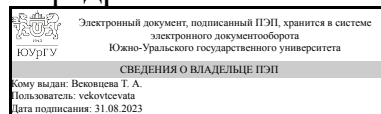


УТВЕРЖДАЮ:  
Заведующий выпускающей  
кафедрой



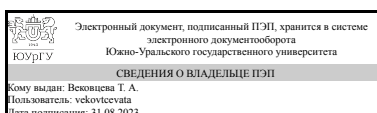
Т. А. Вековцева

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.06 Компьютерный рисунок  
для направления 54.03.01 Дизайн  
уровень Бакалавриат  
профиль подготовки Графический дизайн  
форма обучения очная  
кафедра-разработчик Технология и дизайн

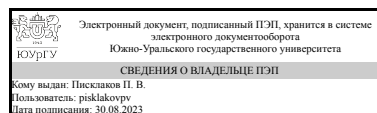
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

Зав.кафедрой разработчика,  
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,  
доцент



П. В. Пискалов

## 1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является формирование навыка использования компьютерных технологий для создания графических изображений. Данный навык в дальнейшем используется при работе над художественными эскизами готовой продукции, подготовке печатных и электронных материалов, сопровождающих разрабатываемые объекты дизайна.

## Краткое содержание дисциплины

В рамках дисциплины студенты осваивают работу с графическими редакторами, выполняя тренировочные и творческие задания. Основные темы: создание коллажей (плакатов, открыток), цветокоррекция, ретуширование изображений, создание типографических композиций, оцифровка сделанных вручную изображений, создание проектов с использованием актуальных стилей современного графического дизайна.

## 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен использовать различные графические техники, методы работы с цветом, моделирования и макетирования в дизайн-проектировании	Знает: законы построения композиции в компьютерных электронных продуктах Умеет: создавать компьютерный электронный продукт в авторской компьютерной графикой Имеет практический опыт: создания электронных страниц и образцов компьютерной графики в сети Интернет

## 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Компьютерные технологии	Фототехнологии, Интерактивные технологии в дизайне, Фотографика

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Компьютерные технологии	Знает: различные графические компьютерные техники, методы работы с цветом, градиентами, трёхмерного моделирования и визуализации, графические редакторы (2D, 3D), программы для анимации и видеомонтажа, возможности редакторов для реализации дизайн-проектов Умеет: создавать инструментами компьютерных редакторов различной сложности градиент, кисти, текстуры, коллажи, трёхмерные модели,

	сложные развёртки, пользоваться графическими редакторами (2D, 3D), программами для анимации и видеомонтажа, создавать 2D-графику, 3D-графику, анимацию, выполнять видеомонтаж Имеет практический опыт: создания изображений различными графическими компьютерными техниками, работы с заливкой цветом, трёхмерного моделирования, работы с векторной и растровой графикой, 3D-моделированием, созданием анимации, монтажом видео
--	--

#### 4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 56,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		3	
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108	
<i>Аудиторные занятия:</i>	48	48	
Лекции (Л)	16	16	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	32	32	
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	51,5	51,5	
Подготовка к просмотру	7,5	7,5	
Выполнение заданий	44	44	
Консультации и промежуточная аттестация	8,5	8,5	
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	экзамен	

#### 5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Растровый графический редактор	34	10	24	0
2	Векторный графический редактор	14	6	8	0

##### 5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1.6	1	Работа с текстом: виды шрифтов и классификация, базовые инструменты работы с текстом в растровом редакторе	2
1.4	1	Резкость: методы повышения резкости	1
1.1	1	Векторная и растровая графика: принципы создания, отличие. Интерфейс растрового редактора	2

1.5	1	Ретуширование: базовые инструменты, приёмы работы	1
1.3	1	Цветокоррекция: цветовые пространства, базовые принципы цветокоррекции, посторонние оттенки и их устранение, повышение контраста, усиление цвета, комплексный алгоритм цветокоррекции	3
1.2	1	Выделение: базовые инструменты, приемы выделения объектов	1
2.1	2	Интерфейс векторного редактора	1
2.6	2	Построение изометрии: базовые принципы и приёмы, использование 3D инструментов	1
2.4	2	Градиенты и переходы	1
2.3	2	Работа с текстом: базовые инструменты работы с текстом в векторном редакторе	1
2.5	2	Фотореалистичные изображения: создание	1
2.2	2	Работа с объектами: создание базовых объектов	1

## 5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1.10	1	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 1): истоки стиля, техника создания изображений	1
1.1	1	Коллаж: процесс создания коллажа с использованием методов выделения	2
1.11	1	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 1): разработка концепции своего проекта в данном стиле	2
1.7	1	Ретуширование: базовые инструменты, приёмы работы	2
1.6	1	Резкость: методы повышения резкости	2
1.2	1	Коллаж: приёмы колоризации изображений	2
1.5	1	Цветокоррекция: усиление цвета, комплексный алгоритм цветокоррекции	1
1.13	1	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 1): выполнение своего проекта в данном стиле	3
1.3	1	Цветокоррекция: цветовые пространства, базовые принципы цветокоррекции, посторонние оттенки и их устранение	2
1.4	1	Цветокоррекция: повышение контраста	2
1.8	1	Ретуширование: создание нового смысла изображения с помощью ретуширования	2
1.9	1	Работа с текстом: создание типографических композиций	3
2.2	2	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 2): разработка концепции и выполнение своего проекта в данном стиле	3
2.1	2	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 2): истоки стиля, техника создания изображений	1
2.3	2	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 3): истоки стиля, техника создания изображений	1
2.4	2	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 3): разработка концепции и выполнение своего проекта в данном стиле	3

## 5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

## 5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к просмотру	Электронный учебный курс «Компьютерный рисунок», размещенный в СДО «Электронный ЮУрГУ»	3	7,5
Выполнение заданий	Электронный учебный курс «Компьютерный рисунок», размещенный в СДО «Электронный ЮУрГУ»	3	44

## 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

### 6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	3	Текущий контроль	Задание №1.1. Коллаж из винтажных изображений	1	24	Приведён в приложении	экзамен
2	3	Текущий контроль	Задание №1.2. Колоризация изображения	1	14	Приведён в приложении	экзамен
3	3	Текущий контроль	Задание №1.3. Коррекция изображений методом PPW	1	42	Приведён в приложении	экзамен
4	3	Текущий контроль	Задание №1.4. Картины в карантине	1	15	Приведён в приложении	экзамен
5	3	Текущий контроль	Задание №1.5. Мудрый плакат	1	15	Приведён в приложении	экзамен
6	3	Текущий контроль	Задание №1.6. Три плаката к песням про...	1	42	Приведён в приложении	экзамен
7	3	Текущий контроль	Задание №2.1. Плакат в стиле Line Art / Blending Vector Art	1	15	Приведён в приложении	экзамен
8	3	Текущий контроль	Задание №2.2. Плакаты в стиле Monoline Art & Flat Colors	1	23	Приведён в приложении	экзамен
9	3	Проме-	Просмотр	-	100	Приведён в приложении	экзамен

		жуточная аттестация				
--	--	---------------------	--	--	--	--

## 6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
экзамен	Прохождение мероприятия промежуточной аттестации не обязательно. Экзамен (мероприятие промежуточной аттестации) проходит в формате просмотра всех выполненных работ по контрольным точкам 1-8. В рамках просмотра преподавателем проходит описание основных ошибок и достоинств представленных работ. Если студент не набрал достаточного рейтинга для получения положительной оценки за экзамен, то он переделывает работы по контрольным точкам, где получил самые низкие баллы. Студенты, получившие рейтинг, достаточный для положительной оценки, но желающие его повысить, могут исправить работы не более чем по 2-м контрольным точкам, при этом оценивание таких работ производится по критериям соответствующих контрольных точек. Итоговая оценка за курс определяется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

## 6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
ПК-2	Знает: законы построения композиции в компьютерных электронных продуктах	+					+	+	+	+
ПК-2	Умеет: создавать компьютерный электронный продукт в авторской компьютерной графикой	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ПК-2	Имеет практический опыт: создания электронных страниц и образцов компьютерной графики в сети Интернет	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### Печатная учебно-методическая документация

а) *основная литература:*

Не предусмотрена

б) *дополнительная литература:*

Не предусмотрена

в) *отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:*

Не предусмотрены

г) *методические указания для студентов по освоению дисциплины:*

1. Приведены в разделе «Учебно-методические материалы в электронном виде»

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Приведены в разделе «Учебно-методические материалы в электронном виде»

### Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 3-е изд. — Москва : ДМК Пресс, 2013. — 238 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/58694">https://e.lanbook.com/book/58694</a>
2	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Уэйнманн, Э. Illustrator для Windows и Macintosh : учебное пособие / Э. Уэйнманн, П. Лурекас. — Москва : ДМК Пресс, 2009. — 864 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/1153">https://e.lanbook.com/book/1153</a>
3	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Учебно-методические материалы кафедры	Курс «Компьютерный рисунок» (размещен в СДО «Электронный ЮУрГУ») <a href="https://edu.susu.ru/">https://edu.susu.ru/</a>

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

### 8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Лекции		Компьютер, проектор
Практические занятия и семинары		Компьютеры с установленным ПО