

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.01 «ЦИФРОВОЙ РИСУНОК»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Гейм-дизайн

Форма обучения:

(очная)

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России, член Московского союза художников.

«20» января 2021 г.


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой
разработчика РПД


(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Цифровой рисунок» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока Б1.В.ДВ.01.01 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом, втором курсе в первом-четвертом семестре.

Дисциплина «Цифровой рисунок» является необходимым элементом профессиональной подготовки дизайнера, так как позволяет студентам овладеть такими навыками, как создание и редактирование изображений, использование различных эффектов и фильтров, работы с цветами и текстурами, использование различных инструментов рисования и т.д. Кроме того, изучение цифрового рисунка способствует развитию креативности и воображения студентов, улучшению навыков композиции и цветового восприятия, а также способности передать свои идеи и эмоции через визуальные образы.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Компьютерные технологии» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Дизайн настольных игр», «Языки программирования», «Компьютерные технологии».

Цель курса: изучения дисциплины «Цифровой рисунок» является приобретение студентами теоретических знаний по вопросам иллюстрирования и создания визуальных образов и текстов, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности в области современных визуальных коммуникаций.

Задачи курса:

- приобрести теоретические знания и практические навыки в создании визуальных образов и текстов;
- познакомиться с новыми пластическими ходами в искусстве иллюстрации;
- ориентироваться в многообразии графических стилей и форм современной визуальной среды;
- приобрести практические навыки работы в области иллюстрирования для создания высококачественных графических материалов для дизайн-проектов;
- применять на практике полученные теоретические знания по композиции, психологии восприятия, физике цвета, графическим техникам, создавая различные графические произведения.
- формирование художественного мировоззрения и развитие культуры зрительного восприятия; художественно-графического восприятия предметов окружающей действительности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Цифровой рисунок» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

общепрофессиональными –

- способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (**ОПК-4**);

профессиональными –

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - функциональные особенности шрифта; - исторические этапы возникновения шрифтов, мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики; - принципы подбора шрифтов, оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой; <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - выявлять функциональные особенности шрифта; - ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов; - подбирать шрифты для композиционных решений в организации типографических изображений на плоскости, оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры, осуществлять компьютерное проектирование объектов дизайна; <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; подбора шрифтов для композиционных решений в организации типографического изображения на плоскости, создания неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов, фиксации на плоскости графических образов средствами типографики, подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, компьютерного обеспечения дизайн-проектирования
<p>ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; - выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методике ведения проектно-художественной деятельности <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения,

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
	композиционного формообразования и объемного макетирования; - различными видами изобразительных искусств и проектной графики; - технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; - методами эргономики и антропометрии

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Цифровой рисунок» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

Общая трудоемкость дисциплины «Цифровой рисунок» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 12 з.е. / 432 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	252
В том числе:	
Лекции	126
Практические занятия	126
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	108
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 1, 4 семестр Зачет с оценкой – 2, 3 семестр
Трудоемкость (час.)	72
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	12 ЗЕТ / 432 часов

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
Очная форма								
Первый этап формирования компетенции								
Тема 1. От аналоговой графики к цифровой	7			6				ОПК-4 ПК-4
Тема 2. Виды техник цифровой графики	7			7				ОПК-4 ПК-4
Тема 3. Алгоритмы создания рисованных изображений в цифровой графике	8			7				ОПК-4 ПК-4
Тема 4. Монохромные изображение объема	7			7				ОПК-4 ПК-4
Тема 5. Рисование инструментами выделения	7			7				ОПК-4 ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Устный опрос</i>
								Экзамен 36 час.
Второй этап формирования компетенции								
Тема 6. Цветовые гармонии	7	7		6				ОПК-4 ПК-4
Тема 7. Работа кистью в графических редакторах	7	8		7				ОПК-4 ПК-4
Тема 8. Имитация аналоговых рисовальных техник	8	7		7				ОПК-4 ПК-4
Тема 9. Принципы упрощения и стилизации объектов	7	7		7				ОПК-4 ПК-4
Тема 10. Модульные системы	7	7		7				ОПК-4 ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Устный опрос</i>

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
								Зачет с оценкой
Третий этап формирования компетенции								
Тема 11. Принципы графического и цветового кодирования	9	9		9				ОПК-4 ПК-4
Тема 12. Разработка графической концепции	9	9		9				ОПК-4 ПК-4
Тема 13. Создание алгоритма визуализации	9	9		8				ОПК-4 ПК-4
Тема 14. Использование фактуры для усиления контраста, характера материалов	9	9		8				ОПК-4 ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Устный опрос</i>
								Зачет с оценкой
Четвертый этап формирования компетенции								
Тема 15. Разработка и визуализация персонажа для компьютерной игры в статике (три проекции)	4	9		4				ОПК-4 ПК-4
Тема 16. Разработка и визуализация персонажа в движении	4	9		4				ОПК-4 ПК-4
Тема 17. Цветовая организация пространства иллюстрации	5	9		4				ОПК-4 ПК-4
Тема 18. Визуализация графического языка собственного проекта	5	9		4				ОПК-4 ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Устный опрос</i>
								Экзамен 36 час.
Всего:	126	108		126				72
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	432							

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	12							

Содержание тем учебной дисциплины

Тема №1. От аналоговой графики к цифровой

Инструменты и принципы свободного и проектного цифрового рисования. Виды и формы художественной, прикладной и проектной графики. Компьютерная графика как важное инновационное средство художественного творчества, своевременность и актуальность данной области. Фотореализм и нефотореалистичная визуализация (NonPhotorealistic Rendering – NPR). Создание иллюстративного материала для медиа (журналы, мобильные приложения, видеозаставки).

Тема №2. Виды техник цифровой графики

Функциональные и эстетические свойства. Специальные термины для описания технических приемов. Цифровая живопись. Цифровая фотография. Векторная графика. Трехмерная графика и анимация. Фрактальная графика. Типографика. Фотоманипуляция.

Тема №3. Алгоритмы создания рисованных изображений в цифровой графике

Отрисовка наброска изображения. Цветокоррекция изображения. Эффекты освещения. Текстуры. Запись изображения в формат tiff.

Тема №4. Монохромные изображение объема

Монохромные изображение объема с помощью смарт-объектов и корректирующих слоев. Принципы имитации объема в плоских изображениях. Тональная градация, определяющая форму. Использование смарт-объектов и корректирующих слоев.

Тема №5. Рисование инструментами выделения

Инструменты выделения. Техника рисования инструментами выделения.

Тема №6. Цветовые гармонии

Контрастные цвета. Родственные цвета. Родственно-контрастные сочетания цветов. Однотоновая гармония. Гармония родственных цветов (нюансов). Полярная гармония.

Тема №7. Работа кистью в графических редакторах

Стандартные наборы кистей. Настройки и создание новых кистей. Авторские наборы кистей. Создание мини-палитры для работы кистью.

Тема №8. Имитация аналоговых рисовальных техник

Виды иллюстраторской работы. CG-художники. Графический планшет для CG-художника. Цифровые средства, используемые для создания CG NPR-иллюстраций. Инструменты выделения. Маски. Техники маскирования. Слои и режимы смешивания. Функции цветовой и тоновой коррекции. Искажения. Марионеточная деформация. Работа с графическим планшетом. Инструменты рисования и раскрашивания.

Тема №9. Принципы упрощения и стилизации объектов

Принципы стилизации: превращение объемной формы в плоскостную и упрощение конструкции, обобщение формы с изменением абриса, обобщение формы в ее границах, обобщение и усложнение формы, добавление деталей, отсутствующих в натуре. Внешняя поверхностная стилизация. Декоративная стилизация.

Тема №10. Модульные системы

Модуль и модульная сетка. Построение модульной конструкции. Модульный шрифт, знак, пиктограмма. Модульная система верстки. Иллюстрации в модульной системе. Модульная система в фирменном стиле. Модульная система в оформлении трехмерных пространств.

Тема №11. Принципы графического и цветового кодирования

Принцип двоичного кодирования. Аналоговый и дискретный способ кодирования. Кодирование растровых изображений. Кодирование векторных изображений. Кодирование черно-белых изображений. Кодирование цветных изображений. Форматы графических файлов.

Тема №12. Разработка графической концепции

Базовые элементы дизайн-концепции: сетка, цвет, типографика, графические элементы. Техники и инструменты для поиска идей.

Тема №13. Создание алгоритма визуализации

Объемный свет. Форма, тон и свет. Параметры тени. Свето-воздушная перспектива. Источники света. Рисование объемного света. Рисование объемных теней. Цвет и воздух. Детали (пыль). Техника Ambient occlusion – метод глобального фонового или непрямого затенения объектов.

Тема №14. Использование фактуры для усиления контраста, характера материалов

Текстура и фактура. Эффект блеска и отражений. Цифровое текстурирование персонажей, объектов и фонов.

Тема №15. Разработка и визуализация персонажа для компьютерной игры в статике (три проекции)

Определение характера силуэта персонажа. Закон простых форм. Пропорции. Характер персонажа и мимика. Пластика движения. Разработка и визуализация деталей образа и костюма.

Тема №16. Разработка и визуализация персонажа в движении

Приемы визуализации плановости в композиции (плоская, объемная, пространственная). Определение степени детализовки и обобщения в зависимости от масштабирования объектов. Изображение движения от переднего плана. Глубина.

Тема №17. Цветовая организация пространства иллюстрации

Неоднородность графического листа. Три плана композиции. Глубина книжной графики и кадра анимации. Пространство глубинное и плоское. Композиционный центр: акценты и интервалы. Точки внимания, статическая и динамическая композиции. Перспектива. Элементы перспективы, светотени и пропорций в графике. Пространство линейное и тональное. Пространство и время. Контраст. Нюанс.

Тема №18. Визуализация графического языка собственного проекта

Поиск графического кодирования. Стилизация под единый графический язык персонажей, деталей костюма, предметов быта, интерьеров. Цветовые гармонии. Контрастные цвета. Родственные цвета. Родственно-контрастные сочетания цветов. Создание алгоритма визуализации. Визуализация иллюстративного ряда.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1. <i>От аналоговой графики к цифровой</i>	Практическое занятие №1. <i>От аналоговой графики к цифровой</i> Построение иллюстраций предметов на основе геометрических шейпов	Просмотр творческих работ
Тема 2. <i>Виды техник цифровой графики</i>	Практическое занятие №2. <i>Виды техник цифровой графики</i> 1. Построение динамичных иконок способностей 2. Разобрать лого и нейминг для мобильной игры	Просмотр творческих работ
Тема 3. <i>Алгоритмы создания рисованных изображений в цифровой графике</i>	Практическое занятие №3. <i>Алгоритмы создания рисованных изображений в цифровой графике</i> Создание персонажа с потенциально подвижным скелетом	Просмотр творческих работ
Тема 4. <i>Монохромные изображение объема</i>	Практическое занятие №4. <i>Монохромные изображение объема</i> 1. Построение заданных предметов в изометрии 2. Построение малых архитектурных форм	Просмотр творческих работ
Тема 5. <i>Рисование инструментами выделения</i>	Практическое занятие №5. <i>Рисование инструментами выделения</i> 1. Построение геометрических фигур 2. Построение геометрических композиций	Просмотр творческих работ
Тема 6. <i>Цветовые гармонии</i>	Практическое занятие №6. <i>Цветовые гармонии</i> 1. Создание гармоничной композиции с использованием цветового круга. 2. Упражнение на создание тоновых гармоний. 3. Упражнение на создание аналогичных гармоний	Просмотр творческих работ
Тема 7. <i>Работа кистью в графических редакторах</i>	Практическое занятие №7. <i>Работа кистью в графических редакторах</i> Создание уникальных эффектов и рисунков с	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>редакторах</i>	помощью кисти и текстур	
Тема 8. <i>Имитация аналоговых рисовальных техник</i>	Практическое занятие №8. <i>Имитация аналоговых рисовальных техник</i> Создание эффекта имитации рисовки с использованием шейдеров в игровом движке	Просмотр творческих работ
Тема 9. <i>Принципы упрощения и стилизации объектов</i>	Практическое занятие №9. <i>Принципы упрощения и стилизации объектов</i> Создание упрощенных узнаваемых иконок и символов способностей и оружия	Просмотр творческих работ
Тема 10. <i>Модульные системы</i>	Практическое занятие №10. <i>Модульные системы</i> Создание модульной системы для разработки декораций и объектов окружения	Просмотр творческих работ
Тема 11. <i>Принципы графического и цветового кодирования</i>	Практическое занятие №11. <i>Принципы графического и цветового кодирования</i> Создание графических символов или иконок для обозначения объектов или действий	Просмотр творческих работ
Тема 12. <i>Разработка графической концепции</i>	Практическое занятие №12. <i>Разработка графической концепции</i> Создание концепций обложек и артов для игры	Просмотр творческих работ
Тема 13. <i>Создание алгоритма визуализации</i>	Практическое занятие №13. <i>Создание алгоритма визуализации</i> Скетчинг персонажа. Формообразование 1. Метод пятнового формообразования для поиска силуэта персонажа. 2. Композиционный вес элементов, баланс	Просмотр творческих работ
Тема 14. <i>Использование фактуры для усиления контраста, характера материалов</i>	Практическое занятие №14. <i>Использование фактуры для усиления контраста, характера материалов</i> Коллажное построение локации 1. Стадики хлопок, синтетика, шелк, кожа, шерсть 2. Дизайн персонажей с заданной текстурой	Просмотр творческих работ
Тема 15. <i>Разработка и визуализация персонажа для компьютерной игры в статике (три проекции)</i>	Практическое занятие №15. <i>Разработка и визуализация персонажа для компьютерной игры в статике (три проекции)</i> Персонаж. Работа с пропорциями Поиск силуэта персонажа на разных уровнях прокачки. Упражнение «эволюция»	Просмотр творческих работ
Тема 16. <i>Разработка и визуализация персонажа в</i>	Практическое занятие №16. <i>Разработка и визуализация персонажа в движении</i> Сеттинг основы дизайна персонажа	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>движении</i>	1. Поиск силуэта персонажа и послыйный поиск элементов брони\одежды в соответствии с заданным стилем 2. Проработка лучших скетчей	
Тема 17. <i>Цветовая организация пространства иллюстрации</i>	Практическое занятие № 17. Цветовая организация пространства иллюстрации Цветовое решение игровой локации 1. Создание цветовой палитры для игровой локации 2. Определение настроения через цвета 3. Использование контраста цветов 4. Соблюдение единства стиля с помощью цветов	Просмотр творческих работ
Тема 18. <i>Визуализация графического языка собственного проекта</i>	Практическое занятие № 18. Визуализация графического языка собственного проекта Персонаж в локации Разработать дизайн персонажа и поместить его в воссозданную по брифу локацию	Просмотр творческих работ

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия, разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Креативное мышление», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Ерохин, С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства / С. В. Ерохин. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2010. – 431 с. – (Цифровое искусство).
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=119848>
2. Мишова, В. В. Мультимедийные технологии: практикум: [16+] / В. В. Мишова. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 80 с.: ил.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472682>
3. Молочков, В. П. Adobe Photoshop CS6 / В. П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 339 с.: ил.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052>
4. Пол, К. Цифровое искусство=Digital Art: [16+] / К. Пол ; ред. Е. Васильева ; пер. А. Глебовской. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 273 с.: ил.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492919>
5. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск: РИПО, 2020. – 301 с.: ил., табл. –
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>
6. Шустрова, О. И. Пространство медиа искусства / О. И. Шустрова. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2013. – 132 с. –
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=138939>

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенция ОПК-4, ПК-4 формируются в 1-4 семестрах учебного года, на первом и втором этапах освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Цифровой рисунок» выделяются четыре этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

- компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой;

- компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях.

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<p>ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p>Этап 1: Темы: 1-5</p>	<p>функциональные особенности шрифта; исторические этапы возникновения шрифтов, мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики; принципы подбора шрифтов, оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой;</p>	<p>выявлять функциональные особенности шрифта; ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов; подбирать шрифты для композиционных решений в организации типографических изображений на плоскости, оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры, осуществлять компьютерное проектирование объектов дизайна;</p>	<p>навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; подбора шрифтов для композиционных решений в организации типографического изображения на плоскости, создания неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов, фиксации на плоскости графических образов средствами типографики, подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры,</p>

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
				компьютерного обеспечения дизайн-проектирования
	Этап 2: Темы 6-10	функциональные особенности шрифта; исторические этапы возникновения шрифтов, мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики; принципы подбора шрифтов, оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой;	выявлять функциональные особенности шрифта; ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов; подбирать шрифты для композиционных решений в организации типографических изображений на плоскости, оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры, осуществлять компьютерное проектирование объектов дизайна;	навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; подбора шрифтов для композиционных решений в организации типографического изображения на плоскости, создания неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов, фиксации на плоскости графических образов средствами типографики, подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, компьютерного обеспечения дизайн-проектирования
	Этап 3: Темы: 11-14	функциональные особенности шрифта; исторические этапы возникновения шрифтов, мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики; принципы подбора шрифтов, оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, программное обеспечение для работы с	выявлять функциональные особенности шрифта; ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов; подбирать шрифты для композиционных решений в организации типографических изображений на плоскости, оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры, осуществлять компьютерное	навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; подбора шрифтов для композиционных решений в организации типографического изображения на плоскости, создания неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов, фиксации на плоскости

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
		двух- и трехмерной графикой;	проектирование объектов дизайна;	графических образов средствами типографики, подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, компьютерного обеспечения дизайн-проектирования
	Этап 4: Темы: 15-18	функциональные особенности шрифта; исторические этапы возникновения шрифтов, мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики; принципы подбора шрифтов, оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой;	выявлять функциональные особенности шрифта; ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов; подбирать шрифты для композиционных решений в организации типографических изображений на плоскости, оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры, осуществлять компьютерное проектирование объектов дизайна;	навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; подбора шрифтов для композиционных решений в организации типографического изображения на плоскости, создания неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов, фиксации на плоскости графических образов средствами типографики, подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, компьютерного обеспечения дизайн-проектирования
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-	Этап 1: Темы: 1-5	приемы гармонизации форм, структур, комплексов; основы композиции в дизайне; основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
проекта		материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	видами изобразительных искусств и проектной графики; технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; методами эргономики и антропометрии
	Этап 2: Темы 6-10	приемы гармонизации форм, структур, комплексов; основы композиции в дизайне; основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными видами изобразительных искусств и проектной графики; технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; методами эргономики и антропометрии
	Этап 3: Темы: 11-14	приемы гармонизации форм, структур, комплексов; основы композиции в дизайне; основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными видами изобразительных искусств и проектной графики; технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; методами

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
		проектирования	проектно-художественной деятельности	эргономики и антропометрии
	Этап 4: Темы: 15-18	приемы гармонизации форм, структур, комплексов; основы композиции в дизайне; основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными видами изобразительных искусств и проектной графики; технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; методами эргономики и антропометрии

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-4, ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-4, ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	
2 этап	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	Устный опрос
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	
3 этап	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	Устный опрос
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	
4 этап	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	Устный опрос
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета с оценкой.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Пример контрольного задания

1. Создать цифровое изображение городского пейзажа инструментами выделения, используя скетч или фотографию.

2. Цифровой монохромный рисунок портретного изображения с использованием смарт-объектов.

Формат от А5, 150-300dpi

Графический редактор Adobe Photoshop

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Пример контрольного задания

1. Выполнить цифровой рисунок, имитирующий технику работы тушью.

2. Выполнить цифровой рисунок, имитирующий технику работы пастелью

Формат от А5, 150-300dpi

Графический редактор Adobe Photoshop

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Пример контрольного задания

1. Разработать алгоритм изображения персонажа в условной среде.

2. Выполнить сет цифровых рисунков, по единому алгоритму на тему “утренняя зарядка”, используя стилизацию пластики движения объекта.

Формат от А5, 150-300dpi

Графический редактор Adobe Photoshop

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

Пример контрольного задания

1. Разработать систему условной среды для персонажа, используя заданные модули. Тема “портреты великих писателей”.

2. Выполнить ряд цифровых рисунков, используя фактуру.

Формат от А5, 150-300dpi

Графический редактор Adobe Photoshop

6.3.7. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Понятие «графика» как вид изобразительного искусства.
2. Какие виды графики существуют, их классификация.
3. Цифровая (компьютерная) графика, ее сущность.
4. Фотореализм и нефотореалистичная визуализация.
5. Цифровые и аппаратные средства создания компьютерной графики.
6. Способы рисования изображений в фотошопе.
7. Отличие цифрового смешивания цветов от традиционного.
8. Инструменты и принципы свободного и проектного рисования.
9. Одна, две и три точки схода. Приемы построения перспективы.
10. Преимущество использование тонированного холста.
11. Отличие цифрового рисования от цифровой живописи.
12. Особенности техники рисования формы.
13. Техника перекрестного рисунка объекта.
14. Создание изображения с использованием техники наложения слоев.
15. Техника рисования инструментами выделения.
16. Техника рисования монохромного рисунка с использованием смарт-объектов.
17. Техника рисования объемного света.
18. Параметры тени.

Вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр

1. Основное назначение стилизации.
2. Цветовые гармонии.
3. Возможности использования корректирующих слоев.
4. Инструменты выделения, назначение и основные функции.
5. Инструмент «перо» - принцип работы.
6. Инструмент «кисть» - функции и настройки.
7. Особенности техники работы со смарт-объектами в фотошопе.
8. Опасность использования сложных кистей и больших штрихов.
9. Определение цвета. Особенности восприятия цвета.
10. Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств, цветовой охват
11. Основы управления цветом в Adobe Photoshop работа с цветовыми профилями
12. Отличие текстуры от фактуры материала.
13. Способы цифрового текстурирования.

Вопросы к зачету с оценкой, 3 семестр

1. Цветовые модели: RGB, CMY(K), CIE Lab, HSB, другие.
2. Управление цветом, его составляющие. Профили.
3. Цветовое кодирование. Принцип работы с мини-палитрами.
4. Способы имитации графических техник.
5. На каком этапе применяются инструменты цветовой и световой коррекции?
6. Области применения цифровой графики.
7. Алгоритм создания цифровых изображений.
8. Преимущества и недостатки работы в векторных редакторах.
9. Векторная и растровая графика.

10. Понятие формата.
11. Принципы сжатия изображений.
12. Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики).
13. Универсальные растровые графические форматы.
14. Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG).
15. Форматы графических файлов, используемые для полноцветных изображений полиграфии) (TIFF, Scitex CT, PCX, Photo CD).
16. Универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JPEG, IFF и т.д.).
17. Универсальные векторные графические форматы (CGM, WMF, PGML).

Вопросы к экзамену, 4 семестр

1. Объясните логику утверждения - создание персонажа стоит начинать с простых форм.
2. Умение делать быстрые скетчи разных форм тел, поз важный навык. Объясните логику утверждения.
3. Особенности использования S/C-криволинейных линий при рисовании персонажей.
4. Важность рисования скелета персонажа на начальном этапе. Проверка устойчивости позы.
5. Гиперболизация формы персонажа и отдельных его частей.
6. Силуэт и его основополагающее значение в процессе разработки дизайна персонажа.
7. Влияние цветовых схем на эмоциональное восприятие сцены.
8. Ошибки цифрового рисования.
9. Настройка размера и разрешение холста.
10. Связь цвета холста и восприятие других цветов.
11. Нейтральный серый фон холста лучшая основа в цифровом рисовании.
12. Проблемы при использовании сильного контраста.
13. Опасность использования сложных кистей и больших штрихов.
14. Значение соотношения цветов в цифровом рисовании.
15. Модель затенения, используемая в трёхмерной графике.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: опроса, просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (курсовая работа, зачет, зачет с оценкой) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена, зачета с оценкой.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины).

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают экзаменационные вопросы и задания.

Экзаменационный билет включает в себя 2 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа; - степень осознанности, понимания изученного; - языковое оформление ответа.

Отметка «отлично» ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно; владеет навыками экономического анализа. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка «хорошо» ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка «удовлетворительно» свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают вопросы к зачету.

Ответ на вопросы к зачету с оценкой включает в себя 2 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопросы зачета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка «отлично» ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно; владеет навыками экономического анализа. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка «хорошо» ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка «удовлетворительно» свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Ерохин, С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства / С. В. Ерохин. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2010. – 431 с. – (Цифровое искусство).
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=119848>
2. Мишова, В. В. Мультимедийные технологии: практикум: [16+] / В. В. Мишова. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 80 с.: ил.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472682>
3. Молочков, В. П. Adobe Photoshop CS6 / В. П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 339 с.: ил.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052>
4. Пол, К. Цифровое искусство=Digital Art: [16+] / К. Пол ; ред. Е. Васильева ; пер. А. Глебовской. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 273 с.: ил.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492919>

Дополнительная литература:

1. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск: РИПО, 2020. – 301 с.: ил., табл. –
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>
2. Шустрова, О. И. Пространство медиа искусства / О. И. Шустрова. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2013. – 132 с. –
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=138939>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
<http://libertarium.ru/library> – Библиотека Либертариума
<http://nel.ru/analytdoc/svodka> – Национальная электронная библиотека.
http://cmp11str.blogspot.ru/2013/02/blog-post_19.html - Композиция & иллюстрация.
<http://izocenter.ru/article/10/> - Художественная школа «Вдохновение».
<http://suibokuga.ru/lessons.htm> - Уроки японской графики
<http://risuem.net/tush/tsvetnyie-chernila-chernila-i-markeryi-> Уроки рисования
<http://designet.ru/> - Дизайнерский ресурс

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Дисциплина «Цифровой рисунок» предусматривает аудиторные практические занятия и внеаудиторную самостоятельную работу студентов, обозначенную рабочим планом дисциплины.

Внеаудиторная самостоятельная работа студента включает в себя систематическое (ежедневное) выполнение набросков и зарисовок, предполагающих накопление навыков ведения практической работы, а также как подготовительный материал к следующему заданию.

Обязательный минимум самостоятельных работ студентов и график их выполнения освещается в учебной программе дисциплины «Цифровой рисунок». Каждое задание

предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания и предусматривает выполнение дополнительных заданий. Это может быть завершение аудиторного задания, выполнение аналогичного задания дома.

Регулярность выполнения самостоятельных заданий контролируется педагогом, и влияет на семестровую оценку студента, поскольку регулярность выполнения домашних заданий формирует у студентов целостность восприятия.

Практическая работа предполагает выполнение конкретного задания или решение определенных задач под руководством педагога. Педагог по скульптуре должен не только сообщить обучаемым необходимые теоретические знания и практические умения и навыки, но и выработать у последних понимание всей последовательности прорабатываемой работы, начиная от целей и задач и заканчивая техническим воплощением замысла. Стоит отметить, что не только раскрытие четкой последовательности выполнения заданий и озвучивание требований к работе будут способствовать формированию осознанного отношения к учебному процессу. Крайне важным при этом является решение текущих задач, к ним относятся: использование правил композиции, рисунка, перспективного построения рельефа, особенности использования некоторых технических приемов.

При выполнении практической самостоятельной работы необходимо четко выполнять задачи и требования, поставленные педагогом. Также следует обратить внимание на тщательность исполнения работы.

Для проведения практических занятий используется аудитория с необходимыми материалами художественной графики. Специальные инструменты по художественной графике индивидуальны и выбираются в зависимости от производимой работы.

Ход работы над аудиторным практическим занятием по художественной графике сопровождается периодическим анализом допускаемых ошибок с участием самих студентов, чтобы развивать у них аналитические способности и умения прогнозировать и видеть ошибки. После окончательного завершения задания следует провести полный анализ работы каждого студента, чтобы дать возможность последующего исправления допущенных ошибок. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой. Окончательный итог по овладению программой проводится по окончании семестра в период сессии по балльно-рейтинговой системе.

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

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Креативное мышление» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Данная рабочая программа предусматривает использования пакета Adobe Production Bundle. ADOBE CREATIVE CLOUD

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».