьютерных игр и анимании. Применение технологии цифрового рисования и живолиси в процессе создания концент-арга. Технология Матераінпіпд. При установней продолжение работы над фоном /Ср/ ОПК-3.6-8 Д.2. Д.2. Д.2. Д.2. Д.2. Д.2. Д.2. Д.							
основы и врямх визуальных образов для финьмов, компьютерных пр и выямащим матераінтівд Выработка стратегии пистопого решения. Определение перепективы, воздушной перепективы, воздушной перепективы, освещения, характера поверхности, бакентов и астаной, текстуры. Выбор формата, пропоривій. Скет: Композицовное решение спены. Цвет, колорит, соотношения паетов, подача концепта в паете, примеры. Стадии концепта от наброска до финала //Iles/ 2.11 Создание художественной основы и ярких визуальных образов дид финьмов, компьютерных пр и анимации. Применение технологии пифового рисования и живовите процессе создания концепт-арта. Технология Маtte рапіпід ЛІР/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы нац фоном /Ср/ Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы нац фоном /Ср/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы нац фоном /Ср/ В также процессе создания концепт-арта. Технология Маtte рапіпід ЛІР/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы нац фоном /Ср/ В также процеска страти в прохождение промежуточной аттестации за должной должной в технология и прохождение промежуточной аттестации за должной долж							
фильмов, компьютерных игр и анимации. Маtte painting. Анализ имображений для Маtte-рeшения. Определение перепективы, обестов на поверхности, объектов на поверхности, акцентов и деталей, текстуры. Выбор формата, пропорный. Скегч. Композиционное решение сцены. Цвет, коморит, соотношения цветов, подача коицента от наброска до финаца. //Lex/ 2.11 Создание художественной основы и ярких компьютерных игр и анимации. Применение технологии инфрового рисования и живописи в процессе создания концента, дата,							
раіпіпів, Апализ изображений для Маttерапіпів Выработка стратеги півствого решения, Определение перспективы, воздунной перспективы, освещения, характера поверхности, объектов на поверхности, авщентов и дета на поверхности, объектов на поверхности, авщентов и дета на поверхности, авщентов и дета на поверхности, авщентов на поверхности							
раінтівд. Выработка стратегии цветового решения. Спредележня воздушной перспективы, воздушной перспективы, освещения, характера поверхности, акцентов и деталей, гектуры. Выбор формата, пропорший. Скети. Композиционное решение спены. Цвет, колорят, соотноения цветов, подача копцента в цвете, примеры. Стадии концентов таброска до финала //Пек/ 2.11 Создание художественной основы и ярких внужних путамных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение текнологии цифрового рисования и живописи в процессе создания концент-арга. Технология Маtte раінпів //Пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ Вазада процессе создания концент-арга. Технология Маtte раінпів //Пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ Вазада процессе создания концент-арга. Технология Маtte раінпів //Пр/ Вазада процессе создания концент-арга. В 16 ОПК-3.6-3 ЛІ 1.1 Контрольные вопросы //Ср/ Вазада процессе создания концент-арга. В 16 ОПК-3.6-3 ЛІ 2.2 ЛІ 2.3 ЛІ 3.2 ЛІ 3.2 ЛІ 3.2 ЛІ 3.3 ЛІ 1.3 ЛІ 3.2 ЛІ 3.3 ЛІ 1.3 ЛІ 3.2 ЛІ 3.3 ЛІ 1.3							
решения. Определение перспективы, воздушкой перспективы, воздушкой перспективы, освещения, карактера поверхности, объектов на поверхности, акцентов и деталей, текстуры. Выбор формата, пропорший. Скет, Композициюное решение сцены. Цвет, колорит, соотношения цветов, подлач концента от наброска до финала //Тек/ 2.11 Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных ир и анимации. Применение технология цифрового рисования и живонисие и впроцессе создания концент-арга. Технология маіте раінбів / Др/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ 2.13 Надготовка и прохождение промежуточной аттестации 3.1 Курсовая работа /Тема/ 3.2 Поиск идей. Аналия геferens. Реф-висты: мооф board. Скетчи. Поиск /КПКР/ 3.3.3 Сдача курсовой работы /МКР/ 3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 3.5 /Экзамен/ 3.6 ОПК-3.6-3 ЛП.1 Курсовая работа /МКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 ЛП.1 Курсовая работа ЛІЗ.2 ЛІЗ.3 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.3 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.3 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.3 ЛІЗ.2 ЛІЗ.3 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.3 ЛІЗ.2 ЛІЗ.2 ЛІЗ.3 ЛІЗ.2 ЛІЗ.							
воздушной персисктивы, освещения, характера поверхности, акцентов и деталей, текстуры. Выбор формата, пропортий. Скетч. Кокпозиционное решение сцены. Цвет, композиционное решение композиционное продележение кудожественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, композитерных игр и анимации. Применение текнологии цифрового рисования и живописи и процессе создания концент-арта. Технология Майка решения и живописи и процессе создания концент-арта. Технология Майка решения и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном (Ср/ Продолжение работы над фоном (Ср/ ОПК-3,6-8 Д.2, Д.2, Д.3.) Д.2, Д.3. Д.3. Д.3. Д.3. Д.3. Д.3. Д.3. Д.3							
поверхности, объектов на поверхности, акцеитов и детацей, тектуры. Выбоф формата, пропорций. Скетч. Композиционное решение спены. Цвет, колорит, соотношения цветов, подчая конщента в цвете, примеры. Стадии концента от наброска до финала //Пек/ 2.11 Создание художественной оеновы и ярких внауальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение технологии цифрового рисования и живониси в процессе осадания концент-арта. Технология Маtte painting //Пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ ОПК-3.6-3 Л1.1 Контрольные вопросы //Ср/ ОПК-3.6-3 Л1.1 Курсовая промежуточной аттестации 3.1 Курсовая работа //Тема/ 8 0 ОПК-3.6-3 Л1.1 Курсовая работа //Ср/ ОПК-3.6-3 Л1.1 Л1.2 Л							
акцентов и деталей, текстуры. Выбор формата, пропорций. Скегч. Композиционное решение сцены. Паетс, колорит, соотношения цветов, подвая концента в цвете, примеры. Стадии концента от наброска до финала //Лек/ 2.11 Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение технологии цворового рисования и живописи в процессе создания концента - арта - дата - да							
пропорций. Скетч. Композиционное решение сцены. Цвет, колорит, соотношения цветов, подача концента от наброска до финала //пке/ 2.11 Создание художественной основы и ярких визуальных образов дви фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение технологии пифрового рисования и живописи в процессе создания концент-арта. Технология Маtte painting //пр/ 31.2 2.12.3 31.2 4.13.1 31.2 2.3 2.3 2.3 2.3 2.3 2.3 2.3 2.3 2.3 2		акцентов и деталей, текстуры. Выбор формата,					
10/23/34 концепта в цвете, примеры. Стадии концепта от наброска до финала 7/16/8/ 2.11 Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение технологии цифрового рисования и живописи в процессе создания концепт-арта. Технология Маtte painting / 7/16/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном / 7/26/9 3.1 3.2 3.1 3.2 3.2 3.2 3.2 3.3 3.2 3.3 3.3 1.3 3.2 3.3 3.3 1.3 3.2 3.3 3.3 1.3 3.3 3.3 1.3 3.3 1.3 3.3 3.3 1.3 3.3 1.3 3.3 3.3 1.3 3.3 1.3 3.3 3.3 1.3 3.3 1.3 3.3 3.3 1.3 3.3 3.3 1.3 3.3 3.4 1.3 3.4 1.3 3.5 /Экзамен / 7.5 8.3 4.3 4.3 3.5 /Экзамен / 7.5 3.3 3.4 1.3 3.5 /Экзамен / 7.5 8.3 4.4 3.5 0.3							
2.11 Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Приженение технологии цифрового рисования и живописи в процессе создания концент-арта. Технология Маtte painting //Пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ ОПК-3.6-В //П.2.71.2 // ОПК-3.6-В // П.2.71.2 // ОПК-3.6-В // П.2.71.1 // Изучение материалов и подготовка к экзамену. ОПК-3.6-В // ОПК-3.6-В // П.2.71.2 // ОПК-3.6-В // П.2.71.2 // ОПК-3.6-В // П.2.71.1 // ОПК-3.6-В // ОПК-3.6-В // П.2.71.2 // ОПК-3.6-В // ОПК-3.6-В // П.2.71.2 // ОПК-3.6-В // ОПК-3.6-В // П.2.71.2 // ОПК-3.6-В // ОПК							
2.11 Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение технология цифрового рисования и живописи в процессе создания концент-арта. Технология Маtte painting //пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ 8 16 ОПК-3.6-3 ЛІ 1. ЛІ 2.2 ЛІ 3. ЛІ 2.1 ЛІ 2.1 ЛІ 3.2 ЛІ 2.1 ЛІ 3.1 ЛІ 2.2 ЛІ 3.1 ЛІ 2.1 ЛІ 3.2 ЛІ 2.1 ЛІ 2.1 ЛІ 3.2 ЛІ 2.1 ЛІ 2.1 ЛІ 3.1 ЛІ 2.1 ЛІ 3.2 ЛІ 2.1 ЛІ 3.1 ЛІ 2.1 ЛІ 3.2 ЛІ 2.1 ЛІ 3.1 ЛІ 2.1 ЛІ 3.2 ЛІ 2.1 ЛІ 3.1 ЛІ 3.2 ЛІ 3.2 ЛІ 3.1 ЛІ 3.2 ЛІ 3.2 ЛІ 3.3 ЛІ 3.2 ЛІ 3.3 ЛІ 3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ ЛІ 3.5 ЛІ 3.2 ЛІ 3.3 ЛІ 3							
2.11 Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение технологии цифрового рисования и живописи в процессе создания концент-арта. Технология Matte painting /Пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном /Ср/ 8 16 ОПК-3.6-3 Л1.1 Контрольные вопросы Л2.2 Л2.2 Л3.3 Л3.2 Л3.3 Курсовая работа /Тема/ 8 0 ОПК-3.6-3 Л1.1 Курсовая форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет. Моод board. Скетчи. Поиск /КПКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 Л1.2 Л3.2 Л3.2 Л3.2 Л3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 Л1.1 Курсовая работа Л3.2 Л3.2 Л3.2 Л3.2 Л3.3 Л3.2 Л3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 Л1.1 Курсовая Л3.2 Л3.2 Л3.2 Л3.3 Л3.2 Л3.3 Л3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 Л1.1 Л3.2 Л3.2 Л3.2 Л3.3 Л3.3 Л3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 ОПК-3.6-3 Л1.1 Л3.2 Л3.2 Л3.3 Л3.2 Л3.3 Л3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ Л3.5 Л3.2 Л3.3 Л3.3 Л3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ Л4.3 Л5.4 Л5.4 Л5.2 Л5.2 Л5.3 Л5.2 Л5.3 Л5.2 Л5.3							
Визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение технологии цифрового рисования и живописи в процессе создания концепт-арта. Технология Matte painting //пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ Раздел 3. Подготовка и прохождение промежуточной аттестации 3.1 Курсовая работа /Тема/ 3.2 Поиск идей. Анализ геferens. Реф-листы: мооd board. Скетчи. Поиск /КПКР/ 3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 3.5 /Экзамен/ 3.6 ОПК-3.6-3 ЛП.1 Курсовая работа /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 ЛП.1 Курсовая работа /П.2.12.1 ЛЗ.2 ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 3.7 ОПК-3.6-3 ЛП.1 Курсовая работа /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 ЛП.1 Курсовая работа /П.2.12.1 ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 3.7 ОПК-3.6-3 ЛП.1 Курсовая работа /П.2.12.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.4 ЛЗ.4							
Компьютерных игр и анимации, применение темнологии цифорового рисования и живописи в процессе создания концепт-арта. Технология Matte painting //Пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ 8 16 ОПК-3.6-3 Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.2 Л1.3	2.11		8	4			Практическое
Примененне технологии цифрового рисования и живописи в процессе создания концепт-арта. Технология Маte painting / Пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном / Ср/ ОПК-3.6-В ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и прохождение нромежуточной аттестации В 16 ОПК-3.6-В ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и прохождение нромежуточной аттестации В 11,7 ОПК-3.6-В ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и прохождение нромежуточной аттестации В 11,7 ОПК-3.6-В ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и прохождение нромежуточной аттестации В 11,7 ОПК-3.6-В ЛЗ.1 Курсовая работа / Тема/ ОПК-3.6-В ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и прохождение нромежуточной аттестации В 11,7 ОПК-3.6-В ЛЗ.1 Курсовая работа / ПЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и сдача экзамена / Тема/ В 11,7 ОПК-3.6-В ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЭЗ ЭЗ ПЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 ПЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 Подготовка и сдача экзамена / Тема/ В 0,3 ОПК-3.6-В ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 ПЗ.1 ЛЗ.2 ЭЗ ЭЗ ПЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 ПЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4 ЛЗ.1 ЛЗ.2 ЛЗ.3 ЛЗ.4							занятие
Н. живописи в процессе создания концепт-арта. Технология Matte painting //Пр/ 2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном //Ср/ 8 16 ОПК-3.6-3 Л1.2 Л2.2 / Л2.3 Экзамен Л2.4 / Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Экзамен Л3.1 Контрольные вопросы Экзамен Л2.4 / Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Экзамен Л2.4 / Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Экзамен Л3.1 Курсовая работа /Тема/ 8 0					ОПК-3.6-В		
Технология Matte painting							
2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном /Ср/ 8 16 ОПК-3.6-У Л1.2Л2.1 Вопросы Экзамен Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3							
2.12 Изучение материалов и подготовка к экзамену. Продолжение работы над фоном /Ср/						91 92 93	
Продолжение работы над фоном	2.12	1		1.6	07771.2.6.0	77.1	¥0
Ср/ ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	2.12		8	16			1 -
П. 1. П.							
Pаздел 3. Подготовка и прохождение промежуточной аттестации		/Cp/			OHK-3.6-B		Экзамен
31 32 33 Подготовка и прохождение промежуточной аттестации 3.1 Курсовая работа /Тема/ 8 0							
Поиск идей. Анализ геferens. Реф-листы: форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет. Моод board. Скетчи. Поиск /КПКР/ 8							
Промежуточной аттестации 3.1 Курсовая работа /Тема/ 8 0		Раздан 3. Понкатария и проуомилания		-		31 32 33	
3.1 Курсовая работа /Тема/ 8 0							
3.2 Поиск идей. Анализ referens. Реф-листы: форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет. Мооd board. Скетчи. Поиск /КПКР/ 8 11,7 ОПК-3.6-3 Л1.1 Л3.2 Л2.4Л3.1 Л3.2 Л3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 Л1.1 Курсовая работа Л3.3 Л3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 0 ОПК-3.6-3 Л1.1 Л3.2 Л3.2 Л3.3 Л3.4 Л3.4 Л3.5 /Экзамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-3 Л1.1 ОПК-3.6-8 Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-8 Л1.1 Л3.2 Л3.3 Л3.	3.1		8	10			
форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет. Мооd board. Скетчи. Поиск /КПКР/ 3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-В Л1.2 Л2.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0,3 ОПК-3.6-В Л1.2 Л2.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 3.5 /Экзамен/ 8 0 0 Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-В Л1.1 П1.1 П1.1 П3.2 Л2.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2	3.1	курсовая расота / тема/	0				
форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет. Мооd board. Скетчи. Поиск /КПКР/ 3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 3.5 /Экзамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-В Л1.1 ОПК-3.6-З Л1.1 ОПК-3.6-З Л1.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	3.2	Поиск идей. Анализ referens. Реф-листы:	8	11.7	ОПК-3.6-3	Л1.1	Курсовая
Мооd board. Скетчи. Поиск /КПКР/ ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-З ОПК-3.6-З ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Курсовая работа 3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 3.5 /Экзамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-З Л1.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 3.5 ЛУКамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2				'			
3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 Л1.1 Курсовая работа ОПК-3.6-B Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3							
3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 Л1.1 Курсовая работа Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2							
3.3 Сдача курсовой работы /ИКР/ 8 0,3 ОПК-3.6-3 Л1.1 Л1.2Л2.1 Л1.2Л2.1 Л1.2Л2.1 Л1.2Л2.1 Л3.2 Э1.Э2.Э3 Э1.Э2.Э3 Э1.Э2.Э3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1.Э2.Э3 Л2.4Л3.1 Л3.2							
ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 8 44,35 ОПК-3.6-В Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-З ОПК-3.6-У ОПК-3.6-У ОПК-3.6-У ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2						Э1 Э2 Э3	
ОПК-3.6-У ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 8 44,35 ОПК-3.6-З Л1.1 Л3.2 ОПК-3.6-З Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2	3.3	Сдача курсовой работы /ИКР/	8	0,3	ОПК-3.6-3	Л1.1	Курсовая
3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 3.5 /Экзамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-3 Л1.1 ОПК-3.6-9 Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-B Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2							
3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 3.5 /Экзамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-3 Л1.1 ОПК-3.6-9 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2					ОПК-3.6-В		
3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 3.5 /Экзамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-3 Л1.1 ОПК-3.6-У Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2							
3.4 Подготовка и сдача экзамена /Тема/ 8 0 3.5 /Экзамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-3 Л1.1 ОПК-3.6-У Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2							
3.5 /Экзамен/ 8 44,35 ОПК-3.6-3 Л1.1 ОПК-3.6-У Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2						Э1 Э2 Э3	
ОПК-3.6-У Л1.2Л2.1 ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2	3.4	Подготовка и сдача экзамена /Тема/	8	0			
ОПК-3.6-В Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2	3.5	/Экзамен/	8	44,35			
Л2.4Л3.1 Л3.2							
Л3.2					ОПК-3.6-В		
91 92 93							
						91 92 93	

3.6	/Knc/	8	2	ОПК-3.6-3	Л1.1	
				ОПК-3.6-У	Л1.2Л2.1	
				ОПК-3.6-В	Л2.2 Л2.3	
					Л2.4Л3.1	
					Л3.2	
					Э1 Э2 Э3	
3.7	/ИКР/	8	0,35	ОПК-3.6-3	Л1.1	
				ОПК-3.6-У	Л1.2Л2.1	
				ОПК-3.6-В	Л2.2 Л2.3	
					Л2.4Л3.1	
					Л3.2	
					Э1 Э2 Э3	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине представлен в виде оценочных материалов и приведен в Приложении. (см. документ «Оценочные материалы по дисциплине «Цифровая живопись»).

		6.1. Рекомендуемая литература		
		6.1.1. Основная литература		
No	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/ название ЭБС
Л1.1	Бадян В. Е., Денисенко В. И.	Основы композиции: учебное пособие для вузов	Москва: Академически й Проект, Трикста, 2017, 225 с.	978-5-8291- 2506-6, http://www.ip rbookshop.ru/ 60032.html
Л1.2	Филатова К. В., Черемисин В. В., Горских Е. А., Велькова А. С.	Цифровой рисунок и живопись: технологии векторной, растровой и трехмерной графики: учебно-методическое пособие	Тамбов: ТГУ им. Г.Р.Державина , 2023, 147 с.	978-5-00078- 818-9, https://e.lanbo ok.com/book/ 451715
	•	6.1.2. Дополнительная литература	•	•
No	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Количество/ название ЭБС
Л2.1	Трофимов В. А., Шарок Л. П.	Основы композиции: учебное пособие	Санкт- Петербург: Университет ИТМО, 2009, 41 с.	2227-8397, http://www.ip rbookshop.ru/ 67478.html
Л2.2	Никитина Н. П.	Цветоведение. Колористика в композиции : учебное пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015, 134 с.	978-5-7996- 1475-1, http://www.ip rbookshop.ru/ 68517.html
Л2.3	Бесчастнов Н. П.	Основы композиции (история, теория и современная практика): монография	Саратов: Вузовское образование, 2018, 222 с.	978-5-4487- 0277-8, http://www.ip rbookshop.ru/ 76538.html
Л2.4	Табачук И. И., Кузнецова Н. Н., Серга Г. В.	Теория теней и перспективы	Санкт- Петербург: Лань, 2018, 324 с.	978-5-8114- 2814-4, https://e.lanbo ok.com/book/ 102242

Дазавие Даз		1			
313.1 Наумов Д.А., Уварова Е.А., Хорева А.А., Царев Н.Н., Шилина О.И. Разань: РИПЦ PTPTY, 2017, https://elib.rs eu.ru/ebs/dow P36.2 P37.2 P37.2	№	Авторы, составители		Заглавие Издательств	· 1
13.2 Уварова Е. А., Дарев Н.Н., Шилина О.И., Наумов Д. А. Фотографика : учебное пособие РЕРГУ, 2017, Материалы об.И., Наумов Д. А. Фотографика : учебное пособие Разань: PFPTY, 2016, Мо. сот/боок/ 168109 РЕРГУ, 2016, Мо. сот/боок/ 168109 Регргу, 2016, Мо. сот/боок/ 2016,				год	
Д.А., Царев Н.Н., Пилина О.И. Дизина О.И. Деречень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" 1810	Л3.1		Разработка анг		,
Півлина О.И.				РГРТУ, 2017	
Л3.2 Уварова Е. А., Півлина О. И., Наумов Д. А. Фотографика : учебное пособие P7PTY, 2016, 80 с. https://e.lanbo.ok.com/book/ 168109		А.А., Царев Н.Н.,			
Пилина О. И., Наумов Д. А. РГРТУ, 2016, 80 с. https://cl.alnbo.k.com/book/168109		Шилина О.И.			nload/1794
Пилина О. И., Наумов Д. А. РГРТУ, 2016, 80 с. https://cl.alnbo.k.com/book/168109	П2.2	X E A			
Наумов Д. А. 80 с. ок. сот/book/ 168109	J13.2		Фотографика :		,
168109 168109				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
31 Магериалы к лекциям, практическим занятиям и самостоятельной работе (режим доступа https://yadi.sk/d/MsesAHJm3Zzpom, каталог «Материалы «Цифровая живопись. 32 Набор изображений, кистей (режим доступа https://yadi.sk/d/H6agumH3Zzpur, каталог «Ма-гериалы»). 33 Дистанционный учебный курс "Цифровая живопись" https://cdo.rsreu.ru/course/view.php?id=2852 6.3 Перечень программного обеспечения и информационных справочных систем 6.3.1 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного программного обеспечения, в том числе отечественного программного обеспечения, в том числе отечественного программа для трехмерного моделирования. Бесплатная версия для образовательных учреждений Дриза		Наумов Д. А.		80 c.	
Материалы к лекциям, практическим занятиям и самостоятельной работе (режим доступа https://yadi.sk/d/MsesAHJm3/Zpom, каталог «Материалы «Дифровая живопись набор изображений, кистей (режим доступа https://yadi.sk/d/Pl6agumH3/Zpur, каталог «Ма-териалы»). За Дистанционный учебный куре "Цифровая живопись" https://yadi.sk/d/Pl6agumH3/Zpur, каталог «Ма-териалы»). Дистанционный учебный куре "Цифровая живопись" https://yadi.sk/d/Pl6agumH3/Zpur, каталог «Ма-териалы»). 6.3.1 Перечень программного обеспечения и информационных справочных систем					168109
https://yadi.sk/d/MsesAHJm3Zzpom, каталог «Материалы «Цифровая живопись 132		6.2. Переч	ень ресурсов и	нформационно-телекоммуникационной сети "Интернет"	
За Набор изображений, кистей (режим доступа https://yadi.sk/d/PlбagumH3Zzpur, каталог «Ма-териалы»).	Э1				
33 Дистанционный учебный курс "Цифровая живопись" https://cdo.rsreu.ru/course/view.php?id=2852		± •	-	* **	
6.3.1 Перечень программного обеспечения и информационных справочных систем 6.3.1 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства Наименование Описание Арасће OpenOffice Свободный пакет офисных приложений. Лицензия Apache License 2.0 Программа для трехмерного моделирования. Бесплатная версия для образовательных учреждений ZBrushCoreMini Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровой графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.)				• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
6.3.1 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства Наименование Описание Apache OpenOffice Свободный пакет офисных приложений. Лицензия Apache License 2.0 Pixologic Sculptris Программа для трехмерного моделирования. Бесплатная версия для образовательных учреждений ZBrushCoreMini Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. GIMP Свободно распространяемый растровый графики и частичной поддержкой работы с векторной графики. Лицензия Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Blender Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Э3	-			
Изименование Apache OpenOffice Свободный пакет офисных приложений. Лицензия Apache License 2.0 Pixologic Sculptris Программа для трехмерного моделирования. Бесплатная версия для образовательных учреждений ZBrushCoreMini Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. GIMP Свободно распространяемый растровой графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графики. Лицензия Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Blender Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru		6.3 Переч	ень программн	ого обеспечения и информационных справочных систем	
Изименование Арасhe OpenOffice Свободный пакет офисных приложений. Лицензия Арасhe License 2.0 Pixologic Sculptris Программа для трехмерного моделирования. Бесплатная версия для образовательных учреждений ZBrushCoreMini Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. GIMP Свободно распространяемый растровой графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графики. Лицензия Стеаtive Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Blender Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru					
Наименование Арасће ОрепОffice Свободный пакет офисных приложений. Лицензия Арасће License 2.0 Ріхоlogic Sculptris Программа для трехмерного моделирования. Бесплатная версия для образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. Свободное использование для создания и обработки растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Встівия Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.2 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.)		6.3.1 Перечень лице	нзионного и св		числе
Араche OpenOffice Свободный пакет офисных приложений. Лицензия Араche License 2.0 Ріхоlogic Sculptris Программа для трехмерного моделирования. Бесплатная версия для образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. GIMP Свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution—ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru				отечественного производства	
Рixologic Sculptris Программа для трехмерного моделирования. Бесплатная версия для образовательных учреждений ZBrushCoreMini Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution—ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Вlender Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.)		Наименование		Описание	
образовательных учреждений ZBrushCoreMini Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. GIMP Свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution—ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	1				
ДВгиshCoreMini Программа для трехмерного моделирования. Свободное использование для обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution—ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Apache	OpenOffice		Свободный пакет офисных приложений. Лицензия Apache Lic	ense 2.0
обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	1	•		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать	
Свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog	gic Sculptris		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать	
для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.)	Pixolog	gic Sculptris		Программа для трехмерного моделирования. Бесплатн образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и	ая версия для
работы с векторной графикой. Лицензия Creative Commons Attribution—ShareAlike 4.0 International License Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog	gic Sculptris		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования.	ая версия для спользование для
Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Blender Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog	gic Sculptris		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический реда	пая версия для спользование для иктор, программа
Scribus Приложение для визуальной вёрстки документов. Лицензия GNU General Public License Blender Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog	gic Sculptris		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редадля создания и обработки растровой графики и частич	пая версия для спользование для иктор, программа ной поддержкой
Рublic License Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog	gic Sculptris		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редаля создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com	пая версия для спользование для иктор, программа ной поддержкой
Вlender Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog ZBrush GIMP	cic Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплатн образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический реда для создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License	ая версия для спользование для ктор, программа поддержкой mons Attribution-
создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog ZBrush GIMP	cic Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический реда для создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз	ая версия для спользование для ктор, программа поддержкой mons Attribution-
моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog ZBrush GIMP Scribus	cic Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический реда для создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License	пая версия для спользование для актор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General
постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog ZBrush GIMP Scribus	cic Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редаля создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License Профессиональное свободное и открытое программное	пая версия для спользование для актор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General обеспечение для
а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public License v3 6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog ZBrush GIMP Scribus	cic Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический реда для создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License Профессиональное свободное и открытое программное создания трёхмерной компьютерной графики, включающее	пая версия для спользование для ктор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General обеспечение для в себя средства
6.3.2 Перечень информационных справочных систем 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog ZBrush GIMP Scribus	cic Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический реда для создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License Профессиональное свободное и открытое программное создания трёхмерной компьютерной графики, включающее моделирования, скульптинга, анимации, симуляци	пая версия для спользование для ктор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General обеспечение для в себя средства и, рендеринга,
 6.3.2.1 Справочная правовая система «КонсультантПлюс» (договор об информационной поддержке №1342/455-100 от 28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru 	Pixolog ZBrush GIMP Scribus	cic Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплати образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический реда для создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License Профессиональное свободное и открытое программное создания трёхмерной компьютерной графики, включающее моделирования, скульптинга, анимации, симуляци постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с п	пая версия для спользование для ктор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General обеспечение для в себя средства и, рендеринга, омощью «узлов»,
28.10.2011 г.) 6.3.2.2 Система КонсультантПлюс http://www.consultant.ru	Pixolog ZBrush GIMP Scribus	cic Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплать образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редаля создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License Профессиональное свободное и открытое программное создания трёхмерной компьютерной графики, включающее моделирования, скульптинга, анимации, симуляци постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с па также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public	пая версия для спользование для ктор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General обеспечение для в себя средства и, рендеринга, омощью «узлов»,
	Pixolog ZBrush GIMP Scribus Blender	ric Sculptris CoreMini		Программа для трехмерного моделирования. Бесплати образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редадля создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License Профессиональное свободное и открытое программное создания трёхмерной компьютерной графики, включающее моделирования, скульптинга, анимации, симуляци постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с па также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public чень информационных справочных систем	пая версия для спользование для актор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General обеспечение для в себя средства и, рендеринга, омощью «узлов», License v3
6.3.2.3 Информационно-правовой портал ГАРАНТ.РУ http://www.garant.ru	Pixolog ZBrush GIMP Scribus Blender	СогеМіпі С Правочная правова 28.10.2011 г.)	я система «Ко	Программа для трехмерного моделирования. Бесплати образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический реда для создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License Профессиональное свободное и открытое программное создания трёхмерной компьютерной графики, включающее моделирования, скульптинга, анимации, симуляци постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с п а также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public чень информационных справочных систем нсультантПлюс» (договор об информационной поддержке ЛисультантПлюс» (договор об информационной поддержке ЛисультантПлюс» (договор об информационной поддержке ЛисультантПлюс»	ая версия для спользование для актор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General обеспечение для в себя средства и, рендеринга, омощью «узлов», License v3
	Pixolog ZBrush GIMP Scribus Blender	СогеМіпі Справочная правова 28.10.2011 г.) Система Консультант	я система «Ко	Программа для трехмерного моделирования. Бесплати образовательных учреждений Программа для трехмерного моделирования. Свободное и обучения и некоммерческого использования. Свободно распространяемый растровый графический редадля создания и обработки растровой графики и частиработы с векторной графикой. Лицензия Creative Com ShareAlike 4.0 International License Приложение для визуальной вёрстки документов. Лиценз Public License Профессиональное свободное и открытое программное создания трёхмерной компьютерной графики, включающее моделирования, скульптинга, анимации, симуляци постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с па также создания 2D-анимаций. Лицензия GNU General Public чень информационных справочных систем нсультантПлюс» (договор об информационной поддержке Лум.consultant.ru	пая версия для спользование для актор, программа ной поддержкой mons Attribution-ия GNU General обеспечение для в себя средства и, рендеринга, омощью «узлов», License v3

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1	116 первый учебный корпус. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации Специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером, ИБП IPPON BACK, телевизор Toshiba, мультимедийный проектор BenQ MP 721, экран, комплект звукового оборудования
2	203 учебно-административный корпус. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, для самостоятельной работы Специальная мебель (30 посадочных места), компьютер с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду РГРТУ, мультимедиа проектор, экран, доска

УП: v54.05.03 25 00.plx

203а учебно-административный корпус. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, для самостоятельной работы Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду, специализированная мебель (столы ученические, стулья), фотоаппараты, фотообъективы, фоны, источники света, комплект студийного оборудования HENSEL SUMMER DUO 500 PRO KIT, светоотражатель, осветитель HENSEL EXPERT PRO 500, софтбокс HENSEL ULTRA-SOFT BOX III 60*120 FOR, штативы, графические планшеты Wakom Intuos 3, калибратор

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Методические указания приведены в приложении к рабочей программе дисциплины.

КАФЕДРЫ

КАФЕДРЫ

3

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

05.11.25 10:01 (MSK)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ПОДПИСАНО ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ, Наумов Дмитрий ЗАВЕДУЮЩИМ Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД

ПОДПИСАНО ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ, Наумов Дмитрий ЗАВЕДУЮЩИМ

Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД **ВЫПУСКАЮЩЕЙ**

Простая подпись

05.11.25 10:01 (MSK) Простая подпись