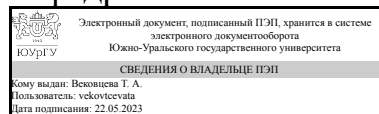


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



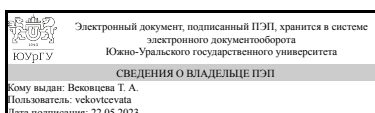
Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.09 Компьютерный рисунок
для направления 29.03.04 Технология художественной обработки материалов
уровень Бакалавриат
профиль подготовки Дизайн и художественная обработка нетрадиционных материалов
форма обучения очная
кафедра-разработчик Технология и дизайн

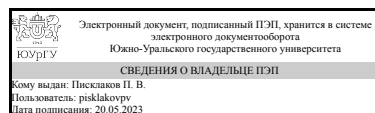
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 29.03.04 Технология художественной обработки материалов, утверждённым приказом Минобрнауки от 22.09.2017 № 961

Зав.кафедрой разработчика,
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,
доцент



П. В. Пискалов

1. Цели и задачи дисциплины

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

Краткое содержание дисциплины

В рамках дисциплины студенты осваивают работу с растровым и векторным графическими редакторами компании Adobe (Adobe Photoshop и Adobe Illustrator), выполняя тренировочные и творческие задания. Результаты работы в течение курса студенты представляют широкой публике на открытом просмотре в конце изучения дисциплины. Основные темы: создание коллажей (плакатов, открыток), цветокоррекция, ретуширование изображений, создание типографических композиций, оцифровка сделанных вручную изображений, создание векторных изображений «с нуля», построение изометрии, создание проектов с использованием актуальных стилей современного графического дизайна.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 ПК-1. Способен использовать художественные приемы и методы дизайна при создании художественно-промышленной продукции	Умеет: стилизовать изображения, создавать графические композиции в соответствии с актуальными графическими стилями
ПК-3 ПК-3 Способен применять современные программные продукты при проектировании, визуализации и презентации разработанной художественно-промышленной продукции	Знает: отличия растровой графики от векторной, устройство цветовых пространств RGB, CMYK, Lab Умеет: создавать графические композиции с использованием векторного и графического редакторов; готовить файлы к печати, создавать итоговые файлы в соответствии с технологическими требованиями Имеет практический опыт: работы с растровым редактором Adobe Photoshop и векторным редактором Adobe Illustrator

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Нет	Проектирование многополосных изданий и типографика, Компьютерное проектирование, Производственная практика (преддипломная) (8 семестр), Учебная практика (технологическая, проектно-технологическая) (4 семестр)

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

Нет

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 74,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		3
Общая трудоёмкость дисциплины	144	144
<i>Аудиторные занятия:</i>	64	64
Лекции (Л)	16	16
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	48	48
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	69,5	69,5
Подготовка к просмотру	7,5	7,5
Выполнение заданий	62	62
Консультации и промежуточная аттестация	10,5	10,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	экзамен

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Растровый графический редактор	34	10	24	0
2	Векторный графический редактор	30	6	24	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1.5	1	Ретуширование: базовые инструменты, приёмы работы	1
1.4	1	Резкость: методы повышения резкости	1
1.1	1	Векторная и растровая графика: принципы создания, отличие. Интерфейс растрового редактора	2
1.2	1	Выделение: базовые инструменты, приемы выделения объектов	1
1.6	1	Работа с текстом: виды шрифтов и классификация, базовые инструменты работы с текстом в растровом редакторе	2
1.3	1	Цветокоррекция: цветовые пространства, базовые принципы цветокоррекции, посторонние оттенки и их устранение, повышение контраста, усиление	3

		цвета, комплексный алгоритм цветокоррекции	
2.4	2	Градиенты и переходы	1
2.5	2	Фотореалистичные изображения: создание	1
2.6	2	Построение изометрии: базовые принципы и приёмы, использование 3D инструментов	1
2.3	2	Работа с текстом: базовые инструменты работы с текстом в векторном редакторе	1
2.2	2	Работа с объектами: создание базовых объектов	1
2.1	2	Интерфейс векторного редактора	1

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1.10	1	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 1): истоки стиля, техника создания изображений	1
1.4	1	Цветокоррекция: повышение контраста	2
1.8	1	Ретуширование: создание нового смысла изображения с помощью ретуширования	2
1.5	1	Цветокоррекция: усиление цвета, комплексный алгоритм цветокоррекции	1
1.1	1	Коллаж: процесс создания коллажа с использованием методов выделения	2
1.2	1	Коллаж: приёмы колоризации изображений	2
1.13	1	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 1): выполнение своего проекта в данном стиле	3
1.7	1	Ретуширование: базовые инструменты, приёмы работы	2
1.11	1	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 1): разработка концепции своего проекта в данном стиле	2
1.9	1	Работа с текстом: создание типографических композиций	3
1.3	1	Цветокоррекция: цветовые пространства, базовые принципы цветокоррекции, посторонние оттенки и их устранение	2
1.6	1	Резкость: методы повышения резкости	2
2.4	2	Работа со шрифтом: базовые инструменты и приёмы	2
2.1	2	Работа с объектами: создание базовых объектов	1
2.11	2	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 3): истоки стиля, техника создания изображений	1
2.8	2	Построение изометрии: использование 3D инструментов, построение сложных композиций	2
2.6	2	Фотореалистичные изображения: создание	3
2.10	2	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 2): разработка концепции и выполнение своего проекта в данном стиле	3
2.7	2	Построение изометрии: базовые принципы и приёмы	2
2.3	2	Работа с объектами: трассировка растровых объектов	2
2.12	2	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 3): разработка концепции и выполнение своего проекта в данном стиле	3
2.9	2	Проект в актуальном графическом стиле (Стиль 2): истоки стиля, техника создания изображений	1
2.5	2	Градиенты и переходы	2
2.2	2	Работа с объектами: выделение объектов и операции с ними	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к просмотру	Электронный учебный курс «Компьютерный рисунок», размещенный в СДО «Электронный ЮУрГУ»	3	7,5
Выполнение заданий	Электронный учебный курс «Компьютерный рисунок», размещенный в СДО «Электронный ЮУрГУ»	3	62

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

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

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	3	Текущий контроль	Задание №1.1. Коллаж из винтажных изображений	1	24	Приведён в приложении	экзамен
2	3	Текущий контроль	Задание №1.2. Колоризация изображения	1	14	Приведён в приложении	экзамен
3	3	Текущий контроль	Задание №1.3. Коррекция изображений методом PPW	1	42	Приведён в приложении	экзамен
4	3	Текущий контроль	Задание №1.4. Картины в карантине	1	15	Приведён в приложении	экзамен
5	3	Текущий контроль	Задание №1.5. Мудрый плакат	1	15	Приведён в приложении	экзамен
6	3	Текущий контроль	Задание №1.6. Три плаката к песням про...	1	42	Приведён в приложении	экзамен
7	3	Текущий контроль	Задание №2.1. Кельтский узор	1	15	Приведён в приложении	экзамен
8	3	Текущий контроль	Задание №2.2. Странные праздники	1	44	Приведён в приложении	экзамен
9	3	Текущий	Задание №2.3.	1	35	Приведён в приложении	экзамен

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) *основная литература:*

Не предусмотрена

б) *дополнительная литература:*

Не предусмотрена

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

Не предусмотрены

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

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

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

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

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна в Photoshop 2021 / И. Б. Аббасов. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 228 с. https://e.lanbook.com/book/241061
2	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Уэйнманн, Э. Illustrator для Windows и Macintosh : учебное пособие / Э. Уэйнманн, П. Лурекас. — Москва : ДМК Пресс, 2009. — 864 с. https://e.lanbook.com/book/1153
3	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Учебно-методические материалы кафедры	Курс «Компьютерный рисунок» (размещен в СДО «Электронный ЮУрГУ») https://edu.susu.ru/

Перечень используемого программного обеспечения:

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

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

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