

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ГЕЙМ-ДИЗАЙН

дисципліна за вибором студента з Каталогу вибіркових дисциплін

освітній рівень перший (бакалаврський)

спеціальність 022 Дизайн



Київ – 2021

Розробники:

Наталія БАЛАБУХА, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Ганна СКОРОПЛЯС, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Викладач:

Наталія БАЛАБУХА, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Ганна СКОРОПЛЯС, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 17 від «30» серпня 2021 р.

Завідувач кафедри дизайну  Наталія КРАВЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

«___» _____ 2021 р.

Гарант освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»  Віктор МИХАЛЕВИЧ

Робочу програму перевірено
«___» _____ 2021 р.

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи  Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 20 ___/20___ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), «___» ___ 20___ р., протокол № ___

На 20 ___/20___ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), «___» ___ 20___ р., протокол № ___

На 20 ___/20___ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), «___» ___ 20___ р., протокол № ___

На 20 ___/20___ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), «___» ___ 20___ р., протокол № ___

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

_____ Олексій ЖИЛЬЦОВ

« _____ » _____ 2021 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ГЕЙМ-ДИЗАЙН

дисципліна за вибором студента з Каталогу вибіркових дисциплін
освітній рівень перший (бакалаврський)
спеціальність 022 «Дизайн»

Київ – 2021

Розробники:

Наталія БАЛАБУХА, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Ганна СКОРОПЛЯС, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Викладач:

Наталія БАЛАБУХА, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Ганна СКОРОПЛЯС, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 17 від «30» серпня 2021 р.

Завідувач кафедри
дизайну _____ Наталія КРАВЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

« ____ » _____ 2021 р.

Гарант освітньо-професійної програми
022.00.01 «Графічний дизайн» _____ Віктор МИХАЛЕВИЧ

Робочу програму перевірено
« ____ » _____ 2021 р.

Заступник директора
з науково-методичної та навчальної роботи _____ Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 20 __/20__ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), « ____ » ____ 20__ р., протокол № ____

На 20 __/20__ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), « ____ » ____ 20__ р., протокол № ____

На 20 __/20__ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), « ____ » ____ 20__ р., протокол № ____

На 20 __/20__ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), « ____ » ____ 20__ р., протокол № ____

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання		
	денна	заочна	
Вид дисципліни	<i>вибіркова</i>		
Мова викладання, навчання та оцінювання	<i>українська</i>		
Загальний обсяг кредитів / годин	<i>4 / 120</i>		
Курс	3		
Семестр	5	6	-
Кількість змістових модулів з розподілом:	1	1	-
Обсяг кредитів	2	2	-
Обсяг годин, в тому числі:	60	60	-
Аудиторні	28	28	-
Модульний контроль	4	4	-
Самостійна робота	28	28	-
Форма семестрового контролю	-	залік	-

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою дисципліни «Гейм-дизайн» є забезпечення необхідного обсягу теоретичних знань і практичних навичок, який дозволить студентам отримати базові знання з тривимірної комп'ютерної графіки на базі 3DS Max для реалізації задумів об'ємно-просторового моделювання об'єктів сучасних комп'ютерних та настільних ігор.

Завдання: набуття навичок використання можливостей комп'ютерних технологій у моделюванні складових для комп'ютерних та настільних ігор.

Загальні компетентності, а саме:

Світоглядна (ЗК 1):

- розуміння значущості для власного розвитку історичного досвіду людства,
- збереження національних духовних традицій,

Громадська (ЗК 2):

- повага до Батьківщини, народу, держави, її символіки, традицій, мови,
- уміння діяти із соціальною відповідальністю та громадською свідомістю,

- здатність цінувати і поважати національну своєрідність та мультикультурність.

Комунікативна (ЗК 3)

- здатність до міжособистісного спілкування, емоційної стабільності, толерантності,
- навички використання комунікаційних технологій.

Інформаційна (ЗК 4)

- здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел для розгляду конкретних питань,
- здатність до ефективного використання інформаційних технологій у соціальній та професійній діяльності,

Науково-дослідницька (ЗК 5)

- здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел для розгляду конкретних питань,
- обізнаність в особливостях проектної діяльності, готовність до її реалізації,
- здатність до нестандартних рішень типових задач і здатність вирішувати нестандартні завдання,
- спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію.

Самоосвітня (ЗК 6)

- здатність до самостійної пізнавальної діяльності, самоорганізації та саморозвитку,
- спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію,
- прагнення до особистісно-професійного лідерства та успіху.

Фахові компетентності базові, а саме:

Організаційна (ФК 1)

- здатність планувати, організовувати, координувати, контролювати та оцінювати дизайнерську проектну діяльність та взаємодію її суб'єктів,

Естетико-культурологічна (ФК 2)

- здатність аналізувати, оцінювати й інтерпретувати культурні явища різних епох, мистецькі твори різних стилів, жанрів і форм,
- уміння висловлювати й аргументувати власні оцінні судження і позиції,
- здатність застосовувати базові знання з історії мистецтва і дизайну та специфіки його розвитку за професійним спрямуванням у художньо-проектну діяльність,
- здатність володіти фаховою термінологією, теорією і методикою дизайну.

Проектно-творча (ФК 3)

- здатність розв'язувати спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі дизайну,
- здатність володіти практичними навичками з проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну,
- здатність застосовувати методiku проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну,
- здатність використовувати базові знання з композиційної побудови, кольорознавства для створення майбутнього дизайнерського об'єкта.

Технологічна (ФК 4)

- здатність володіти навичками використання сучасних програм із комп'ютерної графіки для створення об'єктів дизайну,
- здатність використовувати базові навички проектної графіки,
- навички використання інформаційних і комунікаційних технологій для виконання конкретного дизайнерського завдання.

Практична (ФК 5)

- здатність застосовувати здобуті знання на практиці.

3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

Знання:

- методи створення тривимірних моделей;
- властивості матеріалів та текстур;
- особливості вибору ракурсу;
- особливості налаштування параметрів візуалізації.
- методи моделювання освітлення;
- порядок налаштування візуалізатора.

Практичні навички й вміння:

- створювати складні тривимірні моделі;
- налаштовувати матеріали та текстури на тривимірній поверхні моделі;
- створювати та налаштовувати анімацію;
- налаштовувати параметри візуалізації.
- моделювати складні тривимірні моделі;
- моделювати освітлення;
- налаштовувати матеріали;
- налаштовувати параметри візуалізації.
- набуття практичних навичок у роботі з дизайн-проектами, що містять різноманітні за призначенням та технологією виготовлення об'єкти (на прикладі настільних ігор).

Програмні результати навчання (ПРН 1-12):

- Сформованість світогляду, активної громадянської позиції, загальної культури.
- Здатність до міжособистісного спілкування, емоційної стабільності, толерантності.
- Здатність до ефективного використання інформаційних технологій у соціальній та професійній діяльності.
- Мисленна активність, творчий підхід у вирішенні нестандартних завдань.
- Готовність до планування та організації дизайнерської діяльності, здійснення мистецьких і виставкових проектів. Здатність до самоорганізації.
- Здатність застосовувати у практичній дизайнерській діяльності знання з історії мистецтв щодо напрямів, течій і стилів.
- Здатність володіти фаховою термінологією, теорією і методикою дизайну.
- Здатність до проектного мислення та проектування оригінальних дизайнерських програм і проектів.
- Володіння різними методиками проектування об'єктів графічного дизайну.
- Володіння різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах.
- Володіння навичками використання сучасних програм із комп'ютерної графіки для створення об'єктів дизайну.
- Готовність до фахової діяльності в галузі графічного дизайну.
- Спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію. Здатність до самоосвіти, самоорганізації, самовдосконалення.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між				Самостійна
			Аудиторна:				
			Лекцій	Семинари	Практичні	МКР	
Змістовий модуль I. Настільні ігри.							
1	Тема 1. Класифікація настільних ігор. Карткові настільні ігри. Авторські ігри, ліцензовані та локалізовані ігри.	4			4		
2	Тема 2. Етапи роботи над дизайном карткових настільних ігор: від задуму до прототипу. Чинники, що впливають на дизайн-концепцію.	4			4		
3	Тема 3. Ігрові складові карткових настільних ігор: картки, фішки, ігрові поля, додаткові елементи (міпли, топери).	24			8		16
4	Модульний контроль	2				2	
3	Тема 4. Неігрові складові елементи карткових настільних ігор: брошури (буклети) з правилами гри, упаковка. Особливості створення дизайну складових елементів.	16			8		8
4	Тема 5. Технологія виготовлення складових елементів настільних ігор.	8			4		4
5	Модульний контроль	2				2	
6	Разом	60			28	4	28
Змістовий модуль II. Комп'ютерні ігри							
8	Тема 6. Класифікація комп'ютерних ігор. Інтерфейс програми 3DStudioMAX. Основні операції, що виконуються над об'єктами.	6			6		
9	Тема 7. Дизайн персонажу. Основи створення тривимірного об'єкту-персонажа методом полігонального моделювання.	16			8		8
10	Модульний контроль	2				2	
11	Тема 8. Редактор матеріалів. Робота з бібліотеками матеріалів. Модифікатор карти матеріалу. Текстури.	12			6		6
12	Тема 9. Створення багатоскладової текстури для низькополігональної моделі.	22			8		14

№ з/п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між				Самостійна
			Аудиторна:				
			Лекцій	Семинари	Практичні	МКР	
13	Модульний контроль	2				2	
14	Разом	60			28	4	28
15	<i>Усього</i>	120			56	8	56

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Настільні ігри

Тема 1. Класифікація настільних ігор. Карткові настільні ігри. Авторські ігри, ліцензовані та локалізовані ігри.

Класифікація настільних ігор за призначенням, за аудиторією, за складовими елементами, за рівнем складності. Класифікація ігор за походженням: авторські ігри, ліцензовані ігри, локалізовані ігри. Задачі дизайнера при роботі з різними видами ігор.

Практична робота 1. Вивчення аналогів. Вибір теми та розробка власної концепції настільної гри, пошук візуального ряду та графічної мови та стилю.

Тема 2. Етапи роботи над дизайном карткових настільних ігор: від задуму до прототипу. Чинники, що впливають на дизайн-концепцію.

Робота дизайнера (команди дизайнерів) на різних етапах створення авторської гри: ескізи, прототипи, тестовий набір, дизайн ігрових елементів (карток, поля, фішок, додаткових елементів), робота над неігровими елементами (коробка, сортери, брошура (буклет) з правилами гри).

Чинники, які треба врахувати при розробці дизайн-концепції та під час створення ігрових та неігрових елементів гри: вік гравців, цільова аудиторія, взаємодія з різними елементами гри, час гри, механіка гри тощо.

Практична робота 2. Створення ескізів до ігрових складових: гральних карток, фішок, додаткових елементів.

Тема 3. Ігрові складові карткових настільних ігор: картки, фішки, ігрові поля, додаткові елементи (міпли, топери).

Ігрові складові карткових настільних ігор. Ігрові картки: типи, формати, візуальне та вербальне наповнення ігрових карток. Ігрові фішки: типи, матеріали, призначення. Ігрові поля: типи, матеріали, розміри – вплив цих факторів на дизайн та технологію виготовлення. Різновиди додаткових ігрових елементів.

Практична робота 3. Розробка дизайну ігрових карток (різних видів, наприклад, картки героїв та місця подій). Робота в графічних редакторах.

Тема 4. Неігрові складові елементи карткових настільних ігор: брошури (буклети) з правилами гри, упаковка. Особливості створення дизайну неігрових складових елементів.

Упаковка для настільних ігор: від чого залежить розмір, матеріал і форма упаковки. Додаткові елементи упаковки (сортери, додаткові елементи та їх функції). Дизайн і верстка буклету правил гри.

Практична робота 4. Розробка дизайну упаковки для настільної гри. Розробка дизайну брошури з правилами гри. Робота в графічних редакторах.

Тема 5. Технологія виготовлення складових елементів настільних ігор.

Технологічні особливості виготовлення різних складових карткових настільних ігор: вибір паперу (картону) та виду друку для виготовлення карток та фішок, критерії вибору матеріалів, технічні вимоги до макетів; вибір матеріалу для виготовлення ігрових полів, технічні вимоги до макетів в залежності від обраного матеріалу; технології виготовлення додаткових ігрових елементів (3Д-друк, лазерна порізка різноманітних матеріалів тощо); технічні вимоги до макету упаковки, розмаїття матеріалів для упаковки; технічні вимоги до брошури (буклету) з правилами гри.

Практична робота 5. Підготовка презентації проєкту настільної гри.

Змістовий модуль 2. Комп'ютерні ігри

Тема 6. Класифікація комп'ютерних ігор. Інтерфейс програми 3DStudioMAX. Основні операції, що виконуються над об'єктами.

Класифікація настільних ігор за призначенням, за цільовою аудиторією, за жанровою приналежністю, за графічним вирішенням, за сеттінгом, за рівнем складності, за метою. Задачі дизайнера при роботі з різними видами ігор.

Практична робота 6. Вивчення аналогів. Вибір теми. Створення простих об'єктів у 3DStudioMAX, налаштування параметрів. Основні та

допоміжні панелі інструментів. Модифікація параметрів об'єктів, трансформація, копіювання, групування об'єктів. Налаштування модифікатора симетрії.

Тема 7. Дизайн персонажу. Основи створення тривимірного об'єкту-персонажа методом полігонального моделювання.

Практична робота 7. Робота дизайнера на різних етапах створення персонажа комп'ютерної гри: ескізи, прототипи, та розробка власного концепту антропоморфного персонажу, пошук графічної мови та стилю. Створення ескізів персонажу в проекціях. Правила та способи створення низькополігональної сітки об'єкту. Налаштування фасок та згладжування.

Тема 8. Редактор матеріалів. Робота з бібліотеками матеріалів. Модифікатор карти матеріалу. Текстури.

Характеристики матеріалів. Призначення та порядок використання основних інструментів Material Editor. Основні типи текстур. Порядок створення та налаштування стандартного текстурованого матеріалу. Особливості візуального налаштування текстури матеріалу на поверхні об'єкту. Модифікатор проекційної мапи матеріалу - UVW Map та його можливості.

Практична робота 8. Створення розгортки текстури об'єкту за допомогою модифікатора UVWRAP Map.

Тема 9. Створення багатоскладової текстури для низькополігональної моделі.

Особливості візуального налаштування текстури матеріалу на поверхні об'єкту. Створення та налаштування стандартних джерел освітлення для рендеру. Налаштування параметрів камери.

Практична робота 8. Створення набору власних текстур на основі підготовленої розгортки та нанесення текстур на об'єкт. Налаштування освітлення та камери. Налаштування параметрів рендеру. Підготовка презентації проєкту.

6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Змістовний модуль 1		Змістовний модуль 2	
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	Не передбачено навчальним планом				
Відвідування практичних занять	1	14	14	14	14
Відвідування семінарських занять	Не передбачено навчальним планом				
Робота на практичному занятті	10	5	50	4	40
Робота на семінарському занятті	Не передбачено навчальним планом				
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)	Не передбачено навчальним планом				
Виконання завдань для самостійної роботи	5	3	15	3	15
Виконання модульної роботи	25	2	50	2	50
Разом		-	129	-	119
Максимальна кількість балів		129		119	
Розрахунок коефіцієнта		$248 : 100 = 2,48$			
Залік		100			

6.2. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА КРИТЕРІЇ ЇЇ ОЦІНЮВАННЯ

Змістовий модуль та теми курсу	Години на виконання, передбачені ТП	Академічний контроль	Бали
Змістовний модуль 1. Настільні ігри.			
Розробити дизайн додаткових ігрових елементів гри (додатковий вид карток, фішки, інші ігрові елементи в тому числі об'ємні).	16	практичне заняття	5
Розробити дизайн ігрового поля для карткової гри.	8	практичне заняття	5
Розробити 2-3 мокапи для презентації проекту настільної гри.	4	практичне заняття, модульний контроль	5
Змістовний модуль 2. Комп'ютерні ігри			
Розробити концепт персонажу в трьох проекціях з використанням кольору.	6	практичне заняття	5
Побудувати низькополігональну сітку об'єкту, зробити розгортку UVWRAP Map.	8	практичне заняття	5
Розробити набір текстур для об'єкту, налаштувати освітлення та камеру. Підготувати презентацію ігрового персонажу.	14	практичне заняття, модульний контроль	5
Усього годин	56		30

Критерії оцінювання рівня виконання завдань для самостійної роботи:

1. своєчасність виконання;
2. повнота обсягу виконання;
3. якість виконання;
4. самостійність виконання;
5. виявлення ініціативності;
6. виявлення творчого підходу.

6.3. ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Поточний контроль здійснюється в процесі навчальної діяльності студента за навчальними елементами змістового модулю.

Модульний контроль здійснюється окремо у вигляді перегляду творчих робіт (портфоліо-контроль).

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Гейм-дизайн» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок.

Модульний контроль проводиться у формі модульної контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень студентів.

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці.

Критерії оцінювання	К-ть балів
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень.	21 – 25
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньо високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки на основі проведених спостережень.	17 – 20
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи, з допущенням певних помилок; продемонстрував недостатні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.	13 – 16
студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував посередні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень	9 – 12

студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував неготовність грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.	5 – 8
студент виявив незадовільний рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував невміння послідовно, грамотно і самостійно висновки на основі проведених спостережень..	1 - 4

6.4. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89 балів	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81 балів	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68 балів	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59 балів	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «Гейм-дизайн»

Разом 120 год, 5 семестр практичні заняття – 28 год., самостійна робота – 28 год., МКР – 4 год;

6 семестр практичні заняття – 28 год., самостійна робота – 28 год., МКР – 4 год., залік.

Модулі	МОДУЛЬ 1.									
Змістові модулі	Змістовий модуль 1. Настільні ігри					Змістовий модуль 2. Комп'ютерні ігри.				
бали	129					129				
Теми практичних занять	Т. 1. Класифікація настільних ігор. Карткові настільні ігри. Авторські ігри, ліцензовані та локалізовані ігри. (4 год.)	Т. 2. Етапи роботи над дизайном карткових настільних ігор: від задуму до прототипу. Чинники, що впливають на дизайн-концепцію. (4 год.)	Т. 3. Ігрові складові карткових настільних ігор: картки, фішки, ігрові поля, додаткові елементи. (8 год.)	Т. 4. Неігрові складові елементи карткових настільних ігор: брошури з правилами гри, упаковка. Особливості створення дизайну. (8 год.)	Т. 5. Технологія виготовлення складових елементів настільних ігор. (8 год.)	Т. 6. Класифікація комп'ютерних ігор. Інтерфейс програми 3DStudioMAX. Основні операції, що виконуються над об'єктами. (6 год.)	Т. 7. Дизайн персонажу. Основи створення тривимірного об'єкту-персонажа методом полігонального моделювання. (8 год.)	Т. 8. Редактор матеріалів. Робота з бібліотеками матеріалів. Модифікатор карти матеріалу. Текстури. (6 год.)	Т. 9. Створення багатоскладової текстури для низькополігональної моделі. (8 год.)	
118 б.	12 б.	12 б.	14 б.	14 б.	12 б.	13 б.	14 б.	13 б.	13 б.	
Самостійні роботи (бали)			Розробити дизайн додаткових ігрових елементів гри.	Розробити дизайн ігрового поля для карткової гри.	Розробити 2-3 мокапи для презентації проєкту настільної гри.		Розробити концепт персонажу в трьох проєкціях з використанням кольору.	Побудувати низькополігональну сітку об'єкту, зробити розгортку UVWRAP Map.	Розробити набір текстур для об'єкту, налаштувати освітлення та камеру. Підготувати презентацію ігрового персонажу.	
30 б.			5 б.	5 б.	5 б.		5 б.	5 б.	5 б.	
Поточний контроль 100 б.	МКР – 25 б.			МКР – 25 б.		МКР – 25 б.		МКР – 25 б.		
Разом– 248 балів (коефіцієнт визначення успішності – 2,48)										
Залік – 100 б.										

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основні

1. 3ds Max8. Секреты мастерства./ В. Верстак. Питер, 2006.
2. Вознесенський В.А. Компютерне матеріалознавство. / В.А. Вознесенський, И.П. Иванов, И.И. Николов. К.:Будівельник, 1991.
3. Миловская О. С. - Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max. - СПб.: БХВ-Петербург, 2007. - 320 с.
4. Иванов В.П., Трёхмерная компьютерная графика / В.П. Иванов, А.С. Батраков. Под ред. Г.М. Полищука. — М.: Радио и связь, 1995. — 224 с.
5. Кротова А.Ю. 3ds Max 2009 для начинающих. / А.Ю. Кротова - СПб.: БХВ-Петербург, 2009. - 352 с.
6. О'Куин Донни. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера / Донни О'Куин: Пер. с англ. М.: Вильямс, 2003.
7. Орлов А.С. Ландшафтный дизайн на компьютере. / А.С. Орлов - СПб.: Питер, 2008. — 300 с.
8. Пономаренко С. Photoshop./ С. Пономаренко - СПб.,1996.
9. Прокудин Г.С. Інженерна і компютерна графіка./ Г.С. Прокудин - К, 2002
10. Рябцев Д. Дизайн помещений и интерьеров в 3ds Max 2009. Дизайн помещений и интерьеров / Д. Рябцев - СПб.: Питер, 2009. - 512 с.
11. Семак Р.В. 3ds Max 2008 для дизайнера интерьеров (+CD). / Р.В. Семак— СПб.: Питер, 2009. — 256 с.
12. Стиренко А.С. 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009. Самоучитель. / А.С. Стиренко— М.: ДМК Пресс, 2008.- 544 с.
13. Столяровский С. Проектирование и дизайн мебели на компьютере (+CD). — / С. Столяровский. СПб.: Питер, 2008. — 208 с.
14. Флеминг Б. Моделирование растений и насекомых: / Б. Флеминг. Пер. с англ. М.: ДМК Пресс, 2002. - 320 с.
15. Флеминг Б. Фотореализм. Профессиональные приемы работы:/ Б. Флеминг.Пер. с англ. М.: ДМК, 2000.-384 с.
16. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М.Я. Куленко. – К.: Кондор, 2007 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 229).
17. Королькова А. Живая типографика / А. Королькова. – М., 2007 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 3254).
18. Лиска С. Бизнес графика: 500 работ, объединенных графической эстетикой и коммерческим успехом / С. Лиска. – М., 2010 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2933).
19. Бургес П., Вуд Б. 1000 способов шрифтового дизайна / П. Бургес, Б. Вуд. – М., 2005 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 3255).

20. Kalmpourtzis G. Educational game design fundamentals: a journey to creating intrinsically motivating learning experiences / George Kalmpourtzis – Boca Raton, FL : CRC Press, 2018.
21. Selinker M. The Kobol Gide of Board Game Design / Mike Selinker – Rirkland, WA: Open Design LLC, 2011
22. Schell J. The art of game design : a book of lenses. Third edition. / Jesse Schell. – Boca Raton : Taylor & Francis, a CRC title, part of the Taylor & Francis imprint, a member of the Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, plc, 2019.

Допоміжні

20. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие./ Р Арнхейм. -М., 1974.
21. Бондаренко С.В. Плагины для 3ds max в примерах. / С.В. Бондаренко, М.Ю. Бондаренко. Москва, изд.дом «КомБук», 2004.
22. Eggert Enrico. Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray Photorealistic Visualization. / Markus Kuhlo, Enrico Eggert - Focal Press publications 2010.
23. Seegmiller. Mastering Digital 2D and 3D Art. / Les Pardew Don Seegmiller -Thomson Course Technology PTR, 2005.
24. Делла-Росса Р. Adobe Photoshop CS2 для художников. / Р. Делла-Росса, А. Делла-Росса, И.Делла-Росса. БХВ-Петербург, 2005.
25. Касьян А.П. ArhiCad 8. Проектирование и дизайн. / А.П. Касьян. М:Диалектика, 2004
26. Крашеников А.В. Дом, участок и природа. / А.В. Крашеников. Москва. Высшая школа, 1993.
27. Ланцов А. Л. Компьютерное проектирование в архитектуре. Archicad 11 / А. Л. Ланцов – М.: ДМК Пресс, 2007. – 800 с.: ил.
28. Маров М. Эффективная работа: 3ds max 7.5. / М. Н. Маров. Питер, 2003.
29. Маров М. Н. 3ds max. Реальная анимация и виртуальная реальность (+CD). / М. Н. Маров — СПб.: Питер, 2005.—415 с.
30. Робертс С. Анимация 3d-персонажей / Стив Робертс; пер. с англ. Г.П.Ковалева. - М.: НТ Пресс, 2006.-264с.
31. Тайц А. Эффективная работа с Photoshop. / А. Тайц. СПб, 2001
32. Титов С. ArhiCad. Справочник с примерами. / С. Титов. М., 2001
33. Хирн Д. Мікрокомпютерна графіка / Д.Хирн, М. Бейкер. Пер. с англ. М.:Мир, 1987.
34. Шикин Е.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. / Е.В. Шикин, А.В Боресков— М.: "ДИАЛОГ-МИФИ", 1995. — 288 с

35. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження / Ніл Леонард, Гевін Емброуз; пер. з англ. Мельник М., Пугач В. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
36. Amidi A. The art of Pixar short films. San Francisco; Chronicle Book, 2009
37. Шелл Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все — Альпіна Паблішер, 2019 — 640 с
38. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? / Квентин Ньюарк. — СПб.: АСТ Астрель, 2005.
39. Шеховцов А.В., Полетаева Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів: Навчальний посібник / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаева, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – К., 2009 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 4609).
40. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. – Санкт-Петербург, 2004 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2109).
41. Gary J. Think Like a Game Designer: The Step-by-Step Guide to Unlocking Your Creative Potential / Gary Justin – Lake Placid, NY, Aviva Publishing, 2018.

Інтернет джерела:

38. <https://boardgamegeek.com/>
39. <https://www.reddit.com/r/boardgames/>
40. <https://www.reddit.com/r/tabletopgamedesign/>
41. <http://www.bgdf.com/>
42. <https://www.thegamecrafter.com/>