**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ»**

117628 город Москва, улица Грина, дом 34, корпус 1, эт. 1 пом. V оф. 11, тел. +7(880)055-07-67

e-mail: dekanat@pentaschool.ru, веб-сайт: pentaschool.ru

|  |  |
| --- | --- |
|  | **УТВЕРЖДАЮ:**  **ООО "МАДП "Пентаскул"**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Малихина С.О.**  **приказ от 31-01-2023 № 2/ОП** |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**профессиональной переподготовки**

**Наименование программы**

Основы рисования для дизайнера: живопись, графика, цифровая иллюстрация

**Новый вид профессиональной деятельности**

Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

**Документ о квалификации**

Диплом о профессиональной переподготовке

**Общая трудоемкость**

340 академических часов

**Форма обучения**

Заочная

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Общая характеристика программы (цель, планируемые результаты обучения)

2. Содержание программы (учебный план, календарный учебный график)

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

4. Оценка качества освоения программы (формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)

5. Список используемой литературы и информационных источников

Приложение № 1. Рабочие программы дисциплин

Приложение № 2. Программа итоговой аттестации

Приложение № 3. Оценочные материалы

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

**(цель, планируемые результаты обучения)**

**Нормативные правовые основания разработки программы.**

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Перечень документов, с учетом которых создана программа:

1. Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствия профессиональных стандартов (утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 января 2015г. №ДЛ-1/05);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (утв. Приказом Минпросвещения России от 05.05.2022 № 308).
3. Профессиональный стандарт "Графический дизайнер" (утв. Приказом Минтруда России от 17.01.2017 № 40н).

**1.1. Категория обучающихся.**

К освоению программы допускаются лица: имеющие/получающие образование из перечня профессий СПО/специальностей СПО и перечня направлений/специальностей ВО.

**1.2. Форма обучения - заочная.**

Программа реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

**1.3. Цель реализации программы и планируемые результаты обучения.**

**Цель:** формирование новых профессиональных компетенций обучающегося в сфере разработки объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории.

**Характеристика профессиональной деятельности выпускника.**

Выпускник готовится к выполнению следующего вида деятельности:

1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5).

**Планируемые результаты обучения.**

Результатами освоения обучающимися программы являются приобретенные выпускником компетенции, выраженные в способности применять полученные знания и умения при решении профессиональных задач.

**Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.2. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выполнять технические чертежи. |

**1.4. Общая трудоемкость программы.**

Общая трудоемкость освоения программы дополнительного профессионального образования составляет 340 академических часов за весь период обучения.

**2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**(учебный план, календарный учебный график)**

**2.1. Учебный план программы, реализуемой с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и дисциплин | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | | Формы промежуточной и итоговой аттестации (ДЗ, З) 1 |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Общепрофессиональные дисциплины** | | | | | |
| 1. | Конструктивный рисунок | 60 | 20 | 40 | ДЗ |
| 2. | Акварельная живопись | 60 | 20 | 40 | ДЗ |
| **Специальные дисциплины** | | | | | |
| 3. | Колористика и композиция | 45 | 20 | 25 | З |
| 4. | Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности | 55 | 15 | 40 | ДЗ |
| 5. | Adobe Illustrator СС: векторная графика | 60 | 25 | 35 | ДЗ |
| 6. | Иллюстрация. Приемы стилизации. Работа с графическим планшетом | 50 | 20 | 30 | ДЗ |
| Итоговая аттестация | | 10 | | | Итоговый междисциплинарный экзамен |
| **ИТОГО** | | **340** | | | |

1 ДЗ – дифференцированный зачет. З - зачет.

**2.2. Календарный учебный график.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование дисциплин | Общая трудоемкость, в акад. час. | Учебные недели 2 |
| 1. | Конструктивный рисунок | 60 | 1-3 |
| 2. | Акварельная живопись | 60 | 4-6 |
| 3. | Колористика и композиция | 45 | 7-8 |
| 4. | Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности | 55 | 9-11 |
| 5. | Adobe Illustrator СС: векторная графика | 60 | 12-14 |
| 6. | Иллюстрация. Приемы стилизации. Работа с графическим планшетом | 50 | 15-16 |
| Итоговая аттестация | | 10 | 17 |

2 Учебные недели отсчитываются с момента зачисления в Образовательную организацию.

2.3. Рабочие программы дисциплин представлены в Приложении № 1.

2.4. Программа Итоговой аттестации представлена в Приложении № 2.

2.5. Оценочные материалы представлены в Приложении № 3.

**3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**3.1 Материально-технические условия реализации программы.**

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «МОСКОВСКАЯ АКАДЕМИЯ ДИЗАЙН-ПРОФЕССИЙ «ПЕНТАСКУЛ» (далее – Образовательная организация) располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

**3.2. Требования к материально-техническим условиям со стороны обучающегося (потребителя образовательной услуги).**

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

1. Разрешение экрана от 1280х1024.
2. Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2.
3. 512 Мб оперативной памяти.
4. 200 Мб свободного дискового пространства.
5. Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый).

**3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.**

Образовательная организация обеспечена электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем учебным дисциплинам (модулям) программы. Образовательная организация также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР).

При реализации программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в Образовательной организации созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя:

1. Электронные информационные ресурсы.
2. Электронные образовательные ресурсы.
3. Совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств.

Данная среда способствует освоению обучающимися программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Электронная информационно-образовательная среда Образовательной организации обеспечивает возможность осуществлять следующие виды деятельности:

1. Планирование образовательного процесса.
2. Размещение и сохранение материалов образовательного процесса.
3. Фиксацию хода образовательного процесса и результатов освоения программы.
4. Контролируемый доступ участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам в сети Интернет.
5. Проведение мониторинга успеваемости обучающихся.

Содержание учебных дисциплин (модулей) и учебно-методических материалов представлено в учебно-методических ресурсах, размещенных в электронной информационно-образовательной среде Образовательной организации.

Учебно-методическая литература представлена в виде электронных информационных и образовательных ресурсов в библиотеках и в системе дистанционного обучения. Образовательная организация имеет удаленный доступ к электронным каталогам и полнотекстовым базам:

1. http://www.lomonosov.online/ – электронная научно-образовательная библиотека «Современные образовательные технологии в социальной сфере»;
2. http://www.biblioclub.ru/ – университетская библиотека, ЭБС «Университетская библиотека онлайн».

**3.4. Кадровое обеспечение программы.**

Реализация программы профессиональной переподготовки обеспечивается педагогическими работниками, требование к квалификации которых регулируется законодательством Российской Федерации в сфере образования и труда.

**4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**(формы аттестации, контроля, оценочные материалы и иные компоненты)**

**4.1. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.**

В процессе обучения используется тестирование как форма текущего контроля успеваемости.

Формой промежуточной аттестации по дисциплинам программы является зачет или дифференцированный зачет. Для получения положительной отметки по промежуточной аттестации обучающийся должен набрать определенное количество баллов согласно системе оценивания.

Промежуточная аттестация включает в себя прохождение тестирования и выполнение практического задания. Промежуточная аттестация входит в период (время изучения) учебной дисциплины и проводится в форме, указанной в учебном плане. Время, отводимое на промежуточную аттестацию, заложено в каждой дисциплине программы (столбец практические занятия и тестирование). При наборе определенного количества баллов для получения отметки не ниже «зачтено» или «удовлетворительно» при прохождении тестирования, практическое задание не является обязательным для выполнения.

Вариант оценочных материалов представлен в Приложении №3.

**Системы оценивания.**

По результатам промежуточной аттестации выставляются отметки по стобалльной, двухбалльной и (или) четырехбалльной системам оценивания.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по двухбалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «зачтено» | «отлично» |
| 61-80 | «зачтено» | «хорошо» |
| 51-60 | «зачтено» | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «не зачтено» | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения обучающимся образовательной программы или ее части осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «зачтено» ставится обучающемуся, успешно освоившему учебную дисциплину и не имеющему задолженностей по результатам текущего контроля успеваемости;

отметка «не зачтено» ставится обучающемуся, имеющему задолженности по результатам текущего контроля успеваемости по дисциплине;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил материал раздела образовательной программы, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, испытывает затруднения при выполнении практических работ;

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала раздела образовательной программы, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы; обучающемуся, который после начала промежуточной аттестации отказался ее проходить.

**4.2. Итоговая аттестация.**

Итоговая аттестация обучающихся по программе профессиональной переподготовки является обязательной и осуществляется после освоения образовательной программы в полном объеме. Итоговая аттестация проводится в форме итогового междисциплинарного экзамена (Приложение №2).

Итоговая аттестация предназначена для определения общих и специальных (профессиональных) компетенций обучающихся, определяющих подготовленность к решению профессиональных задач, установленных образовательной программой.

**Критерии оценки результатов освоения образовательных программ.**

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «отлично» |
| 61-80 | «хорошо» |
| 51-60 | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения программы осуществляется в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

**5. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

**Основная литература.**

1. Алпатова, Е.В. Теория и психология цвета\_new / Е.В. Алпатова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19901

2. Алёшин, Д.И. Основы, техники и базовые принципы в рисунке / Д.И. Алёшин. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20279

3. Давлетшина, Е.Р. Модуль 1. Введение. Акварель. Свойства, особенности и возможности материала. Методы работы / Е.Р. Давлетшина. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19537

4. Куракова, А.Е. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой\_new / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19903

5. Тихомирова Дарья Анатольевна, Голуб Ольга Георгиевна, Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности / Тихомирова Дарья Анатольевна, Голуб Ольга Георгиевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26189

**Дополнительная литература.**

1. Академический рисунок: учебно-методический комплекс дисциплины [Электронный ресурс] / Кемерово:КемГУКИ,2015. -120с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438395

2. Бесчастнов Н. П.. Портретная графика [Электронный ресурс] / Москва:Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС,2016. -400с. - 5-691-01533-8. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=56675

3. Божко А. Н.. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -320с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428970

4. Божко А. Н.. Ретушь и коррекция изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -427с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428789

5. Казарин С. Н.. Академический рисунок: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -142с. - 978-5-8154-0383-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487671

6. Казарина Т. Ю.. Цветоведение и колористика: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -36с. - 978-5-8154-0382-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472625

7. Коробейников В. Н.. Академическая живопись: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -60с. - 978-5-8154-0386-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487681

8. Кузвесова Н. Л.. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -107с. - 978-5-7408-0203-9. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455462

9. Мухачева В. А.. Натюрморт «белый» и «черный : методические рекомендации к практическому заданию по дисциплине «Академическая живопись» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2017. -37с. -. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=482012

10. Никитин А. М.. Художественные краски и материалы: справочник [Электронный ресурс] / Москва-Вологда:Инфра-Инженерия,2016. -412с. - 978-5-9729-0117-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=444440

11. Осинкин Л. Н., Матвеева О. Е.. Альбом по пластической анатомии человека : учебно-наглядное пособие по дисциплине «Академический рисунок» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2016. -65с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455465

12. Управление проектом в сфере графического дизайна = A Graphic Desing Project from Start to Finish [Электронный ресурс] / М.:Альпина Паблишер,2016. -220с. - 978-5-9614-2246-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=279041

13. Шевелина Н. Ю.. Графическая и цветовая композиция : пропедевтика: практикум [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -33с. - 978-5-7408-0217-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455471

14. Шевелина Н. Ю.. Графическая и цветовая композиция: практикум [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -92с. - 978-5-7408-0231-2. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455470

15. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

Приложение № 1 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Основы рисования для дизайнера: живопись, графика, цифровая иллюстрация»

**РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН**

**Рабочая программа дисциплины**

**«Конструктивный рисунок»**

**1. Цель освоения дисциплины:** приобретение обучающимися навыков конструктивного рисунка.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 2.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выполнять технические чертежи. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Конструктивный рисунок» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Основы, техники и базовые принципы в рисунке** | | | | |
| 1. | Основы рисунка: линия, штрих, пятно, композиция, графические материалы | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Основы рисунка: форма, конструкция, свет, объём | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Перспектива, геометрические тела в перспективе | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль II. Практическое применение основ рисунка** | | | | |
| 1. | Рисунок драпировки. Линейно-конструктивный рисунок драпировки | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Череп человека: пропорции, особенности | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль III. Череп, голова и скелет человека** | | | | |
| 1. | Череп человека. Линейно-конструктивный рисунок черепа | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Голова человека: пропорции, особенности | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Скелет человека. Линейно-конструктивный рисунок скелета | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль IV. Конечности и фигура человека** | | | | |
| 1. | Конечности. Схемы рисования конечностей | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Фигура человека: пропорции, особенности | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **ИТОГО** | | **60** | **20** | **40** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основы, техники и базовые принципы в рисунке.

Тема 1. Основы рисунка: линия, штрих, пятно, композиция, графические материалы. Начальные сведения о рисунке. Средства художественной выразительности в рисунке. Композиция в рисунке. Пропорции. Графические материалы, принадлежности и требования к ним.

Тема 2. Основы рисунка: форма, конструкция, свет, объём. Общие понятия о строении формы, ее конструкции и объеме. Конструктивный рисунок. Объем. Свет.

Тема 3. Перспектива, геометрические тела в перспективе. Понятие перспективы. Виды перспективы. Прямая линейная перспектива. Обратная линейная перспектива. Воздушная перспектива. Панорамная перспектива. Сферическая перспектива.

Модуль II. Практическое применение основ рисунка.

Тема 1. Рисунок драпировки. Линейно-конструктивный рисунок драпировки. Особенности драпировки. Структура и форма складок зависят от пластических свойств ткани. Последовательность рисования драпировки.

Тема 2. Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта. Натюрморт. Основные особенности. Этапы рисования натюрморта. Общие задачи, которые ставятся при рисовании натюрморта с натуры.

Тема 3. Череп человека: пропорции, особенности. Строение черепа. Мозговой отдел. Лицевой отдел.

Модуль III. Череп, голова и скелет человека.

Тема 1. Череп человека. Линейно-конструктивный рисунок черепа. Линейно-конструктивный рисунок черепа. Поэтапный разбор рисования черепа. Возрастные особенности строения черепа.

Тема 2. Голова человека: пропорции, особенности. Особенности изображения человеческой головы. Схемы изображения. Рисование гипсовых моделей головы человека и ее частей. Рисование гипсовой головы с античного образца. Особенности и этапы изображения головы живой модели.

Тема 3. Скелет человека. Линейно-конструктивный рисунок скелета. Позвоночный столб и грудная клетка. Кости ноги. Кости руки.

Модуль IV. Конечности и фигура человека.

Тема 1. Конечности. Схемы рисования конечностей. Рисование конечностей по представлению. Этапы рисования гипсового слепка стопы. Примеры рисования кисти руки в различных поворотах.

Тема 2. Фигура человека: пропорции, особенности. Пропорции фигуры человека. Рисование гипсовой анатомической фигуры человека. Рисование человека с живой модели.

Тема 3. Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры. Движение тела человека. Как рисовать движение человека. Рисование движения при помощи простых форм.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Основы рисунка: линия, штрих, пятно, композиция, графические материалы.  2. Основы рисунка: форма, конструкция, свет, объём.  3. Перспектива, геометрические тела в перспективе. | 1. Выполнение рисунка трёх кубиков разными выразительными средствами и материалами 2. Выполнение рисунка трёх стоящих друг на друге кубов, так чтобы они были смещены по вертикальной оси друг относительно друга |
| 2. | 1. Рисунок драпировки. Линейно-конструктивный рисунок драпировки.  2. Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта.  3. Череп человека: пропорции, особенности. | 1. Создание рисунка драпировки с любого ракурса (по выбору обучающегося) 2. Создание натюрморта |
| 3. | 1. Череп человека. Линейно-конструктивный рисунок черепа.  2. Голова человека: пропорции, особенности.  3. Скелет человека. Линейно-конструктивный рисунок скелета. | 1. Построение черепа человека, выявив его составляющие части 2. Создание рисунка головы человека, используя простые формы 3. Создание линейно-конструктивного рисунка скелета человека в двух ракурсах |
| 4. | 1. Конечности. Схемы рисования конечностей.  2. Фигура человека: пропорции, особенности.  3. Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры. | 1. Создание рисунков руки и ноги в трех ракурсах 2. Изображение фигуры в ракурсах фас и профиль |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Алёшин, Д.И. Основы, техники и базовые принципы в рисунке / Д.И. Алёшин. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=20279

**Дополнительная литература.**

1. Академический рисунок: учебно-методический комплекс дисциплины [Электронный ресурс] / Кемерово:КемГУКИ,2015. -120с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=438395

2. Казарин С. Н.. Академический рисунок: учебное наглядное пособие [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -142с. - 978-5-8154-0383-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487671

3. Коробейников В. Н.. Академическая живопись: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -60с. - 978-5-8154-0386-4. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=487681

**Рабочая программа дисциплины**

**«Акварельная живопись»**

**1. Цель освоения дисциплины:** приобретение обучающимися навыков акварельной живописи.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Акварельная живопись» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Введение. Акварель. Свойства, особенности и возможности материала. Методы работы** | | | | |
| 1. | Краткое описание и специфика выразительных средств различных видов изобразительного искусства, разнообразные техники живописи | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Гризайль. Основы больших тональных отношений. Светотень, передача формы и объёма | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 1: Натюрморт в холодном колорите | 4 | 1 | 3 |
| 4. | Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 2: Натюрморт в тёплом колорите | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль II. Методы обработки формы, возможности и эстетические качества материалов, фактуры** | | | | |
| 1. | Методы обработки формы, возможности и эстетические качества материалов, фактуры (многослойность) | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Передача состояния среды, условий освещённости и воздушной перспективы | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 1 | 4 | 1 | 3 |
| 4. | Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 2 | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль III. Художественные и эстетические свойства цвета, основные закономерности создания цветового строя** | | | | |
| 1. | Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 1 | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 2 | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Осенний натюрморт с рябиной | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **Модуль IV. Композиционный строй и ритм. Наблюдение, анализ и обобщение окружающей действительности** | | | | |
| 1. | Пейзаж тематический с контрастным солнечным освещением (деревья, река) | 4 | 1 | 3 |
| 2. | Пейзаж тематический (холодный колорит), большую часть формата занимает грозовое небо | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Пейзаж тематический (тёплый колорит), большую часть формата занимает небо. Облака | 6 | 2 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 5 | 10 |
| **ИТОГО** | | **60** | **20** | **40** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Введение. Акварель. Свойства, особенности и возможности материала. Методы работы.

Тема 1. Краткое описание и специфика выразительных средств различных видов изобразительного искусства, разнообразные техники живописи. Компоновка предметов натюрморта на листе. Построение предметов натюрморта. Передача больших тональных отношений. Как
несколько предметов соотносятся между собой тонально. Передача объёма и проработка деталей.

Тема 2. Гризайль. Основы больших тональных отношений. Светотень, передача формы и объёма. Компоновка в листе. Построение предметов. Большие тональные отношения. Как несколько предметов соотносятся между собой тонально. Объём и проработка деталей.

Тема 3. Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 1: Натюрморт в холодном колорите. Компоновка в листе. Построение. Решение больших тональных отношений. Касания предметов к фону, детализация.

Тема 4. Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 2: Натюрморт в тёплом колорите. Компоновка в листе. Построение. Решение больших тональных отношений. Касания предметов к фону. Детализация.

Модуль II. Методы обработки формы, возможности и эстетические качества материалов, фактуры.

Тема 1. Методы обработки формы, возможности и эстетические качества материалов, фактуры (многослойность). Компоновка в листе. Построение. Работа над фактурой и материальностью. Детализация.

Тема 2. Передача состояния среды, условий освещённости и воздушной перспективы. Подготовка листа к работе. Рисунок, компоновка в формате листа.Заливка фона. Рисование листьев. Рисование яблок. Акценты.

Тема 3. Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 1. Подготовка листа к работе. Рисунок, компоновка в формате листа. Заливка фона. Рисование цветов и стакана. Акценты.

Тема 4. Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 2. Рисование граната. Расстановка акцентов.

Модуль III. Художественные и эстетические свойства цвета, основные закономерности создания цветового строя.

Тема 1. Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 1. Рисунок, компоновка в формате листа. Подготовка листа к работе акварельными краскам. Раскрытие больших цветовых отношений.

Тема 2. Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 2. Лепка формы. Детализация.

Тема 3. Осенний натюрморт с рябиной. Рисунок, компоновка в формате листа. Подготовка листа к работе акварельными красками. Раскрытие больших цветовых отношений. Лепка формы. Детализация.

Модуль IV. Композиционный строй и ритм. Наблюдение, анализ и обобщение окружающей действительности.

Тема 1. Пейзаж тематический с контрастным солнечным освещением (деревья, река). Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация.

Тема 2. Пейзаж тематический (холодный колорит), большую часть формата занимает грозовое небо. Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация.

Тема 3. Пейзаж тематический (тёплый колорит), большую часть формата занимает небо. Облака. Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Краткое описание и специфика выразительных средств различных видов изобразительного искусства, разнообразные техники живописи.  2. Гризайль. Основы больших тональных отношений. Светотень, передача формы и объёма.  3. Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 1: Натюрморт в холодном колорите.  4. Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 2: Натюрморт в тёплом колорите. | Выполнение этюда натюрморта. Не более 2-3 предметов (овощи или фрукты), драпировка контрастная, однотонная. Выполнение этюда натюрморта с натуры в технике гризайль. Выполнение натюрморта в холодной гамме (сближенные цветовые отношения) |
| 2. | 1. Методы обработки формы, возможности и эстетические качества материалов, фактуры (многослойность).  2. Передача состояния среды, условий освещённости и воздушной перспективы.  3. Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 1.  4. Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 2. | Выполнение копии этюда с цветами в технике «многослойность». Выполнение этюда с натуры на окне против света. Выполнение этюда предметов различных по материальности в боковом освещении. |
| 3. | 1. Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 1.  2. Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 2.  3. Осенний натюрморт с рябиной. | Выполнение этюда натюрморта, составленного в контрастной цветовой гамме. Выполнение этюда натюрморта рябины или винограда на тёмной драпировке с белым предметом. |
| 4. | 1. Пейзаж тематический с контрастным солнечным освещением (деревья, река).  2. Пейзаж тематический (холодный колорит), большую часть формата занимает грозовое небо.  3. Пейзаж тематический (тёплый колорит), большую часть формата занимает небо. Облака. | Выполнение этюда пейзажа в холодном колорите, отразив такие состояния природы как закат или гроза. Выполнение 3-4 небольших тональных эскизов карандашом (10х15 см) с разными вариантами компоновки. |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Давлетшина, Е.Р. Модуль 1. Введение. Акварель. Свойства, особенности и возможности материала. Методы работы / Е.Р. Давлетшина. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19537

**Дополнительная литература.**

1. Мухачева В. А.. Натюрморт «белый» и «черный : методические рекомендации к практическому заданию по дисциплине «Академическая живопись» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2017. -37с. -. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=482012

2. Никитин А. М.. Художественные краски и материалы: справочник [Электронный ресурс] / Москва-Вологда:Инфра-Инженерия,2016. -412с. - 978-5-9729-0117-3. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=444440

**Рабочая программа дисциплины**

**«Колористика и композиция»**

**1. Цель освоения дисциплины:** приобретение обучающимися профессиональных компетенций в сфере колористики и композиции.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ОК 01 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. |
| ПК 1.2 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Колористика и композиция» составляет 45 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Физические основы цвета** | | | | |
| 1. | Что такое цвет в природе. Цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Как мы воспринимаем цвет. Устройство глаза, способность различать оттенки и распознавать цвета | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Краски и их смешение | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 6 | 8 |
| **Модуль II. Психология цвета** | | | | |
| 1. | Хроматические и ахроматические цвета, цветовой круг | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Цветовые контрасты и их восприятие, симультанный контраст | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Цвет и форма | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 7 | 8 |
| **Модуль III. Цвет в дизайне** | | | | |
| 1. | Роль цвета в дизайне и брендинге | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Составление цветовых схем и выбор подходящих контрастов | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Цветовые акценты на макете. Цвет и композиция | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Цвет в печати. Растровая сетка, цветопроба, калибровка монитора | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 7 | 9 |
| **ИТОГО** | | **45** | **20** | **25** |

**Форма промежуточной аттестации:** Зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Физические основы цвета.

Тема 1. Что такое цвет в природе. Цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета. Свет. Цвет. Колориметрия. Объект и источник света. Синтез цвета. Аддитивный синтез. Субтрактивный синтез.

Тема 2. Как мы воспринимаем цвет. Устройство глаза, способность различать оттенки и распознавать цвета. Желтое пятно. Как колбочки распознают цвета. Восприятие цвета. Характеристики цвета. Цветовой тон. Светлота. Насыщенность (цветность).

Тема 3. Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone. Системы RGB, CMYK, Pantone. Модель RGB. Модель CMYK. Pantone.

Тема 4. Краски и их смешение. Пространственное смешивание. Оптическое смешение цветов. Механическое смешение цветов. Разница результатов. Бинокулярное смешение.

Модуль II. Психология цвета.

Тема 1. Хроматические и ахроматические цвета, цветовой круг. Ахроматические цвета. Хроматические цвета. Цветовой круг. Сочетания двух цветов. Комплементарные цвета. Сочетания трех цветов. Аналоговая триада. Классическая триада. Контрастная триада. Сочетания четырех цветов. Прямоугольная схема. Квадратная схема.

Тема 2. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету. Физиологическое воздействие. Психологическое воздействие. Базовые ассоциации с цветом. Цветовая гармония.

Тема 3. Цветовые контрасты и их восприятие, симультанный контраст. Контраст по цвету. Контраст светлого и темного. Контраст холодного и теплого. Контраст дополнительных цветов. Симультанный контраст. Контраст по насыщенности. Контраст по площади цветовых пятен.

Тема 4. Цвет и форма. Ассоциативные формы. Пространственное воздействие цвета.

Модуль III. Цвет в дизайне.

Тема 1. Роль цвета в дизайне и брендинге. Красный. Желтый. Оранжевый. Синий. Фиолетовый. Ахроматические цвета. По каким параметрам подобрать цвет.

Тема 2. Составление цветовых схем и выбор подходящих контрастов. Ограниченное количество цветов. Несколько рекомендаций по выбору основного цвета. Монохроматическая схема. Аналоговая схема. Дополнительная схема. Триадная схема. Монохроматическая +1. Цветовая палитра изображения. Инструменты для работы.

Тема 3. Цветовые акценты на макете. Цвет и композиция. Основной цвет. Дополнительный цвет. Цвет акцента. Фоновый цвет. Цвет текста. Роли цветов в палитре. Визуальная иерархия. Выделение и цвет. Правило 60-30-10.

Тема 4. Цвет в печати. Растровая сетка, цветопроба, калибровка монитора. Муар. Виды цветопроб: аналоговая, цифровая, экранная. Просмотр цветопроб. Калибровка монитора. Способы калибровки. Использование калибратора. Использование ПО монитора. Использование специальных программ.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Что такое цвет в природе. Цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета.  2. Как мы воспринимаем цвет. Устройство глаза, способность различать оттенки и распознавать цвета.  3. Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone.  4. Краски и их смешение. | Отработка умения использовать профессионально-ориентированную терминологию в практической деятельности |
| 2. | 1. Хроматические и ахроматические цвета, цветовой круг.  2. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету.  3. Цветовые контрасты и их восприятие, симультанный контраст.  4. Цвет и форма. | Составление цветовой гармонии Подбор примеров контрастов на каждый тип контрастов |
| 3. | 1. Роль цвета в дизайне и брендинге.  2. Составление цветовых схем и выбор подходящих контрастов.  3. Цветовые акценты на макете. Цвет и композиция.  4. Цвет в печати. Растровая сетка, цветопроба, калибровка монитора. | Определение цветовой палитры бренда Составление цветовой палитры для любого из предложенных вариантов компаний |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Алпатова, Е.В. Теория и психология цвета\_new / Е.В. Алпатова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19901

**Дополнительная литература.**

1. Казарина Т. Ю.. Цветоведение и колористика: практикум [Электронный ресурс] / Кемерово:Кемеровский государственный институт культуры,2017. -36с. - 978-5-8154-0382-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=472625

2. Шевелина Н. Ю.. Графическая и цветовая композиция : пропедевтика: практикум [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -33с. - 978-5-7408-0217-6. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455471

3. Шевелина Н. Ю.. Графическая и цветовая композиция: практикум [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -92с. - 978-5-7408-0231-2. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455470

**Рабочая программа дисциплины**

**«Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере работы в программе растровой графики Adobe Photoshop (обработка, ретушь, коллажирование).

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.2. Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования. | У 1.2. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности» составляет 55 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Знакомство с программой Adobe Photoshop** | | | | |
| 1. | Основные инструменты программы Adobe Photoshop | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 2. | Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры) | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 3. | Основы использования интерфейса программы | 4 | 1 | 3 |
| 4. | Принципы работы со слоями | 4 | 1 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 13 | 3 | 10 |
| **Модуль II. Основы коллажирования** | | | | |
| 1. | Основы тоновой и цветовой коррекции | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 2. | Различные способы вырезания объектов | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 3. | Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Использование фильтров и цветов | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Свет: создание теней и объемов | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 4 | 10 |
| **Модуль III. Основы создания дизайн-макетов** | | | | |
| 1. | Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 2. | Иерархия и теория близости | 2.5 | 0.5 | 2 |
| 3. | Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей | 3 | 1 | 2 |
| 5. | Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы | 3 | 1 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 4 | 10 |
| **Модуль IV. Основы ретуши** | | | | |
| 1. | Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз» | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Обработка кожи | 4 | 1 | 3 |
| 4. | Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума | 4 | 1 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 4 | 10 |
| **ИТОГО** | | **55** | **15** | **40** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Знакомство с программой Adobe Photoshop.

Тема 1. Основные инструменты программы Adobe Photoshop. Инструменты выделения по форме. Кадрирование, нарезка. Инструменты ретуши. Инструменты работы с цветом. Инструменты работы с тоном изображения.

Тема 2. Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры). Растровые и векторные изображения. Основные цветовые модели: RGB, CMYK — разница, особенности применения. Палитры цветов и градиентов.

Тема 3. Основы использования интерфейса программы. Основная панель меню. Строка параметров выбранного инструмента. Выпадающее меню. Дополнительные панели – палитры (вкладка Окна). Рабочее окно. Строка состояния документа.

Тема 4. Принципы работы со слоями. Виды слоев. Создание новых слоёв, их режимы наложения, прозрачности, видимость слоёв, коррекция слоёв.

Модуль II. Основы коллажирования.

Тема 1. Основы тоновой и цветовой коррекции. Что такое цветовая и тоновая коррекция. Где используется цветовая и тоновая коррекция. Автоматические инструменты коррекции. Коррекция с помощью Яркость/Контраст. Уровни, Кривые. Цветовой тон/Насыщенность. Цветовой баланс и Тени/Cвета.

Тема 2. Различные способы вырезания объектов. Выделение с помощью инструмента выделения по форме (M). Выделение с помощью инструменты свободного выделения (L). Выделение с помощью быстрого выделения (W). Инверсия, размытие по краю. Перенесение области выделения на отдельный слой. Инструмент Ластик. Выделение через Цветовой диапазон.

Тема 3. Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо. Вариант выделения с помощью кривых и инструмента Перо. Инструмент Маска.

Тема 4. Использование фильтров и цветов. Для чего служат и какие задачи выполняют фильтры. Применение фильтров из галереи и краткий обзор на примерах их использования. Что такое смартфильтры? Палитры цветов, градиентов, библиотеки. Краткий обзор узоров и стилей.

Тема 5. Свет: создание теней и объемов. Инструменты ручного затемнения, осветления, обесцвечивания. Создание теней на изображении с помощью кистей и трансформации формы. Использование палитры слоёв и инструментов Curve для создания дополнительного объёма изображения.

Модуль III. Основы создания дизайн-макетов.

Тема 1. Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух. Настройки при создании макета для web и под печать. Линейки и их настройки. Как и для чего используются направляющие и сетка. Какую роль в макете играют отступы. Зачем в макете «воздух».

Тема 2. Иерархия и теория близости. Целостность композиции. Равновесие, баланс. Соподчинение.

Тема 3. Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка. Горизонтальный, вертикальный текст. Обтравочная маска для текста (фигуры). Палитры для работы с текстом. Сетка для верстки текста. Правила хорошего тона в верстке текста.

Тема 4. Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей. Использование цвета градиентов в дизайне, инструмент пипетка. Подбор цвета для макета, координаты цвета. Смарт объекты и инструмент Кадр. Использование инструментов карандаш, кисть.

Тема 5. Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы. Что такое скрипты, операции и как их создавать. Как помогают шаблоны в дизайне. Мокапы – что это такое и как использовать. Мудборд, что это и для чего.

Модуль IV. Основы ретуши.

Тема 1. Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса. Цветовые модели и оттенки кожи. Анализ перед коррекцией кожи. Цветовая и тоновая коррекция кожи. Тонирование фото.

Тема 2. Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз». Коррекция глаз. Отбеливание зубов. Инструмент Пластика. Коррекция волос. Добавление макияжа.

Тема 3. Обработка кожи. Точечная коррекция с помощью инструментов заплатка, штамп, восстанавливающая кисть. Ретушь по методу частотного разложения. Разложение на две частоты с помощью операции вычитания.

Тема 4. Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума. Способы дополнительного объема и реалистичности: с помощью Каналов, Коррекции, Краевого контраста, Кривых.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Основные инструменты программы Adobe Photoshop.  2. Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры).  3. Основы использования интерфейса программы.  4. Принципы работы со слоями. | Создание простого коллажа из фото и нескольких геометрических фигур различных форм и цветов |
| 2. | 1. Основы тоновой и цветовой коррекции.  2. Различные способы вырезания объектов.  3. Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо.  4. Использование фильтров и цветов.  5. Свет: создание теней и объемов. | Коррекция с примером до/после – цветовая и тоновая коррекция изображения Приведение изображения к образцу |
| 3. | 1. Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух.  2. Иерархия и теория близости.  3. Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка.  4. Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей.  5. Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы. | Создание макета с использованием текста и изображения: карточка товара Создание рекламного макета с использованием текста и изображения, а также градиентов и фигурных кистей. Демонстрация макета на готовом мокапе |
| 4. | 1. Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса.  2. Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз».  3. Обработка кожи.  4. Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума. | Коррекция изображения по тону, цвету, насыщенности и контрасту. Изменение у модели цвета глаз и волос, отбеливание зубов Коррекция изображения по тону, цвету, насыщенности и контрасту. Ретушь портрета с помощью частотного разложения, добавление дополнительного объема с помощью кривых. Детализация глаз |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Тихомирова Дарья Анатольевна, Голуб Ольга Георгиевна, Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности / Тихомирова Дарья Анатольевна, Голуб Ольга Георгиевна. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2022. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=26189

**Дополнительная литература.**

1. Божко А. Н.. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -320с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428970

2. Божко А. Н.. Ретушь и коррекция изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / М.:Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»,2016. -427с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=428789

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

**Рабочая программа дисциплины**

**«Adobe Illustrator СС: векторная графика»**

**1. Цель освоения дисциплины:** приобретение обучающимися профессиональных компетенций в сфере работы в редакторе векторной графики Adobe Illustrator СС.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.3. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Adobe Illustrator СС: векторная графика» составляет 60 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Основные инструменты и возможности программы. Работа с формой** | | | | |
| 1. | Особенности векторной графики, области применения. Знакомство с интерфейсом | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Инструменты программы. Свойства объекта | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Многообразие способов создания новой формы. Часть 1 | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Многообразие способов создания новой формы. Часть 2 | 4 | 2 | 2 |
| **ВСЕГО** | | 14 | 6 | 8 |
| **Модуль II. Работа с цветом. Кисти и паттерн** | | | | |
| 1. | Цвет в дизайне. Цветовые модели. Создание собственной палитры для макета | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Узорная кисть и паттерн. Создание кисти | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Сетчатый градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика» | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 6 | 9 |
| **Модуль III. Слои, система координат. Трассировка. Создание макета** | | | | |
| 1. | Работа с текстом. Создание элементов авторского шрифта | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Направляющие и линейка. Основы композиции макета | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Трассировка растрового объекта, применение результата трассировки в векторных документах | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 15 | 6 | 9 |
| **Модуль IV. Растровые эффекты в векторной графике** | | | | |
| 1. | Растровые эффекты в векторной графике. Использование команды «переход» для стилизации элементов леттеринга | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Превращение текстовых элементов в графические: создание объемного 3d текста и создание изометрического текстового эффекта | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Имитация академических техник на примере создания акварельного и графического набросков | 4 | 2 | 2 |
| 4. | Абрис растрового объекта. Векторная иллюстрация | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 7 | 9 |
| **ИТОГО** | | **60** | **25** | **35** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Основные инструменты и возможности программы. Работа с формой.

Тема 1. Особенности векторной графики, области применения. Знакомство с интерфейсом. Экскурс в диджитал графику. Специфика векторной графики. Специфика Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом.

Тема 2. Инструменты программы. Свойства объекта. Инструменты и палитры программы. Свойства объекта. Система координат. Понятия "опорная точка", “усы”.

Тема 3. Многообразие способов создания новой формы. Часть 1. Инструмент “Перо” и кривая Безье. Альтернативные способы создания формы. Инструменты искажения.

Тема 4. Многообразие способов создания новой формы. Часть 2. Альтернативные способы создания формы. Практическое применение деформации. Функция «разобрать оформление».

Модуль II. Работа с цветом. Кисти и паттерн.

Тема 1. Цвет в дизайне. Цветовые модели. Создание собственной палитры для макета. Теория цвета. Цветовые модели. Цветовые палитры и образцы. Создание собственной палитры. Цвет в дизайне.

Тема 2. Узорная кисть и паттерн. Создание кисти. Паттерн в дизайне. Узорная кисть и паттерн.

Тема 3. Сетчатый градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика». Способы окрашивания объекта. Локальная заливка и прозрачность. Градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика».

Модуль III. Слои, система координат. Трассировка. Создание макета.

Тема 1. Работа с текстом. Создание элементов авторского шрифта. Работа с текстом в Illustrator. Блочный текст. Текст = графика. Авторский шрифт.

Тема 2. Направляющие и линейка. Основы композиции макета. Организация элементов внутри макета. Основы композиции. Слои. Растровые объекты. Подготовка макета.

Тема 3. Трассировка растрового объекта, применение результата трассировки в векторных документах. Трассировка растрового объекта. Применение результата трассировки.

Модуль IV. Растровые эффекты в векторной графике.

Тема 1. Растровые эффекты в векторной графике. Использование команды «переход» для стилизации элементов леттеринга. Растровые эффекты в векторной графике. Поп-арт портрет. Стилизация элементов леттеринга.

Тема 2. Превращение текстовых элементов в графические: создание объемного 3d текста и создание изометрического текстового эффекта. Превращение текстовых элементов в графические. Изометрический текстовый эффект. Объёмный 3д текст.

Тема 3. Имитация академических техник на примере создания акварельного и графического набросков. Имитация академических техник. Создание «акварельного наброска». Создание «графичного наброска».

Тема 4. Абрис растрового объекта. Векторная иллюстрация. Способы создания векторной иллюстрации. Алгоритм работы. Сетка перспективы. Материализация - эффект коллажа. Абрис растрового объекта.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Особенности векторной графики, области применения. Знакомство с интерфейсом.  2. Инструменты программы. Свойства объекта.  3. Многообразие способов создания новой формы. Часть 1.  4. Многообразие способов создания новой формы. Часть 2. | Отрисовка объекта с помощью инструмента “перо”/ “pen tool” Работа с инструментами палитры “Обработка контуров” / “Pathfinder” |
| 2. | 1. Цвет в дизайне. Цветовые модели. Создание собственной палитры для макета.  2. Узорная кисть и паттерн. Создание кисти.  3. Сетчатый градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика». | Создание узорной кисти и паттерна Работа с Градиентом/ Gradient и Градиентной сеткой/ Mesh tool |
| 3. | 1. Работа с текстом. Создание элементов авторского шрифта.  2. Направляющие и линейка. Основы композиции макета.  3. Трассировка растрового объекта, применение результата трассировки в векторных документах. | Создание авторского макета визитки с текстовыми блоками и графическими элементами |
| 4. | 1. Растровые эффекты в векторной графике. Использование команды «переход» для стилизации элементов леттеринга.  2. Превращение текстовых элементов в графические: создание объемного 3d текста и создание изометрического текстового эффекта.  3. Имитация академических техник на примере создания акварельного и графического набросков.  4. Абрис растрового объекта. Векторная иллюстрация. | Создание 3D и изометрического текста Создание иллюстрации, имитирующей акварельные техники |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Основная литература.**

1. Куракова, А.Е. Adobe Illustrator. Работа с векторной графикой\_new / А.Е. Куракова. - М.: ЭНОБ «Современные образовательные технологии в социальной среде», 2019. - [Электронный ресурс]. - URL: http://lib.lomonosov.online/course/view.php?id=19903

**Дополнительная литература.**

1. Кузвесова Н. Л.. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма: учебное пособие [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2015. -107с. - 978-5-7408-0203-9. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455462

2. Управление проектом в сфере графического дизайна = A Graphic Desing Project from Start to Finish [Электронный ресурс] / М.:Альпина Паблишер,2016. -220с. - 978-5-9614-2246-7. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=279041

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл.. - URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804

**Рабочая программа дисциплины**

**«Иллюстрация. Приемы стилизации. Работа с графическим планшетом»**

**1. Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся профессиональных компетенций в сфере иллюстрации, приемов стилизации, работы с графическим планшетом.

**2. Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения дисциплины:**

**ВД 1. Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (А/5) (по ПС "Графический дизайнер")**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Профессиональные компетенции | Знания | Умения | Практический опыт (владение) |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| ПК 1. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (A/01.5). | З 1.1. Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ.  З 1.4. Профессиональная терминология в области дизайна. | У 1.1. Использовать средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  У 1.2. Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. | ПО 1.1. Создание эскизов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласование дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта. |

**Выпускник должен обладать компетенциями:**

|  |  |
| --- | --- |
| Код компетенции | Наименование компетенции |
| ПК 1.3 по (ФГОС СПО 54.02.01) | Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ. |

**3. Структура и содержание дисциплины.**

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности.**

Общая трудоемкость дисциплины «Иллюстрация. Приемы стилизации. Работа с графическим планшетом» составляет 50 академических часов.

**Разделы дисциплины и виды занятий.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модулей и тем | Общая трудоемкость, в акад. час. | Работа обучающегося в СДО, в акад. час. | |
| Лекции | Практические занятия и/или тестирование |
| **Модуль I. Иллюстрация в дизайне. Основы рисунка** | | | | |
| 1. | Иллюстрация в графическом дизайне | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия | 3 | 1 | 2 |
| 3. | Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 16 | 6 | 10 |
| **Модуль II. Стилизация в иллюстрации** | | | | |
| 1. | Стили в иллюстрации | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Стилизация объектов | 4 | 2 | 2 |
| 3. | Создание персонажа: пропорции лица, мимика | 5 | 2 | 3 |
| 4. | Создание персонажа: фигура человека | 5 | 2 | 3 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **Модуль III. Изометрия и плоский стиль: пошаговая инструкция** | | | | |
| 1. | Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации | 5 | 2 | 3 |
| 2. | Передача объёма в изометрии | 5 | 2 | 3 |
| 3. | Текстура и фактура, художественные кисти | 7 | 3 | 4 |
| **ВСЕГО** | | 17 | 7 | 10 |
| **ИТОГО** | | **50** | **20** | **30** |

**Форма промежуточной аттестации:** диф.зачет.

**Тематическое содержание дисциплины.**

Модуль I. Иллюстрация в дизайне. Основы рисунка.

Тема 1. Иллюстрация в графическом дизайне. Области применения иллюстрации в графическом дизайне. Жанры иллюстрации. Современная иллюстрация. Программы для портативных устройств.

Тема 2. Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия. Аналог/диджитал. Алгоритм создания иллюстрации. Линия симметрии. Пропорции.

Тема 3. Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода. Перспектива. Линия горизонта. Точки схода.

Тема 4. Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред. Светотеневой рисунок. Падающая тень. Преломление сред.

Модуль II. Стилизация в иллюстрации.

Тема 1. Стили в иллюстрации. Авторский стиль. Реализм. Гротеск и сюрреализм. Декоративный и фэшн. Наив и примитивизм. Минимализм.

Тема 2. Стилизация объектов. Стилизация. Начало. Штрих. Способы набора тона. Упражнения.

Тема 3. Создание персонажа: пропорции лица, мимика. Пропорции человеческого лица. Мимика и характер. Стилизация. Создание персонажа.

Тема 4. Создание персонажа: фигура человека. Пропорции человеческой фигуры. Части тела. Стилизация. Создание персонажа.

Модуль III. Изометрия и плоский стиль: пошаговая инструкция.

Тема 1. Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации. История плоского дизайна. Фас - грань - изометрия. “Объём” в плоском дизайне. Изометрия.

Тема 2. Передача объёма в изометрии. Цвет в плоском дизайне. Свет и блики. Тени. Светотеневое решение. Развитие цветочувствительности.

Тема 3. Текстура и фактура, художественные кисти. Финальные этапы обработки: тренды. Текстура. Художественные кисти. Тени, градиенты и шум. Реалистичные элементы в плоском дизайне.

**Практические занятия.**

Практическое занятие предусматривает выполнение практического задания, которое включает в себя отработку умений и навыков по всем темам модуля. Практическое задание может выполняться как после каждой темы (частично), так и после всего модуля (полностью).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № модуля | Темы практических занятий | Практические задания |
| 1. | 1. Иллюстрация в графическом дизайне.  2. Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия.  3. Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода.  4. Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред. | Составление натюрморта из минимум 2х реально существующих предметов Создание быстрого скетча с изображением панорамы города/улицы с использованием правил построения с учётом перспективы (прямая линейная перспектива с 1 или 2 точками схода – на выбор) Создание минимум трех стилизаций на 1 предмет быта или животное/растение |
| 2. | 1. Стили в иллюстрации.  2. Стилизация объектов.  3. Создание персонажа: пропорции лица, мимика.  4. Создание персонажа: фигура человека. | Отрисовка головы персонажей по заданным параметрам Отрисовка фигур персонажей по заданным параметрам |
| 3. | 1. Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации.  2. Передача объёма в изометрии.  3. Текстура и фактура, художественные кисти. | Создание иллюстрации в стиле flat: натюрморт (состоящий из минимум двух объектов), интерьер или пейзаж с использованием изомерии |

**Список используемой литературы и информационных источников.**

**Дополнительная литература.**

1. Бесчастнов Н. П.. Портретная графика [Электронный ресурс] / Москва:Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС,2016. -400с. - 5-691-01533-8. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=56675

2. Осинкин Л. Н., Матвеева О. Е.. Альбом по пластической анатомии человека : учебно-наглядное пособие по дисциплине «Академический рисунок» [Электронный ресурс] / Екатеринбург:Архитектон,2016. -65с. - . - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book\_red&id=455465

Приложение № 2 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Основы рисования для дизайнера: живопись, графика, цифровая иллюстрация»

**ПРОГРАММА ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

**1. Общие положения.**

Итоговая аттестация по программе профессиональной переподготовки предназначена для комплексной оценки уровня знаний обучающегося с учетом целей обучения, вида дополнительной профессиональной образовательной программы, для установления соответствия уровня знаний обучающегося квалификационным требованиям; для рассмотрения вопросов о предоставлении обучающемуся по результатам обучения права вести профессиональную деятельность и выдаче диплома о профессиональной переподготовке.

Итоговая аттестация проводится в форме междисциплинарного экзамена по программе обучения, включающего вопросы следующих дисциплин: «Конструктивный рисунок», «Акварельная живопись», «Колористика и композиция», «Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности», «Adobe Illustrator СС: векторная графика», «Иллюстрация. Приемы стилизации. Работа с графическим планшетом».

Программа итоговой аттестации составлена в соответствии с локальными актами Образовательной организации, регулирующими организацию и проведение итоговой аттестации.

**2. Содержание итоговой аттестации.**

2.1. Конструктивный рисунок, тематическое содержание дисциплины:

Основы рисунка: линия, штрих, пятно, композиция, графические материалы Начальные сведения о рисунке. Средства художественной выразительности в рисунке. Композиция в рисунке. Пропорции. Графические материалы, принадлежности и требования к ним. Основы рисунка: форма, конструкция, свет, объём Общие понятия о строении формы, ее конструкции и объеме. Конструктивный рисунок. Объем. Свет. Перспектива, геометрические тела в перспективе Понятие перспективы. Виды перспективы. Прямая линейная перспектива. Обратная линейная перспектива. Воздушная перспектива. Панорамная перспектива. Сферическая перспектива. Рисунок драпировки. Линейно-конструктивный рисунок драпировки Особенности драпировки. Структура и форма складок зависят от пластических свойств ткани. Последовательность рисования драпировки. Натюрморт. Линейно-конструктивный рисунок натюрморта Натюрморт. Основные особенности. Этапы рисования натюрморта. Общие задачи, которые ставятся при рисовании натюрморта с натуры. Череп человека: пропорции, особенности Строение черепа. Мозговой отдел. Лицевой отдел. Череп человека. Линейно-конструктивный рисунок черепа Линейно-конструктивный рисунок черепа. Поэтапный разбор рисования черепа. Возрастные особенности строения черепа. Голова человека: пропорции, особенности Особенности изображения человеческой головы. Схемы изображения. Рисование гипсовых моделей головы человека и ее частей. Рисование гипсовой головы с античного образца. Особенности и этапы изображения головы живой модели. Скелет человека. Линейно-конструктивный рисунок скелета Позвоночный столб и грудная клетка. Кости ноги. Кости руки. Конечности. Схемы рисования конечностей Рисование конечностей по представлению. Этапы рисования гипсового слепка стопы. Примеры рисования кисти руки в различных поворотах. Фигура человека: пропорции, особенности Пропорции фигуры человека. Рисование гипсовой анатомической фигуры человека. Рисование человека с живой модели. Фигура человека. Линейно-конструктивный рисунок фигуры Движение тела человека. Как рисовать движение человека. Рисование движения при помощи простых форм.

2.2. Акварельная живопись, тематическое содержание дисциплины:

Краткое описание и специфика выразительных средств различных видов изобразительного искусства, разнообразные техники живописи Компоновка предметов натюрморта на листе. Построение предметов натюрморта. Передача больших тональных отношений. Как
несколько предметов соотносятся между собой тонально. Передача объёма и проработка деталей. Гризайль. Основы больших тональных отношений. Светотень, передача формы и объёма Компоновка в листе. Построение предметов. Большие тональные отношения. Как несколько предметов соотносятся между собой тонально. Объём и проработка деталей. Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 1: Натюрморт в холодном колорите Компоновка в листе. Построение. Решение больших тональных отношений. Касания предметов к фону, детализация. Выявление различия сближенных цветов путём сравнения цвето-тональных отношений и умение их гармонировать. Часть 2: Натюрморт в тёплом колорите Компоновка в листе. Построение. Решение больших тональных отношений. Касания предметов к фону. Детализация. Методы обработки формы, возможности и эстетические качества материалов, фактуры (многослойность) Компоновка в листе. Построение. Работа над фактурой и материальностью. Детализация. Передача состояния среды, условий освещённости и воздушной перспективы Подготовка листа к работе. Рисунок, компоновка в формате листа.Заливка фона. Рисование листьев. Рисование яблок. Акценты. Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 1 Подготовка листа к работе. Рисунок, компоновка в формате листа. Заливка фона. Рисование цветов и стакана. Акценты. Сложный натюрморт из 3 предметов, различных по материальности. Часть 2 Рисование граната. Расстановка акцентов. Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 1 Рисунок, компоновка в формате листа. Подготовка листа к работе акварельными краскам. Раскрытие больших цветовых отношений. Осенний натюрморт контрастный по цвету и тону. Часть 2 Лепка формы. Детализация. Осенний натюрморт с рябиной Рисунок, компоновка в формате листа. Подготовка листа к работе акварельными красками. Раскрытие больших цветовых отношений. Лепка формы. Детализация. Пейзаж тематический с контрастным солнечным освещением (деревья, река) Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация. Пейзаж тематический (холодный колорит), большую часть формата занимает грозовое небо Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация. Пейзаж тематический (тёплый колорит), большую часть формата занимает небо. Облака Компоновка в листе. Раскрытие тональных отношений. Детализация.

2.3. Колористика и композиция, тематическое содержание дисциплины:

Что такое цвет в природе. Цветовые диапазоны, спектр, волны, измерения и синтез цвета Свет. Цвет. Колориметрия. Объект и источник света. Синтез цвета. Аддитивный синтез. Субтрактивный синтез. Как мы воспринимаем цвет. Устройство глаза, способность различать оттенки и распознавать цвета Желтое пятно. Как колбочки распознают цвета. Восприятие цвета. Характеристики цвета. Цветовой тон. Светлота. Насыщенность (цветность). Передача цвета. Системы RGB, CMYK, Pantone Системы RGB, CMYK, Pantone. Модель RGB. Модель CMYK. Pantone. Краски и их смешение Пространственное смешивание. Оптическое смешение цветов. Механическое смешение цветов. Разница результатов. Бинокулярное смешение. Хроматические и ахроматические цвета, цветовой круг Ахроматические цвета. Хроматические цвета. Цветовой круг. Сочетания двух цветов. Комплементарные цвета. Сочетания трех цветов. Аналоговая триада. Классическая триада. Контрастная триада. Сочетания четырех цветов. Прямоугольная схема. Квадратная схема. Цветовое воздействие и цветовая гармония, отношение к цвету Физиологическое воздействие. Психологическое воздействие. Базовые ассоциации с цветом. Цветовая гармония. Цветовые контрасты и их восприятие, симультанный контраст Контраст по цвету. Контраст светлого и темного. Контраст холодного и теплого. Контраст дополнительных цветов. Симультанный контраст. Контраст по насыщенности. Контраст по площади цветовых пятен. Цвет и форма Ассоциативные формы. Пространственное воздействие цвета. Роль цвета в дизайне и брендинге Красный. Желтый. Оранжевый. Синий. Фиолетовый. Ахроматические цвета. По каким параметрам подобрать цвет. Составление цветовых схем и выбор подходящих контрастов Ограниченное количество цветов. Несколько рекомендаций по выбору основного цвета. Монохроматическая схема. Аналоговая схема. Дополнительная схема. Триадная схема. Монохроматическая +1. Цветовая палитра изображения. Инструменты для работы. Цветовые акценты на макете. Цвет и композиция Основной цвет. Дополнительный цвет. Цвет акцента. Фоновый цвет. Цвет текста. Роли цветов в палитре. Визуальная иерархия. Выделение и цвет. Правило 60-30-10. Цвет в печати. Растровая сетка, цветопроба, калибровка монитора Муар. Виды цветопроб: аналоговая, цифровая, экранная. Просмотр цветопроб. Калибровка монитора. Способы калибровки. Использование калибратора. Использование ПО монитора. Использование специальных программ.

2.4. Adobe Photoshop: основные инструменты и возможности, тематическое содержание дисциплины:

Основные инструменты программы Adobe Photoshop Инструменты выделения по форме. Кадрирование, нарезка. Инструменты ретуши. Инструменты работы с цветом. Инструменты работы с тоном изображения. Специфика растровой графики. Цветовые модели. Разрешение. Основы работы с цветом (палитры) Растровые и векторные изображения. Основные цветовые модели: RGB, CMYK — разница, особенности применения. Палитры цветов и градиентов. Основы использования интерфейса программы Основная панель меню. Строка параметров выбранного инструмента. Выпадающее меню. Дополнительные панели – палитры (вкладка Окна). Рабочее окно. Строка состояния документа. Принципы работы со слоями Виды слоев. Создание новых слоёв, их режимы наложения, прозрачности, видимость слоёв, коррекция слоёв. Основы тоновой и цветовой коррекции Что такое цветовая и тоновая коррекция. Где используется цветовая и тоновая коррекция. Автоматические инструменты коррекции. Коррекция с помощью Яркость/Контраст. Уровни, Кривые. Цветовой тон/Насыщенность. Цветовой баланс и Тени/Cвета. Различные способы вырезания объектов Выделение с помощью инструмента выделения по форме (M). Выделение с помощью инструменты свободного выделения (L). Выделение с помощью быстрого выделения (W). Инверсия, размытие по краю. Перенесение области выделения на отдельный слой. Инструмент Ластик. Выделение через Цветовой диапазон. Продвинутые способы вырезания объектов: маски и перо Вариант выделения с помощью кривых и инструмента Перо. Инструмент Маска. Использование фильтров и цветов Для чего служат и какие задачи выполняют фильтры. Применение фильтров из галереи и краткий обзор на примерах их использования. Что такое смартфильтры? Палитры цветов, градиентов, библиотеки. Краткий обзор узоров и стилей. Свет: создание теней и объемов Инструменты ручного затемнения, осветления, обесцвечивания. Создание теней на изображении с помощью кистей и трансформации формы. Использование палитры слоёв и инструментов Curve для создания дополнительного объёма изображения. Основные инструменты верстки. Линейки, направляющие, отступы, воздух Настройки при создании макета для web и под печать. Линейки и их настройки. Как и для чего используются направляющие и сетка. Какую роль в макете играют отступы. Зачем в макете «воздух». Иерархия и теория близости Целостность композиции. Равновесие, баланс. Соподчинение. Тонкости работы со шрифтами. Подбор шрифта, шрифт по форме, в объекте, кегль и выключка Горизонтальный, вертикальный текст. Обтравочная маска для текста (фигуры). Палитры для работы с текстом. Сетка для верстки текста. Правила хорошего тона в верстке текста. Цвет, градиент, векторная и растровая графика, использование смарт объектов и дополнительных кистей Использование цвета градиентов в дизайне, инструмент пипетка. Подбор цвета для макета, координаты цвета. Смарт объекты и инструмент Кадр. Использование инструментов карандаш, кисть. Хитрости дизайна: скрипты, шаблоны и мокапы Что такое скрипты, операции и как их создавать. Как помогают шаблоны в дизайне. Мокапы – что это такое и как использовать. Мудборд, что это и для чего. Цветовая коррекция изображений. Настройка яркости, насыщенности, контрастности, цветового баланса Цветовые модели и оттенки кожи. Анализ перед коррекцией кожи. Цветовая и тоновая коррекция кожи. Тонирование фото. Изменение цвета глаз, волос, кожи, «отбеливание зубов», устранение «эффекта красных глаз» Коррекция глаз. Отбеливание зубов. Инструмент Пластика. Коррекция волос. Добавление макияжа. Обработка кожи Точечная коррекция с помощью инструментов заплатка, штамп, восстанавливающая кисть. Ретушь по методу частотного разложения. Разложение на две частоты с помощью операции вычитания. Добавление реалистичности фото, резкость и подавление шума Способы дополнительного объема и реалистичности: с помощью Каналов, Коррекции, Краевого контраста, Кривых.

2.5. Adobe Illustrator СС: векторная графика, тематическое содержание дисциплины:

Особенности векторной графики, области применения. Знакомство с интерфейсом Экскурс в диджитал графику. Специфика векторной графики. Специфика Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом. Инструменты программы. Свойства объекта Инструменты и палитры программы. Свойства объекта. Система координат. Понятия "опорная точка", “усы”. Многообразие способов создания новой формы. Часть 1 Инструмент “Перо” и кривая Безье. Альтернативные способы создания формы. Инструменты искажения. Многообразие способов создания новой формы. Часть 2 Альтернативные способы создания формы. Практическое применение деформации. Функция «разобрать оформление». Цвет в дизайне. Цветовые модели. Создание собственной палитры для макета Теория цвета. Цветовые модели. Цветовые палитры и образцы. Создание собственной палитры. Цвет в дизайне Узорная кисть и паттерн. Создание кисти Паттерн в дизайне. Узорная кисть и паттерн Сетчатый градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика» Способы окрашивания объекта. Локальная заливка и прозрачность. Градиент. Палитра «внешний вид» и «базовая графика» Работа с текстом. Создание элементов авторского шрифта Работа с текстом в Illustrator. Блочный текст. Текст = графика. Авторский шрифт Направляющие и линейка. Основы композиции макета Организация элементов внутри макета. Основы композиции. Слои. Растровые объекты. Подготовка макета Трассировка растрового объекта, применение результата трассировки в векторных документах Трассировка растрового объекта. Применение результата трассировки Растровые эффекты в векторной графике. Использование команды «переход» для стилизации элементов леттеринга Растровые эффекты в векторной графике. Поп-арт портрет. Стилизация элементов леттеринга. Превращение текстовых элементов в графические: создание объемного 3d текста и создание изометрического текстового эффекта Превращение текстовых элементов в графические. Изометрический текстовый эффект. Объёмный 3д текст. Имитация академических техник на примере создания акварельного и графического набросков Имитация академических техник. Создание «акварельного наброска». Создание «графичного наброска» Абрис растрового объекта. Векторная иллюстрация Способы создания векторной иллюстрации. Алгоритм работы. Сетка перспективы. Материализация - эффект коллажа. Абрис растрового объекта

2.6. Иллюстрация. Приемы стилизации. Работа с графическим планшетом, тематическое содержание дисциплины:

Иллюстрация в графическом дизайне Области применения иллюстрации в графическом дизайне. Жанры иллюстрации. Современная иллюстрация. Программы для портативных устройств. Этапы создания иллюстраций. Построение простой формы, симметрия Аналог/диджитал. Алгоритм создания иллюстрации. Линия симметрии. Пропорции. Основы рисунка: перспектива, линия горизонта, точки схода Перспектива. Линия горизонта. Точки схода. Светотеневой рисунок. Предмет в пространстве, преломление сред Светотеневой рисунок. Падающая тень. Преломление сред. Стили в иллюстрации Авторский стиль. Реализм. Гротеск и сюрреализм. Декоративный и фэшн. Наив и примитивизм. Минимализм. Стилизация объектов Стилизация. Начало. Штрих. Способы набора тона. Упражнения. Создание персонажа: пропорции лица, мимика Пропорции человеческого лица. Мимика и характер. Стилизация. Создание персонажа. Создание персонажа: фигура человека Пропорции человеческой фигуры. Части тела. Стилизация. Создание персонажа. Плоский дизайн и изометрия как стилистическое решение иллюстрации История плоского дизайна. Фас - грань - изометрия. “Объём” в плоском дизайне. Изометрия. Передача объёма в изометрии Цвет в плоском дизайне. Свет и блики. Тени. Светотеневое решение. Развитие цветочувствительности. Текстура и фактура, художественные кисти Финальные этапы обработки: тренды. Текстура. Художественные кисти. Тени, градиенты и шум. Реалистичные элементы в плоском дизайне.

**3. Критерии оценки результатов освоения образовательной программы.**

По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по стобалльной системе и четырехбалльной.

Соответствие балльных систем оценивания:

|  |  |
| --- | --- |
| Количество баллов  по стобалльной системе | Отметка  по четырехбалльной системе |
| 81-100 | «отлично» |
| 61-80 | «хорошо» |
| 51-60 | «удовлетворительно» |
| менее 51 | «неудовлетворительно» |

Оценка результатов освоения программы осуществляется итоговой аттестационной комиссией в соответствии со следующими критериями:

отметка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, не показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой; допустившему серьезные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, показавшему частичное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных   программой; сформированность не в полной мере новых компетенций и профессиональных умений для осуществления профессиональной деятельности;

отметка «хорошо» выставляется обучающемуся, показавшему освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), предусмотренных программой, допустившему несущественные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий;

отметка «отлично» выставляется обучающемуся, показавшему полное освоение планируемых результатов (знаний, умений, навыков, компетенций), всестороннее и глубокое изучение литературы.

Приложение № 3 к дополнительной

профессиональной программе

профессиональной переподготовки

«Основы рисования для дизайнера: живопись, графика, цифровая иллюстрация»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Примерный (демонстрационный) вариант оценочных материалов для проведения промежуточной и итоговой аттестации.**

1. Какая наиболее древняя краска, применяемая в живописи:

а) акварель

б) гуашь

в) темпера

г) масло

2. Какие виды гуаши вы знаете?

а) художественная

б) плакатная

в) масляная

г) акриловая

3. На каких поверхностях можно использовать акриловые краски?

а) бумага

б) стекло

в) ткань

г) дерево

4. Основная особенность акварели, влияющая на работу с ней?

а) прозрачность

б) плотность

в) маслянистость

г) разводимость при помощи растворителя

5. Какие из перечисленных живописных техник относятся к акварели?

а) По-мокрому

б) По-сухому

в) Лессировка

г) A-la Prima

6. Лессировка – это

а) способ нанесения акварели прозрачными мазками, один слой поверх другого, при этом нижний всякий раз должен быть сухим.

б) живопись по-сырому, написанная быстро, в один сеанс, при которой создаются неповторимые эффекты разводов, переливов и перетеканий краски.

в) рисование масляной краской в несколько слоев на холсте

г) рисование акрилом по дереву

7. Техника A-la Prima - это

а) способ нанесения акварели прозрачными мазками, один слой поверх другого, при этом нижний всякий раз должен быть сухим.

б) живопись по-сырому, написанная быстро, в один сеанс, при которой создаются неповторимые эффекты разводов, переливов и перетеканий краски.

в) рисование масляной краской в несколько слоев на холсте

г) рисование акрилом по дереву

8. Какие виды освещения вы знаете?

а) фронтальное освещение

б) боковое освещение

в) контражурное освещение

г) силуэтное освещение

9. Какое освещение выделяет форму, объем и фактуру объекта?

а) фронтальное освещение

б) боковое освещение

в) контражурное освещение

г) силуэтное освещение

10. Какова градация светотени при освещении предмета?

а) блик, свет, полутень, тень собственная, рефлекс, падающая тень

б) блик, тень собственная, падающая тень

в) свет, полутень, тень собственная, падающая тень

г) свет, тень собственная, рефлекс, падающая тень

11. Пропорции - это

а) соотношение элементов друг с другом

б) соотношение элементов к целому

в) определённые правила начертания объектов

г) использование линий симметрии в построении

12. Относительно линии симметрии

а) все объекты одинаковой высоты

б) все объекты одинаковой высоты

в) все объекты зеркально отражаются

г) все объекты различаются

13. Развернув работу на 180 градусов, Вы можете

а) украсить работу новыми деталями

б) проверить наличие линий симметрии

в) проверить правильность построения

г) ничего из вышеперечисленного, иной вариант

14. В процессе построения необходимы:

а) анализ формы

б) сравнение элементов объекта

в) упрощение элементов до геометрических форм

г) вспомогательные линии построения

15. Изображение объёмных тел и иллюзия построения трёхмерного пространства на плоскости или иной поверхности это

а) тон

б) яркость

в) насыщенность

г) ничего из вышеперечисленного, иной вариант

16. В академическом рисунке тон может быть:

а) светлый

б) плотный

в) тёмный

г) хроматический

17. В диджитал изображении насыщенность - это

а) светлота цвета

б) хроматическая/ахроматическая составляющая цвета

в) яркость цвета

г) положение оттенка в спектре основных цветов

18. Пропорции - это

а) соотношение элементов друг с другом

б) соотношение элементов к целому

в) определённые правила начертания объектов

г) использование линий симметрии в построении

19. Относительно линии симметрии

а) все объекты одинаковой высоты

б) все объекты одинаковой высоты

в) все объекты зеркально отражаются

г) все объекты различаются

20. Развернув работу на 180 градусов, Вы можете

а) украсить работу новыми деталями

б) проверить наличие линий симметрии

в) проверить правильность построения

г) ничего из вышеперечисленного, иной вариант

21. «Втягивает» форму внутрь инструмент

а) Warp Toool

б) Pucker Tool

в) Twirl Tool

г) Bloat Tool

22. В палитре «Обработка контуров» есть режимы:

а) Unite

б) Divide

в) Minus Front

г) Crop

23. Для создания перехода от одной формы к другой используется инструмент

а) Selection Tool

б) Direct Selection Toool

в) Blend Tool

г) Arc Tool

24. Режим перехода, задающий количество шагов

а) Smooth Color

б) Specified Steps

в) Specified Distance

г) Нет правильного варианта, иной ответ

25. Инструмент, позволяющий упростить форму

а) перо кривизны

б) карандаш

в) кисть

г) линия

26. Инструмент, выполняющий похожие функции с режимами палитры «Обработка контуров»

а) Blend Tool

б) Warp Toool

в) Symbol Sprayer Tool

г) Shape Builder Tool

27. Разгруппировать объекты можно

а) Зажатием ПКМ и выполнением команды «Ungroup»

б) Зажатием клавиш Cmd (Ctrl) + Shift + G

в) Зажатием ЛКМ на объектах

г) Выполнив команду Object>Ungroup

28. Команды деформации также находятся по пути

а) Object>Path

б) Effect>Stylize

в) Effect>Distort&Transform

г) Window>Appearance

29. Что такое дисперсия света?

а) прохождение световых лучей через отверстие фотографической техники

б) попадание лучей света на светочувствительный материал

в) раздражение световыми лучами цветочувствительных клеток

г) разложение белого света на цветной спектр

30. Ахроматическим цветом является:

а) любой чистый цвет

б) синий, красный и зелёный

в) белый и чёрный

г) серый