

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Донецкий государственный университет»

Экономический факультет
Кафедра дизайна и art-менеджмента

УТВЕРЖДАЮ
проректор

_____ П.А. Машаров
«16» апреля 2026 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ТРЕХМЕРНОЕ КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ»

Укрупненная подготовки	группа	направлений	54.00.00	Изобразительное и прикладные виды искусств
Программа высшего образования				Программа бакалавриата
Направление подготовки			54.03.01	Дизайн
Направленность (профиль) образовательной программы				Графический дизайн
Квалификация				Бакалавр
Форма обучения				Очная, очно-заочная

Рабочая программа адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Донецк 2026

Рабочая программа дисциплины **«Трёхмерное компьютерное моделирование»** для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (Профиль: Графический дизайн), составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015 (с изм. и доп.), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 06 апреля 2021 г. № 245 (с изм. и доп.), в соответствии с учебным планом, утвержденным Ученым советом ФГБОУ ВО «ДонГУ» для набора 2026 года.

Разработчик:

Доцент кафедры дизайна и art-менеджмента

П. А. Дереза

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры дизайна и art-менеджмента
Протокол от 08.04.2026 №8в

Заведующий кафедрой

А. В. Трошкин

СОГЛАСОВАНО:

Декан экономического факультета
10.04.2026 г.

Ю. Н. Полшков

Учебно-методическая комиссия экономического факультета
Протокол от 10.04.2026 г. № 8
Председатель

Е. Н. Стрелина

Руководитель основной профессиональной
образовательной программы,
канд. пед. наук, доцент
10.04.2026 г.

А. В. Трошкин

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Требования к предварительной подготовке обучающихся, предшествующие и сопутствующие дисциплины, на которых основывается изучение данной:

дисциплины программы бакалавриата: «Компьютерная графика», «Информационные технологии и инструменты программирования», «Компьютерные технологии в дизайне», «Мультимедиа технологии в графическом дизайне», «Проектирование в дизайне».

1.2. Дисциплины, курсовые работы и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:

Производственная практика: преддипломная; выпускная квалификационная работа.

2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Общая характеристика

Наименование показателя	Значение показателя
Название образовательной программы	54.03.01 Дизайн (Направленность (профиль): Графический дизайн)
Шифр и название в соответствии с учебным планом	Б1.В.ДВ.3.2 «Трехмерное компьютерное моделирование»
Часть образовательной программы	Вариативная часть (формируемая участниками образовательных отношений) Дисциплины по выбору
Количество зачетных единиц / всего часов	4/ 144

2.2. Распределение часов по формам и периодам обучения

Форма обучения	курс	семестр	Общее количество часов					Форма контроля
			лекционных	лабораторных	практических	самостоятельной работы + контроль	всего	
Очная	4	7	0	52	0	92	144	экзамен
Очно-заочная	4	8	0	16	0	128	144	экзамен

3. ЦЕЛЬ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью дисциплины «Трехмерное компьютерное моделирование» является формирование компетенции обучающегося в области современных направлений развития инструментальных средств 3d-моделирования в графическом дизайне.

4. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ КОМПОНЕНТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ, ИХ ИНДИКАТОРЫ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

4.1. Компетенции

Тип задач профессиональной деятельности: проектный.

ПК-2. Способен формировать художественную концепцию и выполнять художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

4.2. Индикаторы компетенций

Компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ПК-2. Способен создавать графическую визуализацию проекта и моделировать оригинал-макеты объектов дизайнерского проектирования, в том числе, с применением компьютерных технологий	ПК-2.2. Использует методические и технические законы объёмно-пространственной композиции с целью достижения художественной выразительности дизайн-проекта.	ПК-2.2.1. <i>Знает</i> методические и технические законы объёмно-пространственной композиции
		ПК-2.2.2. <i>Умеет</i> применять методические и технические законы объёмно-пространственной композиции для достижения художественной выразительности дизайн-проекта.

5. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Темы	Краткое содержание темы
РАЗДЕЛ 1. Введение и основные принципы трехмерного моделирования	
Тема 1. Введение в трехмерную графику	Области использования трехмерной графики. Основные понятия трехмерной графики. Профессии, связанные с трехмерной графикой.
Тема 2. Основные принципы работы в 3DsMax	Элементы интерфейса в 3DsMax. Примитивы. Единицы измерения. Окна проекции. Изучение работы кнопок 3DsMax7. Перемещение. Масштабирование, клонирование объектов.
Тема 3. Моделирование	Назначение и настройка модификаторов. Операция Boolean. Операция ProBoolean. Внедрение в сцену объектов из других файлов. Сплаиновое моделирование
Тема 4. Моделирование сложных объектов	Полигональное моделирование. Общие сведения о модификаторе Edit Poly. Моделирование объектов при помощи редактируемых поверхностей.
Раздел 2. Моделирование простых и сложных объектов и создание готовой сцены с освещением	
Тема 5. Практическое моделирование объектов различной сложности	Моделирование и настройка объектов методом лофтинга. Создание и настройка тела лофта. Устранение скручивания. Деформация с помощью кривых масштабирования.
Тема 6. Создание трехмерной анимации	Общие сведения о трехмерной анимации. Модуль Reactor 2 Модуль Particle Flow. Модуль Character studio. Создание простейшей анимации. Создание анимированного вентилятора. Работа с модулем Particle flow.

Тема 7. Текстурирование объекта	Общие сведения о текстурировании в трехмерной графике. Окно Material Editor (Редактор материалов). Материалы. Типы материалов. Процедурные карты. Текстурирование простой сцены.
Тема 8. Освещение сцены	Общие сведения об освещении в трехмерной графике. Освещение сцены. Правила расстановки источников света в сцене. Характеристики света и методы визуализации теней. Стандартные источники света. Схема освещения с помощью визуализатора Mental ray
Тема 9. Виртуальные камеры	Ключевые моменты постановки и настройки камер Mental ray Интерьерные и экстерьерные ракурсы. Сохранение состояния сцены.
Тема 10. Визуализация готовой сцены	Общие сведения о визуализации в трехмерной графике. Настройка визуализации в 3Ds Max. Визуализатор Mental ray.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Форма обучения – очная, курс – 4, семестр – 7

Наименования разделов и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Введение и основные принципы трехмерного моделирования					
Тема 1. Введение в трехмерную графику	0	5	0	10	15
Тема 2. Основные принципы работы в 3DsMax	0	5	0	10	15
Тема 3. Моделирование	0	5	0	10	15
Тема 4. Моделирование сложных объектов	0	5	0	10	15
Итого по разделу 1	0	20	0	40	60
Раздел 2. Моделирование простых и сложных объектов и создание готовой сцены с освещением					
Тема 5. Практическое моделирование объектов различной сложности	0	5	0	8	13
Тема 6. Создание трехмерной анимации	0	5	0	8	13
Тема 7. Текстурирование объекта	0	6	0	9	15
Тема 8. Освещение сцены	0	6	0	9	15
Тема 9. Виртуальные камеры	0	5	0	9	14
Тема 10. Визуализация готовой сцены	0	5	0	9	14
Итого по разделу 2	0	32	0	52	84
Всего по компоненту ООП	0	52	0	92	144

6.2. Форма обучения – очно-заочная, курс – 4, семестр – 8

Наименования разделов и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Введение и основные принципы трехмерного моделирования					
Тема 1. Введение в трехмерную графику	0	1	0	14	15
Тема 2. Основные принципы работы в 3DsMax	0	1	0	14	15
Тема 3. Моделирование	0	1	0	14	15
Тема 4. Моделирование сложных объектов	0	2	0	13	15
Итого по разделу 1	0	5	0	55	60
Раздел 2. Моделирование простых и сложных объектов и создание готовой сцены с освещением					

Тема 5. Практическое моделирование объектов различной сложности	0	2	0	11	13
Тема 6. Создание трехмерной анимации	0	2	0	11	13
Тема 7. Текстурирование объекта	0	2	0	13	15
Тема 8. Освещение сцены	0	2	0	13	15
Тема 9. Виртуальные камеры	0	2	0	12	14
Тема 10. Визуализация готовой сцены	0	1	0	13	14
Итого по разделу 2	0	11	0	73	84
Всего по компоненту ООП	0	16	0	128	144

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

7.1. Контрольные вопросы

РАЗДЕЛ 1.

Введение и основные принципы трехмерного моделирования

1. Особенности трехмерной компьютерной графики и области ее применения. Возможности программы 3DS MAX, запуск и закрытие системы, интерфейс, настройка рабочего места, клавиатурные комбинации.

2. Элементы интерфейса 3DS MAX. Главное меню, панель инструментов, командные панели, назначение и использование окон диалога.

3. Отображение трехмерного пространства. Конфигурирование окон проекции. Управление окнами проекции.

4. Выделение и преобразование объектов. Средства и способы выделения. Свойства объектов, ввод точных параметров преобразования. Выбор элементов. Вставка растровых изображений в проекты.

5. Обеспечение точности моделирования. Настройка единиц измерения. Использование вспомогательных объектов. Выравнивание

6. и построение выровненных объектов.

7. Работа с файлами. Создание новой сцены. Импорт и экспорт файлов. Сохранение сцены. Редактирование линии сечения. Глубина разреза. Визуализация. Параметры 3D изображений.

8. Создание геометрических примитивов, кусков Безье, NURBS поверхностей. Инструментальные средства на панели инструментов.

9. Рисование и создание объектов по сечениям, создание сплайнов. Создание и редактирование разрезов и фасадов.

10. Моделирование и чертежи. Способы анимации. Просмотр, редактирование и обновление изображений разрезов и фасадов.

11. Создание составных объектов. Характеристики основных типов составных объектов.

РАЗДЕЛ 2.

Моделирование простых и сложных объектов и создание готовой сцены с освещением

12. Особенности лофтинга NURBS - поверхностей.

13. Создание объектов методом лофтинга. Деформации о Редактирование формы тел лофтинга. Создание булевских объектов. Порядок создания систем частиц.

14. Создание сложных стандартных объектов и объемных деформаций. Создание динамических объектов. Создание моделей окон и дверей. Создание объемных деформаций.

15. Использование примитивов: тела и фигуры геометрические. Принцип работы с библиотеками.
16. Создание и настройка источников света и камер. Создание моделей съемочных камер.
17. Параметры объектов. Размеры и положение объекта. Редактирование объектов. Параметры источников света и палитра цветов.
18. Параметры текстур и покрытий. Редактирование и модификация объектов.
19. Редактирование сплайнов и полигональных сеток. Редактирование сеток кусков Безье и NURBS кривых.
20. Импорт 3D-объектов из других программ. Форматы и способы импорта. Использование библиотек 3D Studio MAX.
21. Создание и назначение материалов. Редактор материалов. Стандартные и усовершенствованные материалы. Карты текстур. Составные карты текстур. Многокомпонентные материалы.
22. Визуализация сцен и имитация эффектов внешней среды. Средства управления визуализацией.

7.2. Темы докладов (рефератов)

Не предусмотрены программой дисциплины

7.3. Темы письменных работ (типы задач)

Модульная контрольная работа проводится в виде практического задания по вариантам билетов.

Билет состоит из одного теоретического и практического задания

Время выполнения – 90 минут.

Пример модульного задания приведен ниже.

Вариант № n

Теоретическое задание.

1. Создание геометрических примитивов, кусков Безье, Poly поверхностей
2. Инструментальные средства на панели инструментов.

Практическое задание.

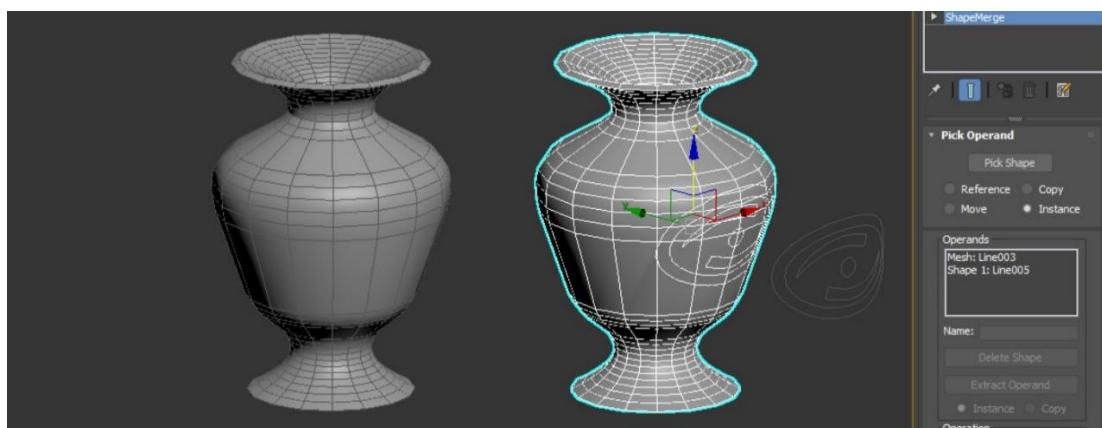
Выполнение в программе для трёхмерного компьютерного моделирования модели вазы, с применением модификатора вращения Lathe.

Манера исполнения: реалистическая, тип сглаживания - 2 итерации.

Размеры: H-20 мм, R-10 мм по наивысшие точки.

Время выполнения – 45 минут (1 академический час).

Пример практического задания приведен ниже.



КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЯ

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив все виды заданий, составляет 20 баллов.

1. Теоретическое задание (2 теоретических вопроса) в случае полного правильного ответа на один вопрос – 2 балла; в случае определенных неточностей или неполного ответа – 1 балл; ответа нет – 0 баллов. Максимально за 2 теоретических вопроса – 4 балла.

2. Выполнение практического задания – 16 баллов.

Разработка образно-графического выполнения задания на заданную тему предполагает демонстрацию обучающимися умений и навыков в практической деятельности.

9-16 баллов – выразительно передана направленность разработки, раскрыта тема соответствующими визуальными решениями, найдена оптимальная форма подачи графического материала.

3-8 баллов – направленность разработки не выразительно передана, тема не раскрыта, не найдена оптимальная форма подачи графического материала.

Критерии оценивания модульной контрольной работы

Вид задания	Количество баллов
1 задание	10
Количество тестов	2
Всего	20

Требования к содержанию и оформлению лабораторных заданий, а также критерии оценивания задания размещаются в дистанционном курсе «Компьютерное обеспечение проектирования в сфере графического дизайна» для студентов направления подготовки 54.03.01 Дизайн, профиля «Графический дизайн» доступен по ссылке: облако сервиса mail.ru Папка «Трехмерное компьютерное моделирование»
<https://cloud.mail.ru/public/xwe3/2WzjmFcMm>

7.4. Образец содержания экзаменационного билета (при наличии экзамена по дисциплине)

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

ФГБОУ ВО «ДОНЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ» ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ART-МЕНЕДЖМЕНТА

Направление подготовки – 54.03.01 Дизайн

Профиль: Графический дизайн

Программа высшего образования – бакалавриат

Дисциплина: «Трехмерное компьютерное моделирование»

Экзаменационный билет № n

Теоретическое задание.

1. Назовите основные модификаторы, применяемые вами при выполнении лабораторных работ.
2. Инструментальные средства на панели инструментов.

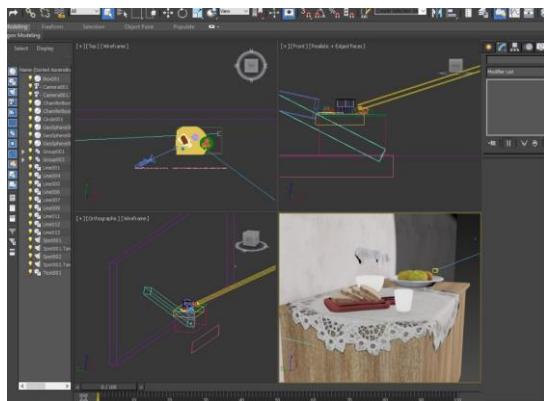
Практическое задание.

Выполнение в программе для трёхмерного компьютерного моделирования натюрморта с наложением текстур и постановкой освещения с камерой.

Манера исполнения: реалистическая, тип сглаживания - 2 итерации.

Время выполнения – 90 минут (2 академических часа).

Пример практического задания приведен ниже.



Критерии оценивания экзаменационного задания

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив все виды заданий, составляет 40 баллов.

Критерии оценивания	Шкала оценивания
Практическое задание имеет завершённый, целостный характер. Отличается профессиональным, грамотным, техническим исполнением. Задание отвечает конкретно сформулированным целям данного задания. В работе полностью решены все проектные задачи. Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры (самостоятельно составленные); излагает материал последовательно и правильно.	31-40 баллов
Практическое задание выполнено последовательно и грамотно, методом работы от замысла к завершению. В целом отвечает конкретно сформулированным целям данного задания. В работе решено большинство проектных задач. Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры; излагает материал последовательно и правильно. Допускает незначительные неточности в ответе.	21-30 баллов
Практическое задание выполнено старательно, но формально. В практическом задании присутствуют серьезные недостатки.	11-20 баллов
Практическое задание выполнено небрежно и без интереса, в целом не отвечает профессиональным требованиям. Работа выполнена несамостоятельно.	1-10 баллов

8. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ

Общая оценка знаний обучающихся по дисциплине проводится по 100-балльной шкале исходя из максимума, приведенного в таблице ниже. Организационно-учебная работа в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, своевременное и качественное выполнение домашних заданий, активность во время проведения лабораторных занятий.

Разделы	Виды работ	Баллы
Раздел 1	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа	20
	Итого	30
Раздел 2	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Итого	10
Индивидуальная работа		10
Самостоятельная работа		10
Экзамен		40
Всего		100

Соответствие баллов оценке

Количество баллов из 100	ECTS	Оценка по пятибалльной шкале	
		Экзамен, дифференцированный зачет	Зачет
90-100	A	отлично	зачтено
80-89	B	хорошо	зачтено
75-79	C		зачтено
70-74	D	удовлетворительно	зачтено
60-69	E		зачтено
35-59	FX	неудовлетворительно	не зачтено
0-34	F		не зачтено

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебные занятия проводятся в 7-м и 5-м корпусах ДонГУ (г. Донецк, ул. Челюскинцев, 186; 189б). Для проведения лабораторных занятий требуется аудитория, оборудованная меловой или маркерной доской, мультимедийный проектор и экран, ноутбук, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя, выход в Интернет – проводной или с использованием Wi-Fi.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в учебно-методическом кабинете 7-го корпуса (ауд.103).

Обучающиеся имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования экономического факультета «ДонГУ». При изучении дисциплины применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

С использованием ресурсов платформы дистанционного образования осуществляется текущий контроль знаний обучающихся на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

Дистанционный курс «Компьютерное обеспечение проектирования в сфере графического дизайна» для студентов направления подготовки 54.03.01 Дизайн, профиля «Графический дизайн» доступен по ссылке: облако сервиса mail.ru Папка «Трёхмерное компьютерное моделирование» <https://cloud.mail.ru/public/xwe3/2WzjmFcMm>

10. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

10.1 Основная литература

1. Дереза П. А., Испанова Н. В. Технологии разработки 3D-моделей: моделирование сложных объектов: учебно-методическое пособие для бакалавриата направления подготовки 54.03.01 Дизайн / Н. В. Испанова, П. А. Дереза. – Донецк: ДонНУ, 2021. – 152 с.

2. Трёхмерное моделирование в дизайн-проектировании: от скетчинга до визуализации и макета : учебно-методическое пособие. — Тамбов : ТГУ им. Г.Р.Державина, 2025. — 148 с. — ISBN 978-5-00078-925-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/519005> (дата обращения: 01.07.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

10.2. Дополнительная литература

1. Жигалов, О. С. Информационно-коммуникационные технологии: Практикум : учебное пособие / О. С. Жигалов, И. П. Проворова, А. В. Чуракова. — Москва : РТУ МИРЭА, 2026. — 63 с. — ISBN 978-5-7339-2897-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/516323> (дата обращения: 03.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Арбатская, О. А. Информационно-коммуникационные технологии : учебно-методическое пособие / О. А. Арбатская. — Улан-Удэ : ВСГИК, 2020. — 64 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/158638> (дата обращения: 03.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Гречушкина, Н.В. Компьютерная графика в САПР КОМПАС. 3D-моделирование: учебно-методическое пособие / Н.В. Гречушкина, С.В. Челебаев. – Рязань: Рязанский институт (филиал) Московского политехнического университета, 2022. – 48 с.

4. 3D-моделирование в дизайне : учебное пособие для СПО / В. А. Кукушкина, Е. А. Кантарюк, Л. С. Абдуллах, Ю. А. Бордюгова. – 2-е изд. – Липецк, Саратов : Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2024. – 53 с. — ISBN 978-5-00175-281-3, 978-5-4488-2295-7. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/144758> (дата обращения: 21.05.2026).

11. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. **Национальная электронная библиотека (НЭБ):** федеральная государственная информационная система / Министерство Культуры РФ; Российская государственная библиотека. — Москва, 2019- . — URL: <https://rusneb.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). — Режим доступа: свободный, подписка. Необходима установка программного обеспечения. — Текст: электронный.

2. **eLIBRARY.RU**: научная электронная библиотека: сайт. – Москва, 2000- . – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.
3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка»: сайт / Ассоциация «Открытая наука». – Москва, 2014- . – URL: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
4. Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. – URL: <https://e.lanbook.com> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: издания Сетевой электронной библиотеки, для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.
5. **ЭБС Юрайт**: электронная библиотечная система: сайт. – Москва, 2013. – URL: <https://urait.ru/library/svobodnyy-dostup/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: издания свободного доступа, для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.
6. **Электронно-библиотечная система ДонГУ**: сайт / ФГБОУ ВО «ДонГУ». – Донецк, 2016- . – URL: <http://library.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
7. **Электронный каталог** Научной библиотеки ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://library.donnu.ru/catalog/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: поиск свободный, электронные документы – для пользователей ДонГУ.
8. **Электронный архив** ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://repo.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный.
9. Официальный сайт Союза дизайнеров России <http://www.design-union.ru>
10. Блог о будущем дизайна, инновациях в технологиях, материалах и проектной деятельности, медиаресурсы о дизайне <https://www.designboom.com/>
11. Всероссийская творческая общественная организация «Союз художников России» <https://www.shr.su/>

12. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДонГУ № 46484614)
2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДонГУ № 46472919)
3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы Dream Spark для высших учебных заведений)
4. Антивирус Касперского, Adobe Acrobat Reader, xPDF (лицензии GPL, Apache, BSD для свободного программного обеспечения).