

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.03.2026 14:38:21  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c5ce7bb8a25c0b0bb55e0e58

**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):  
Дизайн одежды и управление модным брендом  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Форма обучения: очная  
Год набора – 2026

Челябинск 2026

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 № 10 от 25.05.2026

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) Дизайн одежды и управление модным брендом.

#### **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, 4 семестре.

##### **Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий**

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		4
Общая трудоемкость, ЗЕТ	3	3
Общая трудоемкость, час.	108	108
Аудиторные занятия, час.	36	36
Лекции, час.	10	18
Практические занятия, час.	24	18
Самостоятельная работа	72	72
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				
<b>3 семестр</b>					
<b>Тема 1. Основы цифрового рисунка</b>	8	4	4	2	2
<b>Тема 2. Обрубковка</b>	10	4	6	4	2
<b>Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе</b>	14	8	6	4	2
<b>Тема 4. Основы стилизации</b>	14	8	6	4	2
<b>Тема 5. Рендер материалов</b>	24	18	6	4	2
<b>Тема 6. Пайплайн в работе художника</b>	10	8	2	-	2
<b>Тема 7. Работа со сложной формой</b>	22	18	4	-	4
<b>Тема 8. Презентация проектов</b>	6	4	2	-	2
<b>Экзамен</b>					
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108</b>	<b>72</b>	<b>36</b>	<b>18</b>	<b>18</b>
<b>Всего зачетных единиц</b>	<b>3</b>				

## 5.3. Лекционные занятия

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

#### 5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>Тема 1.</b> 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
<b>Тема 2.</b> Обрубковка.	Упрощение сложного объекта методом обрубковки и выявления основных форм, плоскостей.	2	ОПК-3	Практические задания
<b>Тема 3.</b> Построение сложной композиции в перспективе.	Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.	2	ОПК-3	Практические задания
<b>Тема 4.</b> Основы стилизации.	Деформация простых объектов: куб, цилиндр, пирамида.	2	ОПК-3	Практические задания
<b>Тема 5.</b> Рендер материалов.	Работа с изображением материалов: дерево, камень, металл, стекло и т.д.	2	ОПК-3	Практические задания
<b>Тема 6.</b> Пайплайн в работе художника.	Разработать пайплайн для рендера материалов.	2	ОПК-3	Практические задания
<b>Тема 7.</b> Работа со сложной формой.	Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Собрать референсы, сделать скетчи.	4	ОПК-3	Практические задания
<b>Тема 8.</b> 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
<b>Тема 1.</b> 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.
<b>Тема 2.</b> Обрубковка.	Сделать обрубковку из любого объекта: обувь, чайник и т.д.	4	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
<b>Тема 3.</b> 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.
<b>Тема 4.</b> Основы стилизации.	Стилизовать предмет мебели.	8	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
<b>Тема 5.</b> 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.
<b>Тема 6.</b> Пайплайн в работе художника.	Разработать пайплайн для рендера материалов.	8	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр

				работы во время практического занятия.
<b>Тема 7.</b> Работа со сложной формой.	Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Сделать финальный рендер.	18	ОПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
<b>Тема 8.</b> 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 (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, 2022. - 240с.+16 с. цв. вкл.: ил.
2. Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция: учеб. для вуза / Л.А. Меркулова, М.Е. Ёлочкин. - М.: Академия, 2023. - 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, 2023. - 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.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566051> (дата обращения: 20.05.2026).
2. Скакова А.Г. Рисунок и живопись: учебник для вузов / А.Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2025. — 128 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565943> (дата обращения: 20.05.2026).

## 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  
Adobe Reader  
Microsoft™ Office®  
МойОфис  
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)  
Blender  
Figma (Edu)  
AliveColors Business  
Мовавика Фото  
Assyst  
САПР Грация

### ***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»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>

## 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.	<p>Лаборатория компьютерного дизайна № 332</p> <p>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p>	<p>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».</p>
2.	<p>Библиотека Читальный зал № 122</p>	<p>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».</p>

