Министерство образования Иркутской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Иркутской области
«Иркутский авиационный техникум»

УТВЕРЖДАЮ
Директор
ГБПОУИО «ИАТ»
_____ Якубовский А.Н.
«29» мая 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.12 Графический дизайн

специальности

09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением

Иркутск, 2026

Рассмотрена
цикловой комиссией

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением; учебного плана специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением.

№	Разработчик ФИО
1	Бянкина Татьяна Андреевна

СОДЕРЖАНИЕ

		стр.
1	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	13
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	18

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.12 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

1.1. Область применения рабочей программы (РП)

РП является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением.

1.2. Место дисциплины в структуре ППССЗ:

ОП.00 Общепрофессиональный цикл.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Результаты освоения дисциплины	№ результата	Формируемый результат
Знать	1.1	понятия: растровое изображение, пиксель, глубина цвета
	1.2	понятия: векторное изображение, контур, опорная точка, кривая Безье
	1.3	понятия: трёхмерная модель, сцена, вершина, ребро, полигон
	1.4	типы материалов в трёхмерной графике
	1.5	типы освещения в трехмерной графике
	1.6	форматы хранения графических файлов
	1.7	цветовые модели (RGB, CMYK, HSV, HSL)
	1.8	правила подготовки графических изображений для использования в цифровых и печатных материалах
	1.9	виды текстур в трёхмерной графике
	1.10	инструментальные средства для работы с графическими файлами
Уметь	2.1	создавать растровые изображения с помощью инструментальных средств
	2.2	создавать векторные изображения с помощью инструментальных средств
	2.3	создавать трёхмерные модели и сцены с помощью инструментальных средств
	2.4	применять источники освещения, материалы и текстуры при создании трёхмерных объектов

	2.5	подготавливать графические изображения для использования в цифровых и печатных материалах

1.4. Формируемые компетенции:

ОК.1 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК.2 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК.9 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

1.5. Количество часов на освоение программы дисциплины:
Общий объем дисциплины 90 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Виды учебной работы	Объем часов
Общий объем дисциплины	**90**
Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем:	**88**
теоретическое обучение	24
лабораторные занятия	0
практические занятия	52
консультация	6
Промежуточная аттестация в форме "Экзамен" (семестр 3)	6
Самостоятельная работа студентов	**2**

2.2.Тематический план и содержание дисциплины

Наименование разделов	Наименование темы теоретического обучения, практических и лабораторных занятий, самостоятельной работы, консультаций, курсового проекта (работы)	Объём часов	Формируемые результаты: знать, уметь, личностные результаты реализации программы воспитания	Формируемые компетенции	Текущий контроль
1	2	3	4	5	6
Раздел 1	**Графический дизайн**	**84**			
Тема 1.1	**Основы растровой графики**	**18**			
Занятие 1.1.1 теория	Интерфейс графических редакторов и инструменты работы с изображениями.	2	1.10	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.1.2 теория	Подготовка изображений для цифровых и печатных материалов.	2	1.8	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.1.3 теория	Психология цвета в веб-дизайне.	2	1.8	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.1.4 теория	Основы цифровой графики и устройство растрового изображения	2	1.1	ОК.1, ОК.2	
Занятие 1.1.5 теория	Форматы хранения графических файлов и особенности их применения.	2	1.6	ОК.1, ОК.2	
Занятие 1.1.6 практическое занятие	Создание простых растровых изображений.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.1.7 практическое занятие	Редактирование и обработка растровой графики.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9	

Занятие 1.1.8 практическое занятие	Экспорт и сохранение растровых изображений в различных форматах.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.1.9 практическое занятие	Обработка растровых изображений.	1	2.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.1.10 практическое занятие	Обработка растровых изображений.	1	2.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9	1.6, 2.1
Тема 1.2	**Основы векторной графики**	**24**			
Занятие 1.2.1 теория	Основы построения векторных изображений.	2	1.2	ОК.1, ОК.2	
Занятие 1.2.2 теория	Цветовые модели и способы представления цвета.	2	1.7	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.3 теория	Правила разработки адаптивного интерфейса веб-приложений.	2	1.2	ОК.1, ОК.2	
Занятие 1.2.4 практическое занятие	Создание иллюстраций средствами векторной графики.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.5 практическое занятие	Построение контуров и работа с кривыми Безье.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.6 практическое занятие	Работа с цветовыми моделями в графических редакторах.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.7 практическое занятие	Разработка композиции пользовательского интерфейса.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	

Занятие 1.2.8 практическое занятие	Создание набора графических элементов интерфейса.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.9 практическое занятие	Проектирование экранных форм веб-интерфейса.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.10 практическое занятие	Разработка прототипа главной страницы веб-приложения.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.11 практическое занятие	Подготовка адаптивного дизайн-макета.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.12 практическое занятие	Создание комплексных векторных композиций.	1	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.2.13 практическое занятие	Создание комплексных векторных композиций.	1	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	1.2, 1.7, 2.2
Тема 1.3	**Основы трехмерной графики**	**28**			
Занятие 1.3.1 теория	Базовые элементы и структура сцены.	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.2 теория	Материалы объектов и их свойства.	2	1.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.3 теория	Освещение трёхмерных сцен и параметры источников света.	2	1.5	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.4 теория	Виды текстур, способы текстурирования моделей.	1	1.9	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.5 теория	Виды текстур и способы текстурирования моделей.	1	1.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	1.3

Занятие 1.3.6 практическое занятие	Построение сцены с различными типами освещения.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.7 практическое занятие	Создание простых трёхмерных объектов.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.8 практическое занятие	Настройка материалов трёхмерных объектов.	2	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.9 практическое занятие	Применение текстур к трёхмерным объектам.	2	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.10 практическое занятие	Создание интерьерной трёхмерной сцены.	2	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.11 практическое занятие	Настройка освещения для визуализации сцены.	2	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.12 практическое занятие	Разработка трёхмерного объекта с использованием текстур.	2	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.13 практическое занятие	Комплексное оформление трёхмерной сцены.	2	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.14 практическое занятие	Подготовка трёхмерной сцены к визуализации.	2	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	

Занятие 1.3.15 практическое занятие	Комплексное моделирование трёхмерной сцены.	1	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.3.16 практическое занятие	Комплексное моделирование трёхмерной сцены.	1	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.9	1.4, 1.5, 1.9, 2.3, 2.4
Тема 1.4	**Подготовка графических материалов.**	**14**			
Занятие 1.4.1 практическое занятие	Комплексная подготовка графических материалов для публикации.	2	2.5	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.4.2 практическое занятие	Оптимизация графических файлов для цифровой среды.	2	2.5	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.4.3 практическое занятие	Итоговая подготовка графических материалов для печати и публикации.	1	2.5	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.4.4 практическое занятие	Итоговая подготовка графических материалов для печати и публикации.	1	1.8	ОК.1, ОК.2, ОК.9	1.8, 2.5
Занятие 1.4.5 Самостоятельная работа	Подготовка изображений для цифровой публикации.	2	2.5	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.4.6 консультация	Растровая графика.	2	1.1, 1.6, 1.7	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.4.7 консультация	Векторная графика и подготовка графических изображение.	2	1.2, 1.6, 1.8	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Занятие 1.4.8 консультация	Трёхмерная графика.	2	1.3, 1.4, 1.5, 1.9	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
	Экзамен	6			

ВСЕГО:	90			

2.3. Формирование личностных результатов реализации программы воспитания

Наименование темы занятия	Наименование личностного результата реализации программы воспитания	Тип мероприятия	Наименование мероприятия

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета: Лаборатория информационных технологий и архитектуры аппаратных средств.

ОБЕСПЕЧЕННОСТЬ ВСЕХ ВИДОВ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ И ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ (далее – ЛПР)

Наименование занятия ЛПР	Перечень оборудования
1.1.6 Создание простых растровых изображений.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Krita, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.1.7 Редактирование и обработка растровой графики.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Krita, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.1.8 Экспорт и сохранение растровых изображений в различных форматах.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Krita, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.1.9 Обработка растровых изображений.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Krita, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.1.10 Обработка растровых изображений.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Krita, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)

1.2.4 Создание иллюстраций средствами векторной графики.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.2.5 Построение контуров и работа с кривыми Безье.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.2.6 Работа с цветовыми моделями в графических редакторах.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.2.7 Разработка композиции пользовательского интерфейса.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.2.8 Создание набора графических элементов интерфейса.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.2.9 Проектирование экранных форм веб-интерфейса.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)

1.2.10 Разработка прототипа главной страницы веб-приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.2.11 Подготовка адаптивного дизайн-макета.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.2.12 Создание комплексных векторных композиций.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.2.13 Создание комплексных векторных композиций.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.6 Построение сцены с различными типами освещения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.7 Создание простых трёхмерных объектов.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.8 Настройка материалов трёхмерных объектов.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)

1.3.9 Применение текстур к трёхмерным объектам.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.10 Создание интерьерной трёхмерной сцены.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.11 Настройка освещения для визуализации сцены.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.12 Разработка трёхмерного объекта с использованием текстур.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.13 Комплексное оформление трёхмерной сцены.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.14 Подготовка трёхмерной сцены к визуализации.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.3.15 Комплексное моделирование трёхмерной сцены.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)

1.3.16 Комплексное моделирование трёхмерной сцены.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.4.1 Комплексная подготовка графических материалов для публикации.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Inkscape, Krita, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.4.2 Оптимизация графических файлов для цифровой среды.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Inkscape, Krita, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.4.3 Итоговая подготовка графических материалов для печати и публикации.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Inkscape, Krita, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)
1.4.4 Итоговая подготовка графических материалов для печати и публикации.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Inkscape, Krita, Figma, Yandex Browser, Комплект презентационного оборудования (Интерактивная доска TeachTouch)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Перечень рекомендуемых учебных, учебно-методических печатных и/или электронных изданий, нормативных и нормативно-технических документов

№	Библиографическое описание	Тип (основной источник, дополнительный источник, электронный ресурс)

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины проводится на основе заданий и критериев их оценивания, представленных в фондах оценочных средств по дисциплине ОП.12 Графический дизайн. Фонды оценочных средств содержат контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации.

4.1. Текущий контроль успеваемости

Текущий контроль успеваемости осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических занятий, практических занятий, лабораторных работ, курсового проектирования.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Индекс темы занятия
Текущий контроль № 1 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.6 форматы хранения графических файлов	1.1.5
2.1 создавать растровые изображения с помощью инструментальных средств	1.1.6, 1.1.7, 1.1.8, 1.1.9
Текущий контроль № 2 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.2 понятия: векторное изображение, контур, опорная точка, кривая Безье	1.2.1, 1.2.3
1.7 цветовые модели (RGB, CMYK, HSV, HSL)	1.2.2
2.2 создавать векторные изображения с помощью инструментальных средств	1.2.4, 1.2.5, 1.2.6, 1.2.7, 1.2.8, 1.2.9, 1.2.10, 1.2.11, 1.2.12
Текущий контроль № 3 (45 минут). **Методы и формы:** Письменный опрос (Опрос) **Вид контроля:**	
1.3 понятия: трёхмерная модель, сцена, вершина, ребро, полигон	1.3.1
Текущий контроль № 4 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.4 типы материалов в трёхмерной графике	1.3.2, 1.3.5

1.5 типы освещения в трехмерной графике	1.3.3
1.9 виды текстур в трёхмерной графике	1.3.4
2.3 создавать трёхмерные модели и сцены с помощью инструментальных средств	1.3.7, 1.3.8, 1.3.9, 1.3.10, 1.3.11, 1.3.12, 1.3.13, 1.3.14, 1.3.15
2.4 применять источники освещения, материалы и текстуры при создании трёхмерных объектов	1.3.6, 1.3.8, 1.3.9, 1.3.10, 1.3.11, 1.3.12, 1.3.13, 1.3.14, 1.3.15
Текущий контроль № 5 (45 минут). **Методы и формы:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ	
1.8 правила подготовки графических изображений для использования в цифровых и печатных материалах	1.1.2, 1.1.3
2.5 подготавливать графические изображения для использования в цифровых и печатных материалах	1.4.1, 1.4.2, 1.4.3

4.2. Промежуточная аттестация

№ семестра	Вид промежуточной аттестации
3	Экзамен

Экзамен может быть выставлен автоматически по результатам текущих контролей
Текущий контроль №1
Текущий контроль №2
Текущий контроль №3
Текущий контроль №4
Текущий контроль №5

Методы и формы: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Описательная часть: По выбору выполнить 2 теоретических задания и 1 практическое задание

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Индекс темы занятия

1.1 понятия: растровое изображение, пиксель, глубина цвета	1.1.4, 1.4.6
1.6 форматы хранения графических файлов	1.1.5, 1.4.6, 1.4.7
2.1 создавать растровые изображения с помощью инструментальных средств	1.1.6, 1.1.7, 1.1.8, 1.1.9, 1.1.10
1.2 понятия: векторное изображение, контур, опорная точка, кривая Безье	1.2.1, 1.2.3, 1.4.7
1.7 цветовые модели (RGB, CMYK, HSV, HSL)	1.2.2, 1.4.6
2.2 создавать векторные изображения с помощью инструментальных средств	1.2.4, 1.2.5, 1.2.6, 1.2.7, 1.2.8, 1.2.9, 1.2.10, 1.2.11, 1.2.12, 1.2.13
1.3 понятия: трёхмерная модель, сцена, вершина, ребро, полигон	1.3.1, 1.4.8
1.4 типы материалов в трёхмерной графике	1.3.2, 1.3.5, 1.4.8
2.3 создавать трёхмерные модели и сцены с помощью инструментальных средств	1.3.7, 1.3.8, 1.3.9, 1.3.10, 1.3.11, 1.3.12, 1.3.13, 1.3.14, 1.3.15, 1.3.16
1.5 типы освещения в трехмерной графике	1.3.3, 1.4.8
1.9 виды текстур в трёхмерной графике	1.3.4, 1.4.8
2.4 применять источники освещения, материалы и текстуры при создании трёхмерных объектов	1.3.6, 1.3.8, 1.3.9, 1.3.10, 1.3.11, 1.3.12, 1.3.13, 1.3.14, 1.3.15, 1.3.16
1.8 правила подготовки графических изображений для использования в цифровых и печатных материалах	1.1.2, 1.1.3, 1.4.4, 1.4.7
1.10 инструментальные средства для работы с графическими файлами	1.1.1
2.5 подготавливать графические изображения для использования в цифровых и печатных материалах	1.4.1, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.5

4.3. Критерии и нормы оценки результатов освоения дисциплины

Для каждой дидактической единицы представлены показатели оценивания на «3», «4», «5» в фонде оценочных средств по дисциплине.

Оценка «2» ставится в случае, если обучающийся полностью не выполнил задание, или выполненное задание не соответствует показателям на оценку «3».