

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.04.2025 11:46:59
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce7bb8a25c0b8bb55e6e58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора - 2025

Рабочая программа дисциплины Основы графики в дизайне разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), (Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 9 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна,
рисунка и живописи,
кандидат культурологии, доцент

Ю. В. Одношвина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля)	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	4
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	5
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)	9
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	9
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	9
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	10
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем.....	11
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	12

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Наименование дисциплины

Основы графики в дизайне

1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыков работы с цифровой графикой.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучить принципы работы с цифровой графикой
- строить объекты в перспективе
- уметь изображать различные поверхности и материалы
- проводить анализ и работать с референсами
- делать скетчи
- делать финальный рендер сложных игровых объектов

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Основы графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Основы графики в дизайне» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) «Цифровая графика в индустрии компьютерных игр».

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	3	3
Общая трудоемкость, час.	108	108
Аудиторные занятия, час.	34	34
Лекции, час.	10	10
Практические занятия, час.	24	24
Самостоятельная работа	74	74
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	экзамен	экзамен

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Основы цифрового рисунка. Виды перспектив. Построение объектов в одноточечной перспективе. Построение предметов в 2-х и 3-х точечной перспективе. Построение сложных предметов в перспективе.

Тема 2. Обрубковка. Упрощение сложных объектов до примитивов. Построение примитивов в перспективе.

Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе. Построение простого интерьера в перспективе. Построение экстерьера в перспективе.

Тема 4. Основы стилизации. Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.

Тема 5. Рендер материалов. Понятие окклюзия, свет, тень, эффект Френеля. Виды поверхностей и их свойства. Рисование самых распространенных игровых материалов.

Тема 6. Пайплайн в работе художника. Принципы работы с референсами. Работа от пятна и от линии. Упрощение и ускорение работы над рендером объектов.

Тема 7. Работа со сложной формой. Работа с референсами. Скетчинг. Свет, тень, отраженный свет, окклюжен. Цвет и материалы.

Тема 8. Презентация проектов. Сайты для оформления портфолио. Оформление работы. Элементы для оформления. Верстка, расположение элементов на листе.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
Лекции	Практические занятия				
3 семестр					
Тема 1. Основы цифрового рисунка	8	4	4	2	2
Тема 2. Обрубковка	8	4	4	2	2
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе	12	8	4	2	2
Тема 4. Основы стилизации	12	8	4	2	2
Тема 5. Рендер материалов	22	18	4	2	2
Тема 6. Пайплайн в работе художника	10	8	2	-	2
Тема 7. Работа со сложной формой	30	20	10	-	10
Тема 8. Презентация проектов	6	4	2	-	2
Экзамен					
Всего по дисциплине	108	74	34	10	24
Всего зачетных единиц	3				

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	Часы	Формируемые компетенции
Тема 1. Основы цифрового рисунка.	Виды перспектив. Построение объектов в одноточечной перспективе. Построение предметов в 2-х и 3-х точечной перспективе. Построение сложных предметов в перспективе.	2	ОПК-3
Тема 2. Обрубковка.	Упрощение сложных объектов до примитивов. Построение примитивов в перспективе.	2	ОПК-3
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.	Построение простого интерьера в перспективе. Построение экстерьера в перспективе.	2	ОПК-3
Тема 4. Основы стилизации.	Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.	2	ОПК-3
Тема 5. Рендер материалов.	Понятие окклюзия, свет, тень, эффект Френеля. Виды поверхностей и их свойства. Рисование самых распространенных игровых материалов.	2	ОПК-3

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	Час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 1. Основы цифрового рисунка.	1. Построение куба, пирамиды, цилиндра в одноточечной перспективе 2. Построение куба, пирамиды, цилиндра в двухточечной перспективе 3. Построение куба, цилиндра и пирамиды в трехточечной перспективе.	2	ОПК-3	Практические задания
Тема 2. Обрубковка.	Упрощение сложного объекта методом обрубковки и выявления основных форм, плоскостей.	2	ОПК-3	Практические задания
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.	Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.	2	ОПК-3	Практические задания
Тема 4. Основы стилизации.	Деформация простых объектов: куб, цилиндр, пирамида.	2	ОПК-3	Практические задания
Тема 5. Рендер материалов.	Работа с изображением материалов: дерево, камень, металл, стекло и т.д.	2	ОПК-3	Практические задания
Тема 6. Пайплайн в работе художника.	Разработать пайплайн для рендера материалов.	2	ОПК-3	Практические задания
Тема 7. Работа со сложной формой.	Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Собрать референсы, сделать скетчи.	10	ОПК-3	Практические задания
Тема 8. Презентация проектов.	Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио	2	ОПК-3	Практические задания

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	Час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 1. Основы цифрового рисунка.	Построить в перспективе предмет мебели: стул, стол, кресло, диван. Построить в 2-х точечной перспективе чайник, кружку.	4	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2. Обрубковка.	Сделать обрубковку из любого объекта: обувь, чайник и т.д.	4	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.	Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.	8	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 4. Основы стилизации.	Стилизовать предмет мебели.	8	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Рендер материалов.	Нарисовать сложный предмет и сделать его из материала: стекло, желе, золото, кристалл, лава и т.д.	18	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 6. Пайплайн в работе художника.	Разработать пайплайн для рендера материалов.	8	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр

				работы во время практического занятия.
Тема 7. Работа со сложной формой.	Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Сделать финальный рендер.	20	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 8. Презентация проектов.	Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио	4	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее - ФОС) по дисциплине «Основы графики в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЯ)

Печатные издания

1. Беляева С.Е. Спецрисунок и художественная графика: учебник / С.Е. Беляева, Е.А. Розанов. - 11-е изд., испр. - Москва: Академия, 2021. - 240с. +16с. цв. вкл.: ил.
2. Меркулова Л.А. Пропедевтика. Общая композиция: учеб. для вуза / Л.А. Меркулова, М.Е. Ёлочкин. - М.: Академия, 2021. - 205с.: ил.
3. Сокольникова Н.М. Основы дизайна и композиции: учебное издание / Сокольникова Н.М. -Москва: Академия, 2024. - 160 с.
4. Тихонов С.В. Рисунок: учеб. пособие для вузов / С.В. Тихонов, В.Г. Демьянов, В.Б. Подрезков. - 2-е изд. - М.: Архитектура-С, 2021. - 296 с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Воронова, И.В. Основы композиции: учебник для вузов / И.В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566051> (дата обращения: 21.04.2025).
2. Скакова А.Г. Рисунок и живопись: учебник для вузов / А.Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2025. — 128 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565943> (дата обращения: 21.04.2025).

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2021. - 255с.: ил.
2. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: Владос, 2021. - 301 с.: ил.
3. Бесчастнов, Н.П. Изображение растительных мотивов: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2020. - 176 с.: ил.
4. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2020. - 271с.: ил.

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru>
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Дисциплина «Основы графики в дизайне» обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует общекультурные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

Предметом изучения дисциплины являются методы, правила и приемы цифрового художника, используемые в процессе работы над игровыми проектами.

Цель дисциплины - овладение студентами навыков работы с цифровой графикой.

Основные задачи дисциплины – изучить принципы работы с цифровой графикой, строить объекты в перспективе, уметь изображать различные поверхности и материалы, проводить анализ и работать с референсами, делать скетчи, делать финальный рендер сложных игровых объектов

Структура дисциплины включает в себя лекционные, практические занятий и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы разработаны методические указания в форме рабочей тетради.

Работа с тетрадью включает:

- заполнение свободных строк в теоретической части каждой темы (дать определение, назвать, написать формулу и т. д.)
- решение задач и выполнение заданий
- выполнение домашних заданий по рабочей тетради.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;

- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов:

- Выполнение домашних заданий.

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;
 Онлайн платформа для командной работы Miro;
 Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;
 Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)

Mozilla Firefox
 Adobe Reader
 Eset NOD32
 Windows 10
 Adobe Illustrator
 Adobe InDesign
 Adobe Photoshop
 ARCHICAD 24
 Blender
 DragonBonesPro
 Krita
 PureRef
 ZBrush 2021 FL
 Microsoft Office 2016
 На первых 4 + преподавательский
 САПР Грация
 САПР Assyst
 Google Chrome
 «Балаболка»
 NVDA.RU

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. «Гарант аэро»

2. КонсультантПлюс
3. Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна № 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека Читальный зал № 122	Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля

		<p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
--	--	--