Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.09.2026 15:53:58
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очно-заочная
Год набора - 2024

Челябинск 2024

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 РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 22.04.2024 г.

Заведующий кафедрой дизайна,
рисунка и живописи,
кандидат культурологии, доцент Ю. В. Одношовина

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) 8

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) 9

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем.....10

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 54.03.02 Дизайн, направленность (профиль) Графический дизайн и брендинг.

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.	**20**	**20**
Лекции, час.	6	6
Практические занятия, час.	14	14
Самостоятельная работа	**79**	**74**
Курсовой проект (работа)	-	-
Контроль	9	9
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. Обрубовка. 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, оклюжен. 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		Контроль
				Лекции	Практические занятия	
3 семестр						
Тема 1. Основы цифрового рисунка	7	5	2	1	1	
Тема 2. Обрубовка	8	6	2	1	1	
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе	10	8	2	1	1	
Тема 4. Основы стилизации	10	8	2	1	1	
Тема 5. Рендер материалов	21	18	3	2	1	
Тема 6. Пайплайн в работе художника	9	8	1	-	1	
Тема 7. Работа со сложной формой	27	20	7	-	7	
Тема 8. Презентация проектов	7	6	1	-	1	
Контроль	9					9
Всего по дисциплине	**108**	**79**	**20**	**6**	**14**	**9**
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.	1	ОПК-3
Тема 2. Обрубовка.	Упрощение сложных объектов до примитивов. Построение примитивов в перспективе.	1	ОПК-3
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.	Построение простого интерьера в перспективе. Построение экстерьера в перспективе.	1	ОПК-3
Тема 4. Основы стилизации.	Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.	1	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.	1	ОПК-3	Практические задания
Тема 2. Обрубовка.	Упрощение сложного объекта методом обрвубоки и выявления основных форм, плоскостей.	1	ОПК-3	Практические задания
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.	Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.	1	ОПК-3	Практические задания
Тема 4. Основы стилизации.	Деформация простых объектов: куб, цилиндр, пирамида.	1	ОПК-3	Практические задания
Тема 5. Рендер материалов.	Работа с изображением материалов: дерево, камень, металл, стекло и т.д.	1	ОПК-3	Практические задания
Тема 6. Пайплайн в работе художника.	Разработать пайпалайн для рендера материалов.	1	ОПК-3	Практические задания
Тема 7. Работа со сложной формой.	Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Собрать референсы, сделать скетчи.	7	ОПК-3	Практические задания
Тема 8. Презентация проектов.	Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио	1	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.	5	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2. Обрубовка.	Сделать обрубовку из любого объекта: обувь, чайник и т.д.	5	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 пайпалайн 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	6	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 ДИСЦИПЛИНЫ (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, 2019. - 205с.: ил.

3.Тихонов С.В. Рисунок: учеб. пособие для вузов / С.В. Тихонов, В.Г. Демьянов, В.Б. Подрезков. - 2-е изд. - М.: Архитектура-С, 2019. - 296 с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Воронова, И.В. Основы композиции: учебное пособие для вузов / И.В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2022. — 119 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/495498 (дата обращения: 16.04.2024).

2. Скакова А.Г. Рисунок и живопись: учебник для вузов / А.Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2024. — 128 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/542194 (дата обращения: 16.04.2024).

Дополнительные источники *(при необходимости)*

1. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2019. - 255с.: ил.

2. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: Владос, 2019. - 301 с.: ил.

3. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2019. - 176 с.: ил.

4. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2019. - 271с.: ил.

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

Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: https://minobrnauki.gov.ru
- Федеральный портал «Российское образование»: http://ro-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;
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)
Битрикс 24
Яндекс браузер
Mozilla Firefox
Microsoft™ Office®
МойОфис
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)
Figma (Edu)

AliveColors Business
Мовавика Фото

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»
КонсультантПлюс

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

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