



Государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Южно-Уральский государственный институт искусств  
имени П.И. Чайковского»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**ОП.08 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Специальность  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Присваиваемая квалификация  
Дизайнер, преподаватель

Форма обучения  
очная

Челябинск, 2023

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Организация-разработчик: ГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный институт искусств имени П.И. Чайковского»

Разработчик:

Шамарин А.В., заведующий отделением дизайна, преподаватель художественного училища

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>5</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>19</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>22</b>

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.08 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

## 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.08 Компьютерная графика является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии профессиональных (ПК) и общих (ОК) компетенций: ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09.

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Цель: приобретение умений применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 1.3. Формировать техническое задание на дизайн-проект. Выполнять поиск решения для реализации технического задания на дизайн-проект. ПК 1.4. Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла. ПК 1.5. Осуществлять процесс дизайн-проектирования. ПК 1.6. Осуществлять подготовку вывода продукта на рынок. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. ОК 02. Использовать	владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования; использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла	систематизации компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования; технических и программных средств компьютерной графики

<p>современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p>		
---	--	--

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Объем образовательной программы учебной дисциплины</b>	265
в т. ч.:	
теоретическое обучение	24
практические занятия	241
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Введение	<b>Содержание учебного материала</b> Обзор компьютерных программ. Основные понятия и термины.	2	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
<b>Тема № 1.</b> <b>Программа Autodesk 3ds max. Интерфейс и навигация.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Изучение способов индивидуальной настройки интерфейса в зависимости от выполняемых задач.	2	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание модели средневекового замка из примитивов с использованием принципа блокинга	2	
<b>Тема № 2.</b> <b>Программа Autodesk 3ds max. Моделирование методом блокинга.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Изучение основных инструментов, а также примитивов: бокс, цилиндр, тор, конус, пирамида, сфера. Способы моделирования.	2	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание модели средневекового замка из примитивов с использованием принципа блокинга	2	
<b>Тема № 3.</b> <b>Программа Autodesk 3ds max. Использование модификаторов.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Изучение основных инструментов для построения линейных объектов: линия, прямоугольник, окружность, звезда. Способы модифицирования линейных объектов в объёмные: вращение вокруг оси, выдавливание, выдавливание по профилю, свободная трансформация, изгиб.	2	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание натютморта из бытовых предметов с использованием тел вращения.	2	
<b>Тема № 4.</b> <b>Программа Autodesk</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Изучение основных инструментов низкополигонального моделирования. Работа с	6	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02,

<b>3ds max. Принципы низкополигонального моделирования.</b>	подобъектами модификатора Edit Poly. Создание студии для моделирования самолёта.		ОК 09
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание модели двухместного винтового легкомоторного самолёта.	6	
<b>Тема № 5. Программа Autodesk 3ds max. Основы освещения и визуализации.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение основных инструментов для освещения. Направленное и рассеянное освещение.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание нескольких световых моделей для модели средневекового замка	2	
<b>Тема № 6. Программа Autodesk 3ds max. Создание простых материалов.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение материалов Corona Render. Создание материалов пластика, меди, хрома		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание нескольких простых материалов и текстурирование модели средневекового замка	2	
<b>Тема № 7. Программа Autodesk 3ds max. Создание сложных материалов.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение материалов Corona Render. Создание материалов лакированного брошированного дерева, анодированного алюминия, вельвета, бархата, цветного стекла, пламени.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание нескольких сложных материалов и текстурирование модели натюрморта из бытовых предметов с использованием тел вращения.	4	
<b>Тема № 8. Программа Autodesk 3ds max. Моделирование композиции на заданную тему.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение принципов моделирования в предметной визуализации.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание натюрморта заданную тему из подобранных предметов с использованием принципов низкополигонального моделирования.	4	
<b>Тема № 9. Программа Autodesk 3ds max. Текстурирование композиции на заданную тему.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение принципов простого освещения в предметной визуализации.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Текстурирование натюрморта заданную тему из подобранных предметов с использованием принципов низкополигонального моделирования.	4	
<b>Тема № 10.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ПК 1.3 - ПК 1.6,

<b>Программа Autodesk 3ds max. Визуализация композиции на заданную тему.</b>	Изучение принципов постановки и настройки камеры в предметной визуализации.		ОК 01, ОК 02, ОК 09
	<b>В том числе практических занятий</b> Освещение и визуализация натюрморта заданную тему из подобранных предметов с использованием принципов низкополигонального моделирования.	2	
<b>Тема № 11. Программа Autodesk 3ds max. Методы моделирования</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	6	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Обзор методов моделирования в 3D-редакторах. Основные понятия и термины.		
<b>Тема № 12. Программа Autodesk 3ds max. Моделирование под сглаживание.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	8	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение основных инструментов для среднеполигонального моделирования. Модификаторы сглаживания Smooth и Turbosmooth. Способы моделирования с использованием полигональных лент и рёбер жёсткости.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание модели робота с проработкой торса, головы, конечностей и характерных деталей.	8	
<b>Тема № 13. Программа Autodesk 3ds max. Принципы простого репоzingа.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение основных инструментов для простого репоzingа. Последовательности материнских и дочерних объектов.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Подготовка модели робота к репоzingу и выполнение смены позы на заданную тему.	2	
<b>Тема № 14. Программа Autodesk 3ds max. Студийное освещение.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	6	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение способов создания студии для освещения и моделей студийного освещения с использованием 2-х, 3-х и 4-х источников освещения. Цветной свет. Типы источников света, в зависимости от положения в пространстве относительно модели и зрителя. Направленное и рассеянное освещение.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание студии для освещения и нескольких световых моделей студийного освещения с использованием 2-х, 3-х и 4-х источников цветного освещения для модели робота.	6	
<b>Тема № 15. Программа Autodesk 3ds max. Моделирование персонажей на заданную тему.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	12	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение реализации принципов моделирования для механических персонажей на заданную тему.		
	<b>В том числе практических занятий</b>	12	



тему.	Создание механических персонажей на заданную тему с использованием принципов робототехники и среднеполигонального моделирования под сглаживание.		
Тема № 16. Программа Autodesk 3ds max. Текстурирование и репоинг персонажей на заданную тему.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение реализации принципов репоинга для создания фризовой композиции на заданную тему.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Текстурирование и репоинг механических персонажей заданную тему с использованием принципов робототехники и среднеполигонального моделирования под сглаживание.	4	
Тема № 17. Программа Autodesk 3ds max. Освещение сцены на заданную тему.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение принципов освещения и создания модели световоздушной среды для фризовой композиции на заданную тему.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Освещение и создание модели световоздушной среды для фризовой композиции на заданную тему с использованием принципов робототехники и среднеполигонального моделирования под сглаживание.	4	
Тема № 18. Программа Autodesk 3ds max. Визуализация сцены на заданную тему.	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение реализации принципов постановки камеры и визуализации для создания фризовой композиции на заданную тему.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Освещение и визуализация фризовой композиции на заданную тему с использованием принципов робототехники и среднеполигонального моделирования под сглаживание.	2	
Тема № 19. Векторная графика.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Обзор компьютерных программ. Основные понятия и термины.		
Тема № 20. Программа Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Построение контуров с использованием геометрических примитивов. Логические операции с объектами. Изучение функций: Геометрические примитивы. Трансформация, выравнивание, заливка, обводка. Сетка направляющих.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Копия абстрактной композиции. За основу необходимо взять любое из произведений супрематизма.	4	

	Создание абстрактной композиции на тему «Автопортрет». Использование всех изученных инструментов.		
<b>Тема № 21.</b> <b>Программа Adobe Photoshop. Знакомство с интерфейсом</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение интерфейса программы. Обучение навыкам сканирования и обработки в программе. Изучение функций: Разрешение и размеры файлов. Изменение размеров. Кадрирование. Ресемплинг. Цветовые модели.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание рисунка на тему «Силуэт животного». Самостоятельное сканирование изображения. Обработка отсканированного изображения на тему «Силуэт животного». Создание законченной композиции с применением полученных навыков обработки.	<b>4</b>	
<b>Тема № 22.</b> <b>Программа Adobe Illustrator. Создание простых и сложных векторных форм</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение основных инструментов построения криволинейных контуров. Изучение функций: Кривые безье. Узлы и манипуляторы. Операции с контурами Изучение инструментов рисования в программе. Библиотеки кистей. Способы их создания и редактирования.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание изображения на тему «Насекомое». Необходимо взять за основу любое насекомое и отрисовать его с помощью кривых Безье. Создание изображения на тему «Пейзаж» Использовать каждый из видов существующих кистей и создать свою кисть.	<b>4</b>	
<b>Тема № 23.</b> <b>Программа Adobe Illustrator. Создание полубъемного изображения. Использование текстур</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение инструментов рисования и работа с цветом в программе. Изучение функций: Градиентная сетка. Редактирование градиентов. Прозрачность. Бленды. Фактуры и текстуры. Библиотеки фактур.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание полу объемного изображения на тему «Цветок», используя градиентную сетку.	<b>4</b>	
<b>Тема № 24.</b> <b>Программа Adobe Illustrator. Трассировка изображений</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение инструментов работы с контурами в программе. Изучение функций: Автоматическая трассировка. Операции с контурами. Палитры Pathfinder, Align.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание орнаментальной виньетки, используя растровые заготовки (возможно использование собственных эскизов). Растровые изображения переводятся в	<b>4</b>	

	вектор с помощью трассировки.		
<b>Тема № 25.</b> <b>Программа Adobe Illustrator. Работа со шрифтом</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение инструментов работы с текстом в программе. Изучение функций: Панели Paragraph и Character. Инструмент преобразования шрифта в кривые.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание текстового логотипа. Использование виньетки из предыдущего задания для создания законченной композиции.	4	
<b>Тема № 26.</b> <b>Программа Adobe Illustrator. 3D и перспектива</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Практическое освоение всего комплекса средств и инструментов. Изучение функций: 3D эффекты. Бленды как средство создания объема. Использование перспективной сетки.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Техническое изображение бытового прибора или средства транспорта	4	
<b>Тема № 27.</b> <b>Создание произвольных изображений в Adobe Photoshop. Инструменты и интерфейс</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Векторные инструменты. Сходство и различие с инструментарием программы Adobe Illustrator. Инструменты рисования: карандаш, кисти, ластик, заливки различного типа. Инструментальное осветление, затемнение, размытие изображения. Селекции: способы создания, комбинирования, сохранения, загрузки. Инструменты трансформации. Перспектива и сетки.		
	<b>В том числе практических занятий</b> «Натюрморт». Создать изображение с использованием всех изученных инструментов, выбрав за основу любой фотонатюрморт из предложенных.	4	
<b>Тема № 28.</b> <b>Создание коллажа в Adobe Photoshop. Работа со слоями. Освоение инструментов и интерфейса</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Работа со слоями. Группировка слоев. Режимы наложения слоёв. Стили. Лессировки. Маски: растровые, векторные, маски обрезки. Эффекты слоев: тени, свечение, обводка, наложение текстур и градиентов.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Коллаж с использованием слоёв, масок и различных режимов наложения	4	
<b>Тема № 29.</b> <b>Работа с цветом в Adobe</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02,
	Изучение функций программы:		

<b>Photoshop. Освоение инструментов и интерфейса, наработка техники и скорости</b>	Цветовые пространства RGB и CMYK; цветовой охват человеческого глаза и различных устройств отображения. Сравнение областей охвата. Принципы цветоделения. Генерация чёрного. Профили. Суммарное красочное покрытие. Каталоги Pantone. Управление цветом и контрастом. Кривые. Цветовые каналы. Работа с ограниченным цветом. Duotone, Multichannel, Bitmap. Возможности творческого использования.		ОК 09
	<b>В том числе практических занятий</b> Корректировка цвета в готовом коллаже (Тема 10). Создание коллажа с использованием искусственно ограниченного цвета	4	
<b>Тема № 30. Ретушь и реставрация в Adobe Photoshop. Освоение инструментов и интерфейса, наработка техники и скорости</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Инструментарий ретушера: обзор. Усиление резкости. Удаление шума, пятен, царапин, нежелательных элементов изображения. Восполнение утраченных фрагментов: резиновый штамп, контекстно-зависимые интеллектуальные инструменты. Поканальный поиск сохранной информации. Общая корректировка цвета и контраста.		
<b>Тема № 31. Введение в Adobe InDesign. Освоение интерфейса</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Интерфейс программы, создание нового документа, начало работы с файлом. Настройка рабочего пространства, продолжение знакомства с интерфейсом.		
<b>Тема № 32. Начало работы Adobe InDesign. Создание простого макета страниц. Отработка навыков применения инструментов</b>	<b>В том числе практических занятий</b> Создание нового документа, настройка рабочего пространства, сохранение в нужном формате.	4	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	<b>Содержание учебного материала</b>	4	
<b>Тема № 32. Начало работы Adobe InDesign. Создание простого макета страниц. Отработка навыков применения инструментов</b>	Изучение функций программы: Создание нового документа, параметры документа, операции со страницами. Размещение основных элементов макета документа. Поля и колонки. Сетки и направляющие.		4
	<b>В том числе практических занятий</b> Продолжение работы в созданном документе, настройка полей и колонок, базовой сетки. Добавление нескольких страниц.		

<b>Тема № 33.</b> <b>Верстка буклета в программе Adobe InDesign</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Планирование; Создание макета. Использование направляющих для разметки. Использование мастер-шаблона. Импорт материала; предварительная обработка текста. Верстка текста: основные правила и приемы; Использование «пипетки» для ускорения оформ.текста. Верстка списков и других типовых элементов; Верстка иллюстраций; Операции с иллюстрациями. Чистовая верстка текста, типовые операции.		
	<b>В том числе практических занятий</b>	<b>4</b>	
	Верстка многостраничного буклета с различными типами текстов и иллюстраций.		
<b>Тема № 34.</b> <b>Подготовка буклета к печати Adobe InDesign. Работа с буклетом; Отработка навыков применения инструментов в файле</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Оформление документа. Использование цветов и эффектов; Использование слоев. Зачем они нужны и в каких случаях их желательно применять. Подготовка к печати и печать; Сбор всех необходимых компонентов в одной папке (упаковка). Печать документа, настройка печати. Создание файла PDF. Экспорт документа в разные форматы.		
	<b>В том числе практических занятий</b>	<b>4</b>	
	Подготовка к печати многостраничного буклета (Тема 15)		
<b>Тема № 35.</b> <b>Ознакомление с программой SketchUp. Создание простых 3D объектов</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Знакомство с интерфейсом программы и основными функциями. Создание простых геометрических 3D объектов, наложение цветов и текстур. Инструменты перемещения, вращения, создание объема по траектории. Создание сложных объектов по собственным эскизам. Режимы камеры. Режимы освещения. Добавление дополнительных элементов из библиотеки SketchUp.		
	<b>В том числе практических занятий</b>	<b>4</b>	
	Создание по собственному эскизу объемного объекта.		
<b>Тема № 36.</b> <b>Особенности PrePress в программе Adobe InDesign.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Цветовые пространства RGB и CMYK; цветовой охват человеческого глаза и		

<b>Освоение инструментов и интерфейса, наработка техники и скорости</b>	различных устройств отображения. Сравнение областей охвата. Принципы цветоделения. Генерация чёрного. Профили. Суммарное красочное покрытие. Каталоги Pantone. Управление цветом и контрастом. Кривые. Цветовые каналы. Работа с ограниченным цветом. Duotone, Multichannel, Bitmap. Возможности творческого использования.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Корректировка цвета в готовом коллаже. Создание коллажа с использованием искусственно ограниченного цвета.	4	
<b>Тема № 37. Первичное ознакомление с программой After Effects</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Знакомство с интерфейсом программы, настройка рабочего пространства. Панель timeline и основы анимации. Понятие видеокomпозиции. Импортирование видеофайлов. Создание монтажной склейки.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание простого анимационного ролика из предложенных видеороликов с наложением эффектов (на выбор)	4	
<b>Тема № 38. Введение в Adobe After Effects. Освоение интерфейса</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Интерфейс программы, знакомство с рабочим процессом. Панель timeline, панели эффектов и слоёв. Импортирование внешних файлов.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание нового документа, настройка рабочего пространства, импортирование файлов.	4	
<b>Тема № 39. Простая анимация Adobe After Effects. Создание простого анимационного ролика</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Импорт материала при помощи приложения Adobe Bridge. Создание композиции. Работа со слоями, импортированными из программы Adobe Photoshop. Применение эффектов к слою. Настройки наложения и прозрачности. Выстраивание правильного порядка слоев. Создание анимации во времени. Добавление движения, вращения, изменения размера.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Анимационный ролик на тему “Аквариум”	6	

<b>Тема № 40.</b> <b>Анимация текста с использованием пресетов программы Adobe After Effects. Создание анимационного ролика с типографикой</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>8</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Создание и форматирование текста. Анимация по ключевым кадрам. Изменение прозрачности, цвета шрифта. Создание траектории движения текста. Использование заготовок анимации текста. Добавление эффектов появления и исчезания текста.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Анимационный ролик на тему “Слово”. Необходимо выбрать одно слово и создать анимационный ролик про него.	8	
<b>Тема № 41.</b> <b>Анимация движения персонажа с помощью инструмента Puppet tool.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций: Инструмент Puppet tool. Свойства и особенности. Добавление булавок Deform. Определение областей наложения. Анимация движения. Применение эффекта Cartoon. Позиционирование слоев с помощью привязки.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Разработка эскиза персонажа (человек или животное). Создание анимации движения персонажа.	4	
<b>Тема № 42.</b> <b>Знакомство с импортом видео в программе. Изучение монтажных возможностей программы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Импортирование видеофайлов. Монтаж и обрезка. Работа со звуком. Импорт звукового файла. Редактирование аудиодорожки. Синхронизация с видео.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание рекламного ролика из видеозаготовок. Обязательно включение звука.	4	
<b>Тема № 43.</b> <b>Освоение инструмента Roto brush, получение практических навыков</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>8</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций: О ротоскопинге, Создание границы сегмента. Заморозка результатов работы.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Используя изученный инструмент, отредактировать видео на свободную тему, предварительно снятое студентом.	4	
<b>Тема № 44.</b> <b>Программа Adobe After Effects. Создание анимации, работа с видео.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>16</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Создание раскадровок. Особенности работы с типографической анимацией. Усложненная анимация		

<b>Создание анимации типографики Adobe After Effects.</b>	текста. Использование группы аниматоров текста. Точная настройка анимации пути. Использование трехмерных эффектов. Добавление эффектов освещения и движения камеры. Создание дополнительных текстовых элементов.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание анимационного типографического ролика на тему “Запад-Восток” (соединение задания с конкурсом “Типомания”).	16	
<b>Тема № 45. Цветокоррекция в программе Adobe After Effects. Освоение инструментов программы, получение практических навыков цветокоррекции и работы с диапазоном цветов</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>12</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций программы: Регулировка цветового баланса. Замена фона. Удаление нежелательных элементов. Исправление диапазона цветов. Эффект Photo Filter.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Цветовая коррекция видео на тему «Природа», предварительно снятого студентом.	12	
<b>Тема № 46. Создание анимации игры-платформера. Освоение инструментов программы, получение практических навыков</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>12</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций: Особенности создания анимации игры. Анимация с использованием парентинга. Создание ключевых кадров на траектории движения. Масштабирование объектов и сцен. Настройка точки привязки. Работа с масками. Создание, редактирование, смягчение краев. Анимация маски. Запись анимации. Простой рендеринг.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Разработка игры-платформера: создание фона (видео или статичное изображение), персонажа, дополнительных объектов. Анимирование игры.	10	
<b>Тема № 47. Подготовка презентационного ролика, используя соответствующие инструменты программы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>12</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций: Особенность создания презентационных роликов. Использование инструмента Rep для обработки и маскирования импортированных файлов. Анимация теней и бликов. Анимация цветовых настроек композиции. Использование нулевых объектов. Особенности группировки и наследования		



	слоев. Изменение временных характеристик композиции с помощью эффекта Timewarp. Отслеживание видеоматериала.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание презентационного ролика (соединение с заданием по МДК “Дизайн-проектирование”).	12	
<b>Тема № 48.</b> <b>Ознакомление с инструментом Adobe Media Encoder программы After Effects</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций: Создание шаблонов для процесса просчета. Экспорт с использованием очереди просчета. Просчет видео с использованием инструмента Adobe Media Encoder.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Преобразование презентационного ролика в различные форматы видео для использования на различных видах экранов.	4	
<b>Тема № 49.</b> <b>Создание цифровой / web версии портфолио на основе печатной версии</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение функций: Обзор общедоступных сайтов для создания портфолио, сравнение: Behance.net Dribbble.com Flickr.com Portfolio.deviantart.com и т.д. Подготовка материалов для web-публикаций. Особенности сжатия изображений, особенности экспорта векторных элементов, особенности подготовки файлов вёрстки. Изучение особенностей создания собственного сайта (не шаблонного) на основе различных платформ.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Создание собственного портфолио в web-пространстве на базе любой из платформ	2	
<b>Тема № 50.</b> <b>Видео-презентация портфолио</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>9</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Особенности создания видео-визиток / презентаций портфолио. Партитура видео. Музыкальное оформление портфолио. Ритм показа изображений в соответствии с музыкальным ритмом.		
	<b>В том числе практических занятий</b> Монтаж и моушн-дизайн портфолио на основе печатных версий. Продолжительность 1–2 минуты.	9	

<b>Тема № 51. Дополнительные компьютерные программы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	ПК 1.3 - ПК 1.6, ОК 01, ОК 02, ОК 09
	Изучение компьютерных программ по выбору в соответствии с направленностью образовательной программы		
	<b>В том числе практических занятий</b>	<b>6</b>	
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>		<b>-</b>	
<b>Всего:</b>		<b>265</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрено наличие кабинета дизайн-проектирования, оснащенного оборудованием:

стол, стул, компьютер преподавателя;

проектор;

проекционный экран;

рабочие места обучающихся (функциональные столы, стулья, компьютеры, специальные коврики для резки бумаги, картона);

светонепроницаемые шторы на окнах;

оборудование для хранения и демонстрации работ, наглядных пособий;

расходные материалы и инструменты;

комплект лицензионного программного обеспечения.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

##### **Основная литература**

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518504> (дата обращения: 02.10.2023).

##### **Дополнительная литература**

1. Аксёнова, Н. А. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / Н. А. Аксёнова, А. В. Воруев, О. М. Демиденко. — Гомель : ГГУ имени Ф. Скорины, 2023. — 130 с. — ISBN 978-985-577-917-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/329723> (дата обращения: 02.10.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

## **Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины**

### **Подписные электронные ресурсы**

Издательство «Лань» : электрон.-библиотеч. система. – Санкт-Петербург, 2010 - . – URL: <http://e.lanbook.com> (дата обращения: 19.09.2023). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст: электронный.

Кроме того, вуз является участником проекта «Сетевая электронная библиотека (СЭБ) вузов культуры и искусств», реализованного на платформе ЭБС Лань.

ЭБС IPRsmart : цифровой образовательный ресурс. – Саратов, 2010 - . – URL: <http://www.iprbookshop.ru> (дата обращения: 19.09.2023). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст: электронный.

ЭБС Юрайт : электронная библиотечная система : сайт. – Москва, 2013 - . – URL: <https://biblio-online.ru> (дата обращения: 19.09.2023). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. - Текст: электронный.

РУКОНТ : национальный цифровой ресурс : межотраслевая электронная библиотека : сайт / консорциум «КОНТЕКСТУМ». – Сколково, 2010 - . – URL: <http://rucont.ru/> (дата обращения: 19.09.2023). – Режим доступа: для авториз. пользователей. – Текст: электронный.

### **Ресурсы свободного доступа (сайты, порталы, базы данных)**

#### **1. Официальные ресурсы свободного доступа (URL: <http://uyrgii.ru/>):**

1. Минобрнауки России, URL: <https://minobrnauki.gov.ru/>
2. Министерство образования и науки Челябинской области, URL: <http://www.minobr74.ru/>
3. Министерство культуры Челябинской области, URL: <http://www.culture-chel.ru>
4. Министерство образования РФ - Интернет-портал «Наука и образование против террора», URL: <http://scienceport.ru/>

5. Министерство образования РФ. Национальный центр противодействия терроризму и экстремизму в образовательной среде и сети интернет, URL: <http://ncpti.su/>
6. Образовательный портал Челябинска, URL: <http://www.chel-edu.ru/>
7. Официальный интернет-портал правовой информации, URL: <http://pravo.gov.ru/>
8. Федеральный интернет-экзамен, URL: <https://fepo.i-exam.ru/>
9. Российское образование. Федеральный портал, URL: <http://www.edu.ru/>
10. Единое окно доступа к образовательным ресурсам, URL: <http://window.edu.ru/>
11. Единая коллекция ЦОР, URL: <http://school-collection.edu.ru/>
12. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов, URL: <http://fcior.edu.ru/>
13. Единый портал интернет-тестирования, URL: <https://www.i-exam.ru/>
14. Группа вуза в контакте, URL: <https://vk.com/uyrgii/>

## **2. Тематические ресурсы свободного доступа:**

### **1. Электронные библиотеки:**

<http://elibrary.ru/> - Научная электронная библиотека РФФИ

<http://www.hist.msu.ru/ER/index.html/> - Библиотека электронных ресурсов исторического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова

<http://www.lib.ru/> - Библиотека Мошкова

<http://www.klassika.ru/> - Русская классика

<http://www.bibliotekar.ru/> - Электронная библиотека по истории, культуре и искусству

### **1. Библиотеки:**

<http://www.rsl.ru/> - РГБ. Российская государственная библиотека

<http://www.liart.ru/> - Российская государственная библиотека искусств

### **1. Культура:**

<http://www.mkrf.ru/> - Министерство культуры РФ

<http://www.rosculture.ru/> - Федеральное агентство по культуре и кинематографии

<http://www.russianculture.ru/> - Культура России

<http://www.museum.ru/mus/> - Каталог музеев России

<http://www.museum.ru/> - Музеи России

### 3. Искусство:

<http://www.artprojekt.ru/> - Энциклопедия всемирного искусства

<https://gallerix.ru/> - Виртуальная картинная галерея

<http://www.museum.ru/W934> - Виртуальная галерея искусства

<http://www.museum.ru/M305> - Российский национальный музей музыки

### 3. Перечень информационно-справочных систем:

– Электронный справочник «Информию», URL: <http://www.informio.ru/>.

– Некоммерческая интернет-версия справочно-правовой системы Консультант

Плюс, URL: <https://www.consultant.ru/online/>.

– **Некоммерческая интернет-версия справочно-правовой системы ГАРАНТ:**

**URL: <http://ivo.garant.ru/>.**

## 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
<i>Знания, осваиваемые в рамках дисциплины:</i> систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования; технические и программные средства компьютерной графики	Обучающиеся демонстрируют знания: систематизации компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования; технических и программных средств компьютерной графики	Экспертная оценка в рамках текущего контроля знаний. Экспертная оценка результатов тестирования.
<i>Умения, осваиваемые в рамках дисциплины:</i> владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и	Обучающиеся демонстрируют умения: ориентироваться в исторических эпохах и стилях; проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования. применять на практике знания характерных стилевых	Оценка результатов выполнения практической работы. Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.

задачами проекта; применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования; использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла	особенностей различных художественных течений	
---	--	--