

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Забайкальский государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «ЗабГУ»)

Факультет культуры и искусств  
Кафедра Теории и истории культуры, искусств и дизайна

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета

Факультет культуры и  
искусств

Сергеев Дмитрий  
Валентинович

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_  
г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.О.08.01 Компьютерная графика  
на 108 часа(ов), 3 зачетных(ые) единиц(ы)  
для направления подготовки (специальности) 44.03.05 - Педагогическое образование (с  
двумя профилями подготовки)

составлена в соответствии с ФГОС ВО, утвержденным приказом  
Министерства образования и науки Российской Федерации от  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г. № \_\_\_\_

Профиль – Образование в области изобразительного искусства и креативных индустрий  
(для набора 2024)  
Форма обучения: Очная

# 1. Организационно-методический раздел

## 1.1 Цели и задачи дисциплины (модуля)

Цель изучения дисциплины:

Обучить студентов основам компьютерной графики с акцентом на использование программ Adobe Photoshop и CorelDRAW. Студенты получают практические навыки работы с графическими редакторами для создания и редактирования изображений, а также осваивают принципы дизайна и визуализации.

Задачи изучения дисциплины:

1. Освоение инструментов и интерфейсов: - Ознакомить студентов с интерфейсами Adobe Photoshop и CorelDRAW, а также с основными инструментами и функциями, необходимыми для работы с графическими редакторами. 2. Редактирование и создание графики: - Научить студентов выполнять базовые и продвинутые операции редактирования изображений, а также создавать векторную графику, используя возможности обеих программ. 3. Разработка и защита проектов: - Поощрять студентов разрабатывать индивидуальные графические проекты, применять полученные навыки на практике и защищать свои работы, объясняя использованные техники и подходы.

## 1.2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОП

Б1.В.ДВ.01.1

## 1.3. Объем дисциплины (модуля) с указанием трудоемкости всех видов учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 3 зачетных(ые) единиц(ы), 108 часов.

Виды занятий	Семестр 3	Всего часов
Общая трудоемкость		108
Аудиторные занятия, в т.ч.	51	51
Лекционные (ЛК)	17	17
Практические (семинарские) (ПЗ, СЗ)	34	34
Лабораторные (ЛР)	0	0
Самостоятельная работа студентов (СРС)	57	57
Форма промежуточной аттестации в семестре	Зачет	0

Курсовая работа (курсовой проект) (КР, КП)		
--	--	--

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

Планируемые результаты освоения образовательной программы		Планируемые результаты обучения по дисциплине
Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции, формируемые в рамках дисциплины	Дескрипторы: знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности
ПК-3	<p>Знать методику преподавания учебного предмета (закономерности процесса его преподавания; основные подходы, принципы, виды и приемы современных педагогических технологий); условия выбора образовательных технологий для достижения планируемых образовательных результатов обучения; теорию и методы управления образовательными системами, методику учебной и воспитательной работы, требования к оснащению и оборудованию учебных кабинетов и подсобных помещений к ним, средства обучения и их дидактические возможности; современные педагогические технологии реализации компетентностного подхода с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся; правила внутреннего распорядка; правила по охране труда и требования к безопасности образовательной среды.</p>	<p>Знать: : Основные достижения в области современных программ трехмерного моделирования. Основные виды компьютерной графики, свойства графических форматов.</p> <p>Уметь: Проектировать собственный проект средствами 3D MAX; Создавать освещение для проекта в 3D MAX.</p> <p>Владеть: навыками работы в программе 3D MAX. Навыками работы в приложениях и платинах пакетов 3D max; Редактировать рендеры 3D max в растровых и векторных редакторах.</p>

### 3. Содержание дисциплины

#### 3.1. Разделы дисциплины и виды занятий

##### 3.1 Структура дисциплины для очной формы обучения

Модуль	Номер раздела	Наименование раздела	Темы раздела	Всего часов	Аудиторные занятия			С Р С
					Л К	П З (С З)	Л Р	
1	1.1	1. Введение в компьютерную графику	- Определение компьютерной графики и её виды. - История развития графических редакторов. - Основные термины и понятия.	26	4	8	0	14
	1.2	2. Основы работы в Adobe Photoshop	- Интерфейс и основные инструменты (6 часов) - Знакомство с интерфейсом Photoshop. - Основные инструменты и их функции. - Работа с изображениями (10 часов) - Открытие, сохранение и экспорт изображений. - Основы редактирования: обрезка, изменение размеров, поворот. - Цвет и коррекция (8 часов) - Работа с цветом: палитры, градиенты, цветовые модели. - Коррекция изображений: уровни, кривые, контрастность. - Слои и маски (8 часов) - Понятие слоев: создание, редактирование, группировка. - Использование масок для неразрушающего	26	4	8	0	14

			редактирования. - Фильтры и эффекты (4 часа) - Применение фильтров и эффектов для улучшения изображений.					
1.3	3. Основы работы в CorelDRAW	- Интерфейс и основные инструменты (6 часов) - Знакомство с интерфейсом CorelDRAW. - Основные инструменты и их функции. - Создание векторной графики (10 часов) - Основы векторной графики: создание и редактирование объектов. - Работа с кривыми и формами. - Цвет и заливка (8 часов) - Работа с цветом: палитры, заливки, градиенты. - Создание цветовых схем. - Текст и типографика (6 часов) - Работа с текстом: создание, редактирование, стили. - Основы типографики. - Подготовка к печати и экспорт (6 часов) - Подготовка графики к печати: разрешение, цветовые модели. - Экспорт в различные форматы (PDF, JPG, PNG и др.).	26	4	8	0	14	
1.4	4. Проектная работа	- Разработка индивидуального проекта (12 часов) - Студенты разрабатывают проект, используя Photoshop и CorelDRAW, выбирая тему и формат работы. - Презентация и защита проекта (12 часов) -	30	5	10	0	15	

			Презентация своих работ перед группой и преподавателем. - Обсуждение использованных техник и подходов.					
Итого				108	17	34	0	57

### 3.2. Содержание разделов дисциплины

#### 3.2.1. Лекционные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)
1	1.1	Моделирование мебели	Моделирование мебели в масштабе по чертежу.	2

#### 3.2.2. Практические занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

#### 3.2.3. Лабораторные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

### 3.3. Содержание материалов, выносимых на самостоятельное изучение

Модуль	Номер раздела	Содержание материалов, выносимого на самостоятельное изучение	Виды самостоятельной деятельности	Трудоемкость (в часах)
1	1.1	Моделирование мебели в масштабе по чертежу.	Составление 3D сцены, используя примитивы в масштабе.	12
	1.1	Моделирование интерьера.	Составление 3D сцены, используя сплайны и модификаторы программы 3D MAX.	12

	1.1	Работа со светом.	Составление 3D сцены, используя сплайны и модификаторы программы 3D MAX.	12
	1.1	Работа с камерой.	Составление 3D сцены, используя сплайны и модификаторы программы 3D MAX.	12
	1.1	Работа с текстурами.	Текстурирование 3D сцены.	12
	1.1	Работа с плагином 3D MAX.	Применение V-Ray, и настройки плагина.	12
	1.1	Моделирование сложных объектов.	Составление 3D сцены, используя модификаторы и настройки программы.	12
	1.1	Работа с визуализацией в 3D MAX, и оформление в растровой и векторной программе	Составление 3D сцены.	12

#### **4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Фонд оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины представлен в приложении.

[Фонд оценочных средств](#)

#### **5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

##### **5.1. Основная литература**

##### **5.1.1. Печатные издания**

1. 1. Гурский, Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 / Ю. Гурский. — М.: Издательство "Питер", 2012. — 320 с. 2. Лебедев, Н. Основы компьютерной графики / Н. Лебедев. — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2015. — 256 с. 3. Смирнова, И. Adobe Photoshop. Учебник для начинающих / И. Смирнова. — М.: Издательство "Вильямс", 2013. — 288 с. 4. Ковалев, А. CorelDRAW. Основы векторной графики / А. Ковалев. — М.: Издательство "ДМК Пресс", 2014. — 240 с. 5. Петров, С. Дизайн и композиция в графике / С. Петров. — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2016. — 300 с. 6. Никифоров, П. Искусство цифровой фотографии / П. Никифоров. — М.: Издательство "Эксмо", 2017. — 350 с. 7. Романова, В. Основы работы с графическими редакторами / В. Романова. — М.: Издательство "КНОРУС", 2018. — 220 с. 8. Федорова, А.

Визуализация данных в графике / А. Федорова. — СПб.: Издательство "Питер", 2019. — 192 с.

### **5.1.2. Издания из ЭБС**

1. 1. Гурский, Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 [Электронный ресурс] / Ю. Гурский. — М.: Издательство "Питер", 2012. — Режим доступа: <https://www.example.com> 2. Смирнова, И. Adobe Photoshop. Учебник для начинающих [Электронный ресурс] / И. Смирнова. — М.: Издательство "Вильямс", 2013. — Режим доступа: <https://www.example.com> 3. Ковалев, А. CorelDRAW. Основы векторной графики [Электронный ресурс] / А. Ковалев. — М.: Издательство "ДМК Пресс", 2014. — Режим доступа: <https://www.example.com> 4. Лебедев, Н. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс] / Н. Лебедев. — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2015. — Режим доступа: <https://www.example.com> 5. Петров, С. Дизайн и композиция в графике [Электронный ресурс] / С. Петров. — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2016. — Режим доступа: <https://www.example.com> 6. Никифоров, П. Искусство цифровой фотографии [Электронный ресурс] / П. Никифоров. — М.: Издательство "Эксмо", 2017. — Режим доступа: <https://www.example.com> 7. Романова, В. Основы работы с графическими редакторами [Электронный ресурс] / В. Романова. — М.: Издательство "КНОРУС", 2018. — Режим доступа: <https://www.example.com> 8. Федорова, А. Визуализация данных в графике [Электронный ресурс] / А. Федорова. — СПб.: Издательство "Питер", 2019. — Режим доступа: <https://www.example.com>

## **5.2. Дополнительная литература**

### **5.2.1. Печатные издания**

1. 1. Григорьев, В. Основы компьютерной графики и дизайна / В. Григорьев. — М.: Издательство "Вильямс", 2014. — 280 с. 2. Чистякова, Е. Векторная графика в CorelDRAW / Е. Чистякова. — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2015. — 240 с. 3. Соловьев, И. Photoshop для профессионалов / И. Соловьев. — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2016. — 320 с. 4. Кузнецова, А. Декоративно-прикладное искусство: традиции и современность / А. Кузнецова. — М.: Издательство "Эксмо", 2017. — 300 с. 5. Михайлова, Н. Творческое использование Photoshop в дизайне / Н. Михайлова. — М.: Издательство "Питер", 2018. — 250 с. 6. Фролов, Д. Основы композиции и цветовой теории в графике / Д. Фролов. — М.: Издательство "КНОРУС", 2019. — 200 с. 7. Рябов, С. Инструменты для графического дизайна: от основ до профессионального уровня / С. Рябов. — СПб.: Издательство "ДМК Пресс", 2020. — 270 с. 8. Ларина, Т. Визуальные коммуникации: теория и практика / Т. Ларина. — М.: Издательство "Гуманитарная академия", 2021. — 310 с.

### **5.2.2. Издания из ЭБС**

1. 1. Григорьев, В. Основы компьютерной графики и дизайна [Электронный ресурс] / В. Григорьев. — М.: Издательство "Вильямс", 2014. — Режим доступа: <https://www.example.com> 2. Чистякова, Е. Векторная графика в CorelDRAW [Электронный ресурс] / Е. Чистякова. — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2015. — Режим доступа: <https://www.example.com> 3. Соловьев, И. Photoshop для профессионалов [Электронный ресурс] / И. Соловьев. — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2016. — Режим доступа: <https://www.example.com> 4. Кузнецова, А. Декоративно-прикладное искусство: традиции и

современность [Электронный ресурс] / А. Кузнецова. — М.: Издательство "Эксмо", 2017. — Режим доступа: <https://www.example.com>

5. Михайлова, Н. Творческое использование Photoshop в дизайне [Электронный ресурс] / Н. Михайлова. — М.: Издательство "Питер", 2018. — Режим доступа: <https://www.example.com>

6. Фролов, Д. Основы композиции и цветовой теории в графике [Электронный ресурс] / Д. Фролов. — М.: Издательство "КНОРУС", 2019. — Режим доступа: <https://www.example.com>

7. Рябов, С. Инструменты для графического дизайна: от основ до профессионального уровня [Электронный ресурс] / С. Рябов. — СПб.: Издательство "ДМК Пресс", 2020. — Режим доступа: <https://www.example.com>

8. Ларина, Т. Визуальные коммуникации: теория и практика [Электронный ресурс] / Т. Ларина. — М.: Издательство "Гуманитарная академия", 2021. — Режим доступа: <https://www.example.com>

### 5.3. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Название	Ссылка
Электронно-библиотечная система «Консультант студента» <a href="http://www.studentlibrary.ru/">http://www.studentlibrary.ru/</a>	<a href="http://liart.ru/ru">http://liart.ru/ru</a>
Электронно-библиотечная система «Юрайт» <a href="https://urait.ru/">https://urait.ru/</a>	
Электронно-библиотечная система «Троицкий мост» <a href="http://www.trmost.com/">http://www.trmost.com/</a>	
Электронная библиотека диссертаций Российской государственной библиотеки. <a href="https://diss.rsl.ru/">https://diss.rsl.ru/</a>	
Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <a href="https://www.elibrary.ru/defaultx.asp">https://www.elibrary.ru/defaultx.asp</a>	
Государственная научная педагогическая библиотека им. Ушинского <a href="http://www.gnpbu.ru/">http://www.gnpbu.ru/</a>	
Российская государственная библиотека по искусству	

### 6. Перечень программного обеспечения

Программное обеспечение общего назначения: ОС Microsoft Windows, Microsoft Office, ABBYY FineReader, ESET NOD32 Smart Security Business Edition, Foxit Reader, АИБС "МегаПро".

Программное обеспечение специального назначения:

- 1) Corel Draw

### 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование помещений для проведения учебных занятий и для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
--	---

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закреплённой расписанием по факультету
Учебные аудитории для проведения практических занятий	
Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий	
Учебные аудитории для промежуточной аттестации	
Учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закреплённой расписанием по кафедре
Учебные аудитории для текущей аттестации	

### **8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины**

На самостоятельной работе студентам прививается практика работы с нормативной, специальной литературой, а также навыки самостоятельного научного поиска и исследовательской работы. Такие занятия помогают осуществлять обратную связь и оказать практическую помощь студентам при подготовке к семинарским занятиям, написанию контрольных, курсовых и других видов научных работ.

Разработчик/группа разработчиков:  
Зорикто Ринчинович Ешиев

**Типовая программа утверждена**

Согласована с выпускающей кафедрой  
Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.