

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ  
«КРЫМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРЫ, ИСКУССТВ И ТУРИЗМА»**

**ФАКУЛЬТЕТ ИСКУССТВ**

**КАФЕДРА ДИЗАЙНА**

**УТВЕРЖДЕНО**

на заседании  
Учебно-методического  
совета  
от 15 мая 2024 г.,  
протокол № 7

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
Б1.О.22. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ДИЗАЙН-ПРОГРАММЫ**

**НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ  
54.03.01 Дизайн**

**Профиль  
Графический дизайн**

**Квалификация  
Бакалавр**

**Нормативный срок освоения  
основной профессиональной образовательной программы 4 года/4 года 6 месяцев**

**Форма обучения *очная/очно-заочная***

Симферополь, 2024

Рабочая программа дисциплины *Б1.О.22 Компьютерные дизайн-программы* для обучающихся по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн**, профиль «Графический дизайн».

Программа составлена в соответствии с Основной профессиональной образовательной программой, утвержденной Ученым советом ГБОУ ВО РК «КУКИиТ» от «29» 05 2024 г., протокол № 5, разработанной на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13 августа 2020 г. № 1015.

Рабочая программа дисциплины разработана:

*Старшим преподавателем кафедры дизайна, Членом Союза дизайнеров России*  
Усенковой Е. В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна от «23» 04 2024 г., протокол № 11  
Заведующая кафедрой дизайна Н. В. Котляревская

#### ПРЕДСТАВИТЕЛИ РАБОТОДАТЕЛЯ

Согласовано:

Директор  
ООО «Издательство  
Типография «Ариал»

М. П.



Н. А. Бражникова

Рабочая программа согласована на заседании Учебно-методического совета Университета от «15» 05 2024 г., протокол № 7

Председатель Л. Ф. Ващенко

Секретарь М. С. Юсупова

## 1. Цели и задачи дисциплины

Рабочая программа дисциплины является частью основной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению **54.03.01 Дизайн** (профиль подготовки: Графический дизайн)

### Цель дисциплины:

Ознакомление студентов с теоретическими основами компьютерной графики и получение навыков практической работы в графических пакетах по направлению Коммуникативный дизайн.

### Задачи дисциплины:

- применять полученные теоретические знания в области проектирования объектов графического дизайна;
- научить разрабатывать дизайн-проекты в области графического дизайна и рекламную продукцию самостоятельно с применением современного программного обеспечения;
- изучить виды графической продукции, реализуемой сегодня на рынке, и области её применения;
- дать представление о современных материалах, используемых сегодня в полиграфической и рекламной промышленности;
- применять на практике при создании любого вида продукта полученные теоретические знания по композиции, психологии, физике цвета, шрифтовой графике, компьютерной графике создавать различные графические произведения.

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зачётные единицы, 144 часа. Для очной формы обучения контактные занятия – 70 часов, самостоятельная работа – 74 часа, контроль — зачет с оценкой.

Для очно-заочной формы обучения контактные занятия 20 часов, самостоятельная работа — 124 часов, зачет с оценкой.

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

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ОПК-6, ПК-3

Знания, умения и навыки, формируемые в результате освоения дисциплины:

Шифр и содержание компетенции		знать	уметь	владеть навыками
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, представления информации и способы осуществления таких процессов и методов (информационные технологии). Знает современные инструментальные среды, программно-технические платформы и программные средства, в том числе отечественного производства, используемые для решения задач профессиональной деятельности, и принципы их работы.	выбирать и использовать современные информационно-коммуникационные и интеллектуальные технологии, инструментальные среды, программно-технические платформы и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности, анализировать профессиональные задачи, выбирать и использовать подходящие ИТ-решения.	работы с лежащими в основе ИТ-решений данными; применения современных информационно-коммуникационных и интеллектуальных технологий, инструментальных сред, программно-технических платформ и программных средств, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности.

ПК-3	Способен применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике	характерные особенности современных технологий и способов их применения на практике в рамках реализации дизайн-проекта.	выявлять и анализировать современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике.	оценки уникальных характеристик современных технологий и их синтеза в рамках реализации дизайн-проекта.
------	--	---	---	---

### 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Код УД ОПОП	Учебные дисциплины
Б1	Блок 1. Дисциплины (модули)
Б1.О	Обязательная часть
Б1.О.22	Компьютерные дизайн-программы

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

#### Очная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры							
		1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Аудиторные занятия (Ауд) (всего)</b>	<b>70</b>			<b>36</b>	<b>34</b>				
в том числе									
Лекции (Лек)	<b>8</b>			4	4				
Практические занятия (Пр)	<b>62</b>			32	30				
<b>Самостоятельная работа студента (СРС) (всего)</b>	<b>74</b>			36	38				
<b>Промежуточная аттестация</b>									
Зачет (ЗаО)					+				
<b>Общая трудоемкость</b>	<b>4 з. е.</b>	<b>144</b>			<b>72</b>	<b>72</b>			

#### Очно-заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Аудиторные занятия (Ауд) (всего)</b>	<b>20</b>				<b>10</b>	<b>10</b>				
Лекции (Лек)	<b>4</b>				2	2				
Практические занятия (Пр)	<b>16</b>				8	8				
<b>Самостоятельная работа студента (СРС) (всего)</b>	<b>124</b>				<b>62</b>	<b>62</b>				
<b>Промежуточная аттестация</b>										
Зачет с оценкой (ЗаО)										
<b>Общая трудоемкость</b>	<b>4 з. е.</b>	<b>144</b>			<b>72</b>	<b>72</b>				

### 5. Содержание дисциплины, структурированное по темам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

#### 5.1 Содержание разделов дисциплины, структурированное по темам

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание дисциплины по темам
<b>3 семестр</b>		
1.	<b>Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне</b>	<p><b>Тема 1. Предмет компьютерной графики и области её использования</b> Программные средства. Графические редакторы. Плагины (подключаемые модули). Драйверы графических устройств. Средства просмотра изображений. Средства организации архивов изображений. Аппаратные средства. Мониторы. сканеры, печатающие устройства.</p> <p><b>Тема 2. Процесс работы над графическим дизайн-проектом</b> Создание, сохранение, передача, экспорт, импорт, редактирование, вывод. Векторная и растровая графика. Функции цвета в изображении. Информационные модели цвета. Модель индексированного цвета, аддитивная модель, модель RGB. Субтрактивная модель. Модель CMYK. Система управления цветом. Методы преобразования цветовых пространств. Профили ICC и калибрование устройств графического ввода-вывода.</p>
2.	<b>Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы</b>	<p><b>Тема 3. Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой</b> Форматы графических файлов. Формат графического редактора Corel Draw. Формат графического редактора Adobe Illustrator (AI). Форматы системы AutoCAD. Формат PostScript. Формат Encapsulated PostScript (EPS). Формат Computer Graphics Metafile. Формат Windows Metafile.</p> <p><b>Тема 4. Приемы редактирования векторной графики</b> Выделение узлов и сегментов. Перемещение узла. Разрезание и слияние узлов. Добавление и удаление узла. Изменение типа узла или сегмента. Перемещение направляющих рукояток узла. Соединение и разъединение. Замыкание линии. Изменение направления линии. Сглаживание линии. Преобразование в линии. Логические операции: объединение, пересечение, исключение.</p> <p><b>Тема 5. Контуры и заливки объектов</b> Толщина контура, превращение контура в объект. Масштабируемость контуров. Пишущие инструменты. Однородная заливка. Градиентная и сетчатая заливки. Градиентные заливки. Сетчатая заливка. Заливки узором. Заливки штриховым узором. Заливки векторным или пиксельным полноцветным узором. Заливки PostScript. Текстуры заливки.</p> <p><b>Тема 6. Векторный текст</b> Фигурный текст. Атрибуты фигурного текста. Гарнитура. Кегль. Начертание. Подчеркивание. Регистр. Индекс. Смещение символов. Выравнивание. Интерлиньяж. Трекинг.</p>

		<p>Простой текст. Атрибуты простого текста. Атрибуты интервалов. Атрибуты переноса слов. Атрибуты отступов. Режимы обтекания объектов текстом.</p> <p>Макетирование простого текста. Разметка модульной сетки. Ввод или импорт текста и его размещение. Настройка форматирования. Кернинг пар. Многоколонный набор. Текстовые эффекты. Буквица. Маркированный список. Текст на траектории. Ориентация символов текста относительно траектории. Смещение начальной точки и базовой линии. Зеркальное отражение относительно траектории. Несколько текстов на траектории.</p> <p><b>Тема 7. Работа с графическими объектами</b></p> <p>Выделение. Размещение. Привязки. Привязка к координатной сетке. Привязка к направляющим.</p> <p>Выравнивание. Распределение. Трансформация графических объектов: масштабирование и отражение, поворот, копирование, дублирование и клонирование, скос. Блокировка.</p> <p>Агрегации графических объектов. Слои векторного изображения. Группы объектов.</p> <p>Эффекты, применимые к графическим объектам: перспектива, экструзия, трансформации, тени, линзы, переходы.</p> <p><b>Тема 8. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Вывод векторных изображений</b></p> <p>Импорт растровых объектов. Трассировка.</p> <p>Форматы сохранения и экспорта. Подготовка к печати: свойства документов.</p> <p><b>Тема 9. Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе</b></p> <p>Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе. Добавление глубины и объема с помощью инструмента Mesh (Градиентная сетка). Эффекты тени. Имитация глубины с помощью градиентов и свечения. Использование инструментов Liquify для имитации объема. Мультиобразы. Использование перспективной сетки для создания фоновых сцен для игр.</p>
3.	Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений	<p><b>Тема 10. Разрешение и размеры пиксельного изображения.</b></p> <p>Источники пиксельных изображений. Создание и сохранение документа с пиксельным изображением. Разрешение и размеры изображения. Разрешающая способность устройств ввода и вывода.</p> <p>Форматы растровых изображений. Сжатие растровой графики. Сканирование. Типы сканеров. Искажения при сканировании. Цифровая фотография. Импорт из программ.</p> <p><b>Тема 11. Технологии обработки изображений в растровых редакторах.</b></p> <p>Обзор инструментов Adobe Photoshop. Выделение объектов: инструменты выделения. Маски и маскирование. Рисование и заливки.</p>

		<p>Цветовая коррекция. Выбор цветовой модели для цветовой коррекции. Использование отдельных каналов для тоновой коррекции.</p> <p>Работа со слоями. Режимы наложения слоев. Текстовые слои. Растеризация текста.</p> <p>Дополнительные техники работы с растровыми изображениями: фильтры эффектов.</p> <p>Ретушь растровых изображений.</p> <p><b>Тема 12. Принципы создания иллюстраций в растровом редакторе.</b></p> <p>Создание иллюстрации Понятие референса. Зарисовка нескольких скетчей. Построение эскиза. Наложение цвета. Создание теней, бликов, рефлексов. Детализация. Понятие стиля иллюстрации. Фактура: дерево, металл, перья, другие материалы. Создание кистей. Мокап.</p>
<b>4 семестр</b>		
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов</b>	<p><b>Тема 13. Общий обзор программ верстки и макетирования.</b></p> <p>Интерфейс и его элементы. Общие элементы интерфейса пользователя. Главное командное меню. Контекстные меню. Палитры. Палитра инструментов. Клавиатурные эквиваленты. Настройка клавиатурных эквивалентов. Стыковка палитр. Компактный вид списка палитры. Исправление ошибок. Восстановление предыдущей версии документа. Восстановление документа после сбоя программы. Создание, открытие и закрытие документов. Использование шаблонов документа. Сохранение документов. Сохранение установок по умолчанию. Использование дополнительных модулей. Отображение документа в нескольких окнах. Экранный масштаб. Перемещение увеличенного отображения.</p> <p>Палитра Navigator. Перемещение и масштабирование изображения. Изменение цвета рамки. Демонстрация разворотов. Измерительные линейки. Установка единиц измерения. Автоматический пересчет значений в альтернативные единицы измерения. Перемещение начала координат. Установка параметров страницы. Сохранение вариантов установок. Режимы Display Performance. Сохранение оформления рабочей области.</p> <p><b>Тема 14. Форматирование текста в программах верстки</b></p> <p>Инструмент Type и текстовые фреймы. Создание текстового фрейма. Вложенные текстовые фреймы. Текстовые фреймы на мастер-страницах. Ввод текста. Вставка условного текста. Размещение текстового файла. Выделение текстовых фрагментов и текстовых фреймов. Связанные текстовые фреймы. Создание и удаление связи текстовых фреймов. Навигация среди связанных текстовых фреймов. Потоки текста.</p> <p>Ручное, полуавтоматическое и автоматическое управление потоком текста. Параметры текстовых фреймов. Редактирование текста. Вставка специальных символов. Отображение служебных символов. Проверка правописания. Поиск и замена текста. Поиск и замена</p>

		<p>форматирования. Редактор материалов. Настройка интерфейса.</p> <p>Форматирование текста. Форматирование символов. Палитра Character. Конвертирование символов в кривые. Подмена отсутствующих шрифтов. Форматирование абзацев. Выключка. Абзацные отступы. Абзацные отбивки. Выравнивание абзацев относительно базовых линий. Создание буквицы. Абзацные линейки. Контроль висячих строк. Контроль висячей пунктуации. Палитра Tabs. Параметры интервалов. Пробел полной выключки. Верстка. Перенос слов. Способы предотвращения переносов.</p> <p><b>Тема 15. Работа с изображениями в программах верстки.</b></p> <p>Контуры и опорные точки. Способы выделения объектов. Использование габаритного прямоугольника. Выделение нескольких объектов. Инструменты группы Pen. Рисование прямолинейных сегментов. Типы опорных точек. Рисование криволинейных сегментов. Основные правила построения кривых. Изменение формы сегментов. Добавление и удаление опорных точек. Изменение прямолинейных сегментов. Изменение криволинейных сегментов.</p> <p>Инструменты группы Pencil: Pencil, Smooth, Erase.</p> <p>Инструменты для простых геометрических объектов. Группы Rectangle, Ellipse, Polygon. Инструменты Line, Scissors. Составные (сложные) контуры. Векторные инструменты программ Illustrator и InDesign.</p> <p><b>Тема 16. Создание многостраничного документа</b></p> <p>Изменение параметров страницы. Палитра Pages. Добавление и организация страниц. Нумерация страниц. Нумерация страниц по разделам. Нумерация абсолютная и по разделам. Навигация по страницам.</p> <p>Многостраничные развороты. Мастер-страницы. Палитра Pages. Настройки. Применение мастера к странице. Редактирование мастер-страницы. Дублирование мастер-разворотов. Удаление мастер-страницы из документа. Удаление неиспользуемых мастер-страниц. Переход к мастер-странице. Отмена действия функции «мастер-страница». Иерархия мастер-страниц.</p> <p>Соотношение мастер-страниц, стопки объектов и слоев. Пустые фреймы. Автоматическая настройка компоновки объектов.</p>
--	--	---

## 5.2 Разделы дисциплин с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

### Очная форма обучения

№		Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
			все го	в том числе			
				Лек	Пр	СРО	Конт роль
3 семестр							

1	<b>Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	
	Тема 1. Предмет компьютерной графики и области её использования.	8	2	0	6	
	Тема 2. Процесс работы над графическим дизайн-проектом.	8	2	0	6	
2	<b>Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы</b>	<b>56</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>24</b>	
	Тема 3. Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой.	6	0	4	2	
	Тема 4. Приемы редактирования векторной графики.	10	0	6	4	
	Тема 5. Контуры и заливки объектов.	6	0	4	2	
	Тема 6. Векторный текст.	8	0	4	4	
	Тема 7. Работа с графическими объектами.	8	0	4	4	
	Тема 8. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Вывод векторных изображений.	8	0	4	4	
	Тема 9. Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе.	10	0	6	4	
	<b>Итого часов</b>	<b>72</b>	<b>4</b>	<b>32</b>	<b>36</b>	
<b>4 семестр</b>						
3	<b>Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений</b>	<b>32</b>	<b>2</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	
	Тема 10. Разрешение и размеры пиксельного изображения.	10	2	4	4	
	Тема 11. Технологии обработки изображений в растровых редакторах.	10	0	4	6	
	Тема 12. Принципы создания иллюстраций в растровом редакторе.	12	0	6	6	
4	<b>Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов.</b>	<b>40</b>	<b>2</b>	<b>16</b>	<b>22</b>	
	Тема 13. Общий обзор программ верстки и макетирования.	10	2	4	4	
	Тема 14. Форматирование текста в программах верстки.	10	0	4	6	
	Тема 15. Работа с изображениями в программах верстки.	10	0	4	6	
	Тема 16. Создание многостраничных документов.	10	0	4	6	
	<b>Итого часов</b>	<b>72</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	<b>38</b>	
	<b>Промежуточная аттестация – зачет с оценкой</b>	+				+
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>8</b>	<b>62</b>	<b>74</b>	

#### Очно-заочная форма обучения

№	Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
		все го	в том числе			
			Лек	Пр	СРО	Конт роль
4 семестр						
1	Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне	14	2	0	12	

	Тема 1. Предмет компьютерной графики и области её использования.	8	2	0	6	
	Тема 2. Процесс работы над графическим дизайн-проектом.	6	0	0	6	
2	<b>Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы</b>	<b>58</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>50</b>	
	Тема 3. Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой.	8	0	0	8	
	Тема 4. Приемы редактирования векторной графики.	8	0	2	6	
	Тема 5. Контуры и заливки объектов.	8	0	0	8	
	Тема 6. Векторный текст.	8	0	2	6	
	Тема 7. Работа с графическими объектами.	8	0	2	6	
	Тема 8. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Вывод векторных изображений.	8	0	0	8	
	Тема 9. Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе.	10	0	2	8	
	<b>Итого часов</b>	<b>72</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>62</b>	
3	<b>Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>26</b>	
	Тема 10. Разрешение и размеры пиксельного изображения.	8	0	0	8	
	Тема 11. Технологии обработки изображений в растровых редакторах.	10	0	2	8	
	Тема 12. Принципы создания иллюстраций в растровом редакторе.	12	0	2	10	
4	<b>Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов.</b>	<b>42</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>36</b>	
	Тема 13. Общий обзор программ верстки и макетирования.	10	2	0	8	
	Тема 14. Форматирование текста в программах верстки.	10	0	2	8	
	Тема 15. Работа с изображениями в программах верстки.	10	0	2	8	
	Тема 16. Создание многостраничных документов.	12	0	0	12	
	<b>Итого часов</b>	<b>72</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>62</b>	
	<b>Промежуточная аттестация – зачет с оценкой</b>	<b>+</b>				<b>+</b>
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>124</b>	

### 5.3. Содержание программы по темам и занятиям

#### 5.4.1. Содержание программы по темам и занятиям для очной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
<b>3 семестр</b>			
<b>Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне</b>			

1	<b>Тема 1. Предмет компьютерной графики и области её использования.</b>	Л- 2 ч Пр-0 ч	<b>Лекция 1 (2 ч). Предмет компьютерной графики и области её использования</b> 1. Создание изображения, модификация изображения, преобразование изображения. 2. Сходство и различие рабочих интерфейсов программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator.
2	<b>Тема 2. Процесс работы над графическим дизайн-проектом.</b>	Л- 2 ч Пр-0 ч	<b>Лекция 2 (2ч) Процесс работы над графическим дизайн-проектом</b> 1. Предпроектная стадия. Свободная визуализация мысли. Ассоциативные связи. 2. Проектная стадия. Использование ПО для разработки ментальных карт дизайн-проекта.
<b>Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы.</b>			
3	<b>Тема 3. Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой.</b>	Л-0 ч Пр-4 ч	<b><i>Практическое занятие №1 Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой CorelDraw (2 ч)</i></b> 1. Панели инструментов, предназначенные для создания контурных объектов и изменения параметров (атрибутов) изображения. <b><i>Задание:</i></b> Изучить интерфейс программы CorelDraw  <b><i>Практическое занятие 2 Работа в программе CorelDraw. Создание композиции. (2 ч)</i></b> 1. Основные команды работы с документами 2. Вставка и экспорт объектов 3. Окно Document Info (Информация о документе) <b><i>Задание.</i></b> Выполнить декоративный натюрморт из трех предметов.
4	<b>Тема 4. Приемы редактирования векторной графики</b>	Л-0 ч Пр - 6 ч	<b><i>Практическое занятие 3 Понятие кривые и контуры в векторном редакторе CorelDraw (2 ч)</i></b> 1. Инструменты рисования кривых 2. Группа Rectangle (Прямоугольник) 3. Группа Ellipse (Эллипс) 4. Группа Object (Объект) 5. Инструменты группы Perfect Shape (Автофигуры) <b><i>Задание.</i></b> Использование орнаментального мотива в натюрморте.  <b><i>Практическое занятие 4 Инструменты редактирования векторных объектов в CorelDraw и Adobe Illustrator (2 ч)</i></b> 1. Основной инструмент выделения Pick (Выбор) 2. Общее трансформирование объектов. Преобразование с помощью инструмента выделения Pick (Выбор) 2. Использование панели свойств. 3. Инструмент Free Transform (Произвольное преобразование).

			<p>4. Изменение формы объекта при помощи инструментов группы Shape Edit (Изменение формы).</p> <p>5. Дополнительные возможности деформирования объектов</p> <p><b>Задание:</b> Изучить возможности преобразования векторных объектов в CorelDraw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу.</p> <p><b>Практическое занятие 5 Особенности работы с векторными объектами в программах CorelDraw и Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выравнивание объектов.</li> <li>2. Расположение по планам.</li> <li>3. Расположение по слоям и страницам.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Изучить возможности преобразования векторных объектов в CorelDraw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу.</p>
5	Тема 5. Контуры и заливки объектов.	Л-0 ч Пр – 4 ч	<p><b>Практическое занятие 6 Особенности работы с цветом в программах CorelDraw и Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Окрашивание объектов. Цветовые палитры.</li> <li>2. Группа инструментов Outline (Обводка).</li> <li>3. Группа инструментов Fill (Заливка).</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Изучить возможности работы с цветом в CorelDraw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу.</p> <p><b>Практическое занятие 7 Сравнение возможностей интерактивных инструментов CorelDraw и Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Blend (Перетекание)</li> <li>2. Contour (Ореол)</li> <li>3. Interactive Drop Shadow (Интерактивная тень)</li> <li>4. Envelope (Оболочка)</li> <li>5. Extrude (Экструзия)</li> <li>6. Эффекты прозрачности.</li> <li>7. PowerClip (Фигурная обрезка).</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Изучить возможности интерактивных инструментов в CorelDraw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу.</p>
6	Тема 6. Векторный текст.	Л-0 ч Пр – 4 ч	<p><b>Практическое занятие 8 (2 ч)</b></p> <p><b>Создание контрастных и нюансных композиций средствами компьютерной графики</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание, редактирование и трансформирование примитивов.</li> <li>2. Освоение техники работы со шрифтовым дизайном: правила подбора шрифтов; редактирование векторного контура, использование различных видов заливок.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> создание макета плаката в CorelDraw и Adobe Illustrator (определить трудоемкость работы в программах).</p>

			<p><b>Практическое занятие 9 Создание рекламной листовки в CorelDraw (2 ч)</b></p> <p>1. Вставка растрового изображения в документ.  <b>Задание:</b> разработка макета рекламной листовки в CorelDraw и Adobe Illustrator (определить трудоемкость работы в программах).</p>
7	Тема 7. Работа с графическими объектами.	Л-0 ч Пр – 4 ч	<p><b>Практическое занятие 10 Работа с графическими объектами в Corel Draw (2 ч)</b></p> <p>1. Выделение. Размещение. Привязки. Привязка к координатной сетке. Привязка к направляющим. Построение модульных сеток.</p> <p>2. Выравнивание. Распределение. Трансформация графических объектов: масштабирование и отражение, поворот, копирование, дублирование и клонирование, скос. Блокировка.</p> <p>3. Агрегации графических объектов. Слои векторного изображения. Группы объектов.</p> <p>4. Эффекты, применимые к графическим объектам: перспектива, экструзия, трансформации, тени, линзы, переходы.</p> <p>5. Методы стилизации объекта.</p> <p><b>Задание:</b> выполнение эскиза росписи стены на основе растительного орнамента в CorelDraw.</p> <p><b>Практическое занятие 11 Эффекты и фильтры в Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <p>1. Векторные эффекты:</p> <p>2. Distort&amp;Transform</p> <p>3. Stylize и Warp</p> <p>4. Convert to Shape</p> <p><b>Задание:</b> Разработка серии кнопок для веб-сайта в Adobe Illustrator</p>
8	Тема 8. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Вывод векторных изображений.	Л-0 ч Пр - 4 ч	<p><b>Практическое занятие 12 Работа с растровыми объектами в векторном редакторе CorelDraw и Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <p>1. Импорт растровых объектов. Трассировка.</p> <p>2. Вывод векторных изображений. Форматы сохранения и экспорта. Подготовка к печати: свойства документов.</p> <p>3. <b>Задание 1.</b> Создание коллажа в CorelDraw и Adobe Illustrator</p> <p>4. <b>Задание 2.</b> Создание ритмических композиций на основе растительных мотивов в CorelDraw и Adobe Illustrator.</p> <p><b>Практическое занятие 13 (2 ч) Использование растровых фильтров и эффектов в Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <p>1. Растровые фильтры и эффекты:</p> <p>а) Artistic</p> <p>б) Texture</p> <p>в) Sketch</p>

			<b>Задание:</b> создание векторного портрета (авто-портрета) на текстурном фоне в Adobe Illustrator.
9	<b>Тема 9. Трёхмерные эффекты для создания объёма в векторном редакторе.</b>	Л-0 ч Пр - 6 ч	<p><b>Практическое занятие 14 Трёхмерные эффекты для создания объёма в векторном редакторе CorelDraw (2 ч)</b></p> <p>1. Трёхмерные эффекты для создания объёма в векторном редакторе.</p> <p>2. Имитация глубины с помощью градиентов и свечения. Мультобразы. Использование перспективной сетки для создания фоновых сцен для игр.</p> <p><b>Задание:</b> Создание мультобразов 3D в CorelDraw.</p> <p><b>Практическое занятие 15 Трёхмерные эффекты для создания объёма в векторном редакторе CorelDraw (2 ч)</b></p> <p><b>Задание:</b> Создание объемного пространства сцены для мультобразов, созданного в предыдущем задании в CorelDraw.</p> <p><b>Практическое занятие 16 Трёхмерное моделирование в векторном редакторе Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <p>1. Карта-схема</p> <p>2. Объемный текст</p> <p>3. Объемные графики</p> <p>4. Объемные символы</p> <p>5. Пересекающиеся кольца</p> <p>6. Кнопка для Web-страницы</p> <p>7. Мячик</p> <p><b>Задание.</b> Создание подарочной упаковки с этикетками в Adobe Illustrator.</p>
	<b>ИТОГО</b>	<b>Лекций – 4 часа</b> <b>Практических занятий – 32 часа</b>	
<b>4 семестр</b>			
<b>Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений</b>			
10	<b>Тема 10. Разрешение и размеры пиксельного изображения.</b>	Л- 2 ч Пр- 4 ч	<p><b>Лекция 3. Особенности растровой графики (2 ч)</b></p> <p>1. Источники пиксельных изображений. Сканеры и цифровая фотография.</p> <p>2. Растровые редакторы.</p> <p>3. Разрешение и размеры изображения. Разрешающая способность устройств ввода и вывода. Вывод на печать.</p> <p><b>Практическое занятие №17 Разрешение и размеры пиксельного изображения (2 ч)</b></p> <p>1. Источники пиксельных изображений. Создание и сохранение документа с пиксельным изображением в Adobe Photoshop.</p> <p>2. Форматы растровых изображений. Сжатие растровой графики. Импорт из программ.</p>

			<p><b>Задание:</b> Изучить особенности форматов растровых изображений и их сохранения в Adobe Photoshop. Составить сравнительную таблицу растровых форматов.</p> <p><b>Практическое занятие №18 Обработка изображений в среде Adobe Photoshop (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выделение объектов: инструменты выделения. Маски и маскирование. Рисование и заливки.</li> <li>2. Работа со слоями. Режимы наложения слоёв.</li> <li>3. Текстовые слои. Растеризация текста.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Создание фотоколлажа в Adobe Photoshop.</p>
11	Тема 11. Технологии обработки изображений в растровых редакторах.	Л – 0 ч Пр- 4	<p><b>Практическое занятие №19 Тоновая и простая цветовая коррекция (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить особенности выполнения тоновой и простой цветовой коррекции светлых изображений.</li> <li>2. Провести коррекцию предложенных оригиналов.</li> <li>3. Цветовая коррекция. Выбор цветовой модели для цветовой коррекции. Использование отдельных каналов для тоновой коррекции.</li> <li>4. Оценить эффективность изученных методов.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Выбрать несколько фототтографий и провести тоновую и цветовую коррекцию.</p> <p><b>Практическое занятие № 20 (2 ч) Инструменты электронной ретуши в среде Adobe Photoshop</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ретуширование старой фотографии. Удаление пыли и царапин.</li> <li>2. Клонирование с помощью штампа.</li> <li>3. Затемнение и осветление участков фото.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Ретуширование старых фотографий с различными дефектами (6 шт)</p>
12	Тема 12. Принципы создания иллюстраций в растровом редакторе.	Л-0 Пр-6 ч	<p><b>Практическое занятие № 21 Рисование в Adobe Photoshop (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить особенности рисования в Adobe Photoshop</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Создание гарнитуры шрифта из различных предметов (пример: алфавит Донни Динча из сложенных джинсов, «Жидкий алфавит» Клэр Коулер и т.д.)</p> <p><b>Практическое занятие № 22-23 Дополнительные техники работы с растровыми изображениями: фильтры эффектов (4 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание эффекта рваной бумаги. Работа со слоями и разными видами кистей.</li> <li>2. Работа со слой-масками, заливкой и фильтрами.</li> <li>3. Оптическая иллюзия. Работа с инструментами и операциями.</li> </ol>

			<b>Задание:</b> Создание обложки к книге с использованием эффекта глубины и динамики.
<b>Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов.</b>			
13	<b>Тема 13. Общий обзор программ верстки и макетирования.</b>	Л- 2 ч Пр- 4 ч	<p><b>Лекция 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов (2 час)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Понятие издательского процесса.</li> <li>2. Настольные издательские системы.</li> <li>3. Подготовка издания к печати.</li> </ol> <p><b>Практическое занятие № 24 (2 ч) Вводные сведения. Интерфейс Adobe InDesign. Режимы просмотра документа</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Общий обзор программы Adobe InDesign. Интерфейс и его элементы. Общие элементы интерфейса пользователя. Главное командное меню. Контекстные меню. Палитры. Палитра инструментов.</li> <li>2. Создание, открытие и закрытие документов.</li> <li>3. Использование шаблонов документа. Сохранение документов. Сохранение установок по умолчанию.</li> <li>4. Палитры и режимы работы.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Изучить интерфейс Adobe InDesign</p> <p><b>Практическое занятие № 25 Работа с текстом в Adobe InDesign (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Инструмент Type и текстовые фреймы. Создание текстового фрейма. Текстовые фреймы на мастер-страницах. Редактирование текста. Форматирование текста.</li> <li>2. Вёрстка. Перенос слов. Способы предотвращения переносов.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Вёрстка рекламного буклета.</p>
14	<b>Тема 14. Форматирование текста в программах верстки.</b>	Л-0 ч Пр-4 ч	<p><b>Практическое занятие № 26 Верстка текста в Adobe InDesign (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Глобальное и локальное форматирование текста. Редактирование и обновление связанных текстовых файлов. Внутритекстовая графика и текстовый блок. Абзацные и символьные стили. Палитры Paragraph Styles и Character Styles. Создание нового стиля. Присвоение, редактирование и удаление стиля. Использование стилей другого документа.</li> <li>2. Обтекание текстом графических объектов. Игнорирование обтекания для отдельных блоков. Внешнее оформление текста. Настройки и трансформация текстового фрейма.</li> <li>3. Работа с таблицами. Вставка, удаление, выделение таблицы, строки, колонки. Конвертирование текста в таблицу, таблицы в текст. Настройки таблицы. Скользящие строки. Объединение и разделение ячеек. Выравнивание</li> </ol>

			<p>строк по высоте и колонок по ширине. Переход между ячейками.</p> <p><b>Задание:</b> Вёрстка рекламного буклета сфальцованного в 2 сгиба</p>
15	<p><b>Тема 15. Работа с изображениями в программах верстки.</b></p>	<p>Л-0 ч Пр-4 ч</p>	<p><b>Практическое занятие № 27 Работа с графическими объектами в Adobe InDesign. Иллюстрационная верстка и её виды (2 ч)</b></p> <p>1. Работа с графическими объектами. Контуры и опорные точки. Способы выделения объектов. Использование габаритного прямоугольника. Выделение нескольких объектов. Инструменты группы Pen. Рисование прямолинейных сегментов. Типы опорных точек. Рисование криволинейных сегментов. Основные правила построения кривых. Изменение формы сегментов. Добавление и удаление опорных точек. Изменение прямолинейных сегментов. Изменение криволинейных сегментов.</p> <p>2. Инструменты группы Pencil: Pencil, Smooth, Erase. Инструменты для простых геометрических объектов. Группы Rectangle, Ellipse, Polygon. Инструменты Line, Scissors. Составные (сложные) контуры. Векторные инструменты программ Illustrator и InDesign.</p> <p><b>Задание:</b> Вёрстка меню</p> <p><b>Практическое занятие № 28 (2 ч) Работа с цветом в Adobe InDesign</b></p> <p>1. Параметры заливок и обводок. Индикаторы цвета в палитре инструментов. Цветовые заливки. Палитра Color. Градиентные заливки. Многоцветные градиентные заливки. Инструмент Gradient. Градиентные заливки для текста. Палитра Swatches. Работа с образцами. Команда Swatch Libraries.</p> <p>2. Импортирование цветовых образцов из других документов. Использование стандартных цветовых библиотек. Оттенки цветов. Параметры обводки. Палитра Stroke. Создание собственных стилей обводки. Угловые эффекты. Направление приращения толщины обводки. Создание стрелок. Реверсирование.</p> <p>3. Макетирование и вёрстка газеты. Особенности газетной верстки.</p> <p><b>Задание:</b> Выполнить макет инфографики для рекламного каталога.</p>
16	<p><b>Тема 16. Создание многостраничных документов.</b></p>	<p>Л-0 ч Пр-4 ч</p>	<p><b>Практическое занятие № 29 (2 ч) Модульные сетки в Adobe InDesign</b></p> <p>1. Размещение и трансформирование объектов. Подгонка размеров фрейма и объекта. Изменение типа фрейма.</p> <p>2. Расположение объектов в вертикальной стопке. Перемещение объектов в стопке. Палитра</p>

			<p>Transform. Инструменты трансформирования — Rotate, Scale, Shear. Дублирование объектов.</p> <p>3. Направляющие линии. Сетка. Установка параметров сетки. Группировка объектов. Работа с отдельными объектами группы. Группировка объектов в стопке. Фиксирование объектов. Кадрирование и маскирование изображения. Работа с обтравочными контурами.</p> <p>4. Макетирование и вёрстка журнального издания.</p> <p><b>Задание:</b> Выполнить верстку разворота журнала (по образцу).</p> <p><b>Практическое занятие № 30 (2 ч) Верстка многостраничных изданий в Adobe InDesign</b></p> <p>1. Создание многостраничного документа. Нумерация страниц по разделам.</p> <p>2. Многостраничные развороты. Мастер-страницы. Применение мастера к странице. Редактирование мастер-страницы.</p> <p>3. Автоматическая настройка компоновки объектов.</p> <p><b>Задание:</b> Верстка книжного издания (текст поэтического сборника) с оформлением титульной страницы, оглавления и шмуцтитулов).</p>
	<b>ИТОГО</b>	<b>Лекций – 4 часа</b> <b>Практических занятий – 30 часов</b>	

#### 5.4.2. Содержание программы по темам и занятиям для очно-заочной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
<b>4 семестр</b>			
<b>Раздел 1 Компьютерная графика в дизайне</b>			
1	<b>Тема 1. Предмет компьютерной графики и области её использования.</b>	Л- 2 ч Пр-0 ч	<b>Лекция 1 (2 ч). Предмет компьютерной графики и области её использования</b> 1. Создание изображения, модификация изображения, преобразование изображения. 2. Сходство и различие рабочих интерфейсов программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator.
2	<b>Тема 2. Процесс работы над графическим дизайн-проектом.</b>	Л- 0 ч Пр-0 ч	<b>Вопросы темы выносятся на самостоятельное изучение:</b> 1. Предпроектная стадия. Свободная визуализация мысли. Ассоциативные связи. 2. Проектная стадия. Использование ПО для разработки ментальных карт дизайн-проекта.
<b>Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы.</b>			
3	<b>Тема 3. Графические объекты и пакеты для работы с</b>	Л-0 ч Пр-0 ч	<b>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</b> <b>1. Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой CorelDraw</b>

	векторной графикой.		<p>1.1 Панели инструментов, предназначенные для создания контурных объектов и изменения параметров (атрибутов) изображения.</p> <p><b>1.2. Работа в программе CorelDraw. Создание композиции.</b></p> <p>1. Основные команды работы с документами</p> <p>2. Вставка и экспорт объектов</p> <p>3. Окно Document Info (Информация о документе)</p> <p><b>Задание 1:</b> Изучить интерфейс программы CorelDraw</p> <p><b>Задание 2.</b> Выполнить декоративный натюрморт из трех предметов.</p>
4	Тема 4. Приемы редактирования векторной графики	Л-0 ч Пр - 2 ч	<p><b>Практическое занятие 1 Понятие кривые и контуры в векторном редакторе CorelDraw (2 ч)</b></p> <p>1. Инструменты рисования кривых</p> <p>2. Группа Rectangle (Прямоугольник)</p> <p>3. Группа Ellipse (Эллипс)</p> <p>4. Группа Object (Объект)</p> <p>5. Инструменты группы Perfect Shape (Автофигуры)</p> <p><b>Задание.</b> Использование орнаментального мотива в натюрморте.</p> <p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>1. Инструменты редактирования векторных объектов в CorelDraw и Adobe Illustrator</b></p> <p>1.1. Основной инструмент выделения Pick (Выбор)</p> <p>1.2. Общее трансформирование объектов. Преобразование с помощью инструмента выделения Pick (Выбор)</p> <p>1.3. Использование панели свойств.</p> <p>1.4. Инструмент Free Transform (Произвольное преобразование).</p> <p>1.5. Изменение формы объекта при помощи инструментов группы Shape Edit (Изменение формы).</p> <p>1.6. Дополнительные возможности деформирования объектов</p> <p><b>2. Особенности работы с векторными объектами в программах CorelDraw и Adobe Illustrator</b></p> <p>1. Выравнивание объектов.</p> <p>2. Расположение по планам.</p> <p>3. Расположение по слоям и страницам.</p> <p><b>Задание 1:</b> Изучить возможности преобразования векторных объектов в CorelDraw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу.</p> <p><b>Задание 2:</b> Изучить возможности преобразования векторных объектов в CorelDraw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу.</p>
5	Тема 5. Контуры и заливки объектов.	Л-0 ч Пр – 0 ч	<p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>1. Особенности работы с цветом в программах CorelDraw и Adobe Illustrator</b></p>

			<p>1.1. Окрашивание объектов. Цветовые палитры.</p> <p>1.2. Группа инструментов Outline (Обводка).</p> <p>1.3. Группа инструментов Fill (Заливка).</p> <p><b>2. Сравнение возможностей интерактивных инструментов CorelDraw и Adobe Illustrator</b></p> <p>2.1. Blend (Перетекание)</p> <p>2.2. Contour (Ореол)</p> <p>2.3. Interactive Drop Shadow (Интерактивная тень)</p> <p>2.4. Envelope (Оболочка)</p> <p>2.5. Extrude (Экструзия)</p> <p>2.6. Эффекты прозрачности.</p> <p>2.7. PowerClip (Фигурная обрезка).</p> <p><b>Задание 1:</b> Изучить возможности работы с цветом в CorelDraw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу.</p> <p><b>Задание 2:</b> Изучить возможности интерактивных инструментов в CorelDraw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу.</p>
6	<b>Тема 6. Векторный текст.</b>	Л-0 ч Пр – 2 ч	<p><b>Практическое занятие 2 (2 ч)</b></p> <p><b>Создание контрастных и нюансных композиций средствами компьютерной графики</b></p> <p>1. Создание, редактирование и трансформирование примитивов.</p> <p>2. Освоение техники работы со шрифтовым дизайном: правила подбора шрифтов; редактирование векторного контура, использование различных видов заливок.</p> <p><b>Задание:</b> создание макета плаката в CorelDraw и Adobe Illustrator (определить трудоемкость работы в программах).</p> <p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>Создание рекламной листовки в CorelDraw</b></p> <p>1. Вставка растрового изображения в документ.</p> <p><b>Задание:</b> разработка макета рекламной листовки в CorelDraw и Adobe Illustrator (определить трудоемкость работы в программах).</p>
7	<b>Тема 7. Работа с графическими объектами.</b>	Л-0 ч Пр – 2 ч	<p><b>Практическое занятие 3 Работа с графическими объектами в Corel Draw (2 ч)</b></p> <p>1. Выделение. Размещение. Привязки. Привязка к координатной сетке. Привязка к направляющим. Построение модульных сеток.</p> <p>2. Выравнивание. Распределение. Трансформация графических объектов: масштабирование и отражение, поворот, копирование, дублирование и клонирование, скос. Блокировка.</p> <p>3. Агрегации графических объектов. Слои векторного изображения. Группы объектов.</p> <p>4. Эффекты, применимые к графическим объектам: перспектива, экструзия, трансформации, тени, линзы, переходы.</p> <p>5. Методы стилизации объекта.</p>

			<p><b>Задание:</b> выполнение эскиза росписи стены на основе растительного орнамента в CorelDraw.</p> <p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>Эффекты и фильтры в Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Векторные эффекты:</li> <li>2. Distort&amp;Transform</li> <li>3. Stylize и Warp</li> <li>4. Convert to Shape</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Разработка серии кнопок для веб-сайта в Adobe Illustrator.</p>
8	<p><b>Тема 8. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Вывод векторных изображений.</b></p>	<p>Л-0 ч Пр - 0 ч</p>	<p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>Работа с растровыми объектами в векторном редакторе CorelDraw и Adobe Illustrator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Импорт растровых объектов. Трассировка.</li> <li>2. Вывод векторных изображений. Форматы сохранения и экспорта. Подготовка к печати: свойства документов.</li> <li>3. <b>Задание 1.</b> Создание коллажа в CorelDraw и Adobe Illustrator</li> <li>4. <b>Задание 2.</b> Создание ритмических композиций на основе растительных мотивов в CorelDraw и Adobe Illustrator.</li> </ol> <p><b>Использование растровых фильтров и эффектов в Adobe Illustrator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Растровые фильтры и эффекты: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Artistic</li> <li>б) Texture</li> <li>в) Sketch</li> </ol> </li> </ol> <p><b>Задание:3.</b> создание векторного портрета (автопортрета) на текстурном фоне в Adobe Illustrator.</p>
9	<p><b>Тема 9. Трёхмерные эффекты для создания объёма в векторном редакторе.</b></p>	<p>Л-0 ч Пр - 2 ч</p>	<p><b>Практическое занятие 4 Трёхмерные эффекты для создания объёма в векторном редакторе CorelDraw (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Трёхмерные эффекты для создания объёма в векторном редакторе.</li> <li>2. Имитация глубины с помощью градиентов и свечения. Мультобразы. Использование перспективной сетки для создания фоновых сцен для игр.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Создание мультобраза 3D в CorelDraw.</p> <p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>1. Трёхмерные эффекты для создания объёма в векторном редакторе CorelDraw</b></p> <p><b>Задание1:</b> Создание объемного пространства сцены для мультобраза, созданного в предыдущем задании в CorelDraw.</p> <p><b>2. Трёхмерное моделирование в векторном редакторе Adobe Illustrator (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Карта-схема</li> </ol>

			2. Объемный текст 3. Объемные графики 4. Объемные символы 5. Пересекающиеся кольца 6. Кнопка для Web-страницы 7. Мячик <b>Задание 2.</b> Создание подарочной упаковки с этикетками в Adobe Illustrator.
	<b>ИТОГО</b>	<b>Лекций – 2 часа</b> <b>Практических занятий – 8 часов</b>	
<b>5 семестр</b>			
<b>Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений.</b>			
10	<b>Тема 10. Разрешение и размеры пиксельного изображения.</b>	Л- 0 ч Пр- 0 ч	<p><i>Вопросы темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>Особенности растровой графики (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Источники пиксельных изображений. Сканеры и цифровая фотография.</li> <li>2. Растровые редакторы.</li> <li>3. Разрешение и размеры изображения. Разрешающая способность устройств ввода и вывода. Вывод на печать.</li> </ol> <p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>1. Разрешение и размеры пиксельного изображения</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Источники пиксельных изображений. Создание и сохранение документа с пиксельным изображением в Adobe Photoshop.</li> <li>2. Форматы растровых изображений. Сжатие растровой графики. Импорт из программ.</li> </ol> <p><b>Задание 1:</b> Изучить особенности форматов растровых изображений и их сохранения в Adobe Photoshop. Составить сравнительную таблицу растровых форматов.</p> <p><b>2. Обработка изображений в среде Adobe Photoshop</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выделение объектов: инструменты выделения. Маски и маскирование. Рисование и заливки.</li> <li>2. Работа со слоями. Режимы наложения слоёв.</li> <li>3. Текстовые слои. Растеризация текста.</li> </ol> <p><b>Задание 2:</b> Создание фотоколлажа в Adobe Photoshop.</p>
11	<b>Тема 11. Технологии обработки изображений в растровых редакторах.</b>	Л – 0 ч Пр- 2	<p><b>Практическое занятие №5 Тоновая и простая цветовая коррекция (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить особенности выполнения тоновой и простой цветовой коррекции светлых изображений.</li> <li>2. Провести коррекцию предложенных оригиналов.</li> <li>3. Цветовая коррекция. Выбор цветовой модели для цветовой коррекции. Использование отдельных каналов для тоновой коррекции.</li> <li>4. Оценить эффективность изученных методов.</li> </ol>

			<p><b>Задание:</b> Выбрать несколько фоттографий и провести тоновую и цветовую коррекцию.</p> <p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>Инструменты электронной ретуши в среде Adobe Photoshop</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ретуширование старой фотографии. Удаление пыли и царапин.</li> <li>2. Клонирование с помощью штампа.</li> <li>3. Затемнение и осветление участков фото.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Ретуширование старых фотографий с различными дефектами (6 шт)</p>
12	Тема 12. Принципы создания иллюстраций в растровом редакторе.	Л-0 ч Пр-2 ч	<p><b>Практическое занятие № 6 Рисование в Adobe Photoshop (2 ч)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить особенности рисования в Adobe Photoshop</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Создание гарнитуры шрифта из различных предметов (пример: алфавит Донни Динча из сложенных джинсов, «Жидкий алфавит» Клэр Коулер и т.д.)</p> <p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>Дополнительные техники работы с растровыми изображениями: фильтры эффектов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание эффекта рваной бумаги. Работа со слоями и разными видами кистей.</li> <li>2. Работа со слой-масками, заливкой и фильтрами.</li> <li>3. Оптическая иллюзия. Работа с инструментами и операциями.</li> </ol> <p><b>Задание:</b> Создание обложки к книге с использованием эффекта глубины и динамики.</p>
<b>Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов.</b>			
13	Тема 13. Общий обзор программ верстки и макетирования.	Л- 2 ч Пр- 0 ч	<p><b>Лекция 2 Компьютерная подготовка издательских оригиналов (2 час)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Понятие издательского процесса.</li> <li>2. Настольные издательские системы.</li> <li>3. Подготовка издания к печати.</li> </ol> <p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>1.Вводные сведения. Интерфейс Adobe InDesign. Режимы просмотра документа</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Общий обзор программы Adobe InDesign. Интерфейс и его элементы. Общие элементы интерфейса пользователя. Главное командное меню. Контекстные меню. Палитры. Палитра инструментов.</li> <li>2. Создание, открытие и закрытие документов.</li> <li>3. Использование шаблонов документа. Сохранение документов. Сохранение установок по умолчанию.</li> </ol>

			<p>4. Палитры и режимы работы.</p> <p><b>Задание 1:</b> Изучить интерфейс Adobe InDesign</p> <p><b>2. Работа с текстом в Adobe InDesign</b></p> <p>. Создание текстового фрейма. Текстовые фреймы на мастер-страницах. Редактирование текста. Форматирование текста.</p> <p>2. Вёрстка. Перенос слов. Способы предотвращения переносов.</p> <p><b>Задание 2:</b> Вёрстка рекламной листовки.</p>
14	Тема 14. Форматирование текста в программах верстки.	Л-0 ч Пр-2 ч	<p><b>Практическое занятие № 7 Вёрстка текста в Adobe InDesign (2 ч)</b></p> <p>1. Глобальное и локальное форматирование текста. Редактирование и обновление связанных текстовых файлов. Внутритекстовая графика и текстовый блок. Абзацные и символьные стили. Палитры Paragraph Styles и Character Styles. Создание нового стиля. Присвоение, редактирование и удаление стиля. Использование стилей другого документа.</p> <p>2. Обтекание текстом графических объектов. Игнорирование обтекания для отдельных блоков. Внешнее оформление текста. Настройки и трансформация текстового фрейма.</p> <p>3. Работа с таблицами. Вставка, удаление, выделение таблицы, строки, колонки. Конвертирование текста в таблицу, таблицы в текст. Настройки таблицы. Скользящие строки. Объединение и разделение ячеек. Выравнивание строк по высоте и колонок по ширине. Переход между ячейками.</p> <p><b>Задание:</b> Вёрстка рекламного буклета сфальцованного в 2 сгиба.</p>
15	Тема 15. Работа с изображениями в программах верстки.	Л-0 ч Пр-2 ч	<p><b>Практическое занятие № 8 Работа с графическими объектами в Adobe InDesign. Иллюстрационная верстка и её виды (2 ч)</b></p> <p>1. Работа с графическими объектами. Контуры и опорные точки. Способы выделения объектов. Использование габаритного прямоугольника. Выделение нескольких объектов. Инструменты группы Pen. Рисование прямолинейных сегментов. Типы опорных точек. Рисование криволинейных сегментов. Основные правила построения кривых. Изменение формы сегментов. Добавление и удаление опорных точек. Изменение прямолинейных сегментов. Изменение криволинейных сегментов.</p> <p>2. Инструменты группы Pencil: Pencil, Smooth, Erase. Инструменты для простых геометрических объектов. Группы Rectangle, Ellipse, Polygon. Инструменты Line, Scissors. Составные (сложные) контуры. Векторные инструменты программ Illustrator и InDesign.</p> <p><b>Задание:</b> Вёрстка меню</p>

			<p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>1. Работа с цветом в Adobe InDesign</b></p> <p>1. Параметры заливок и обводок. Индикаторы цвета в палитре инструментов. Цветовые заливки. Палитра Color. Градиентные заливки. Многоцветные градиентные заливки. Инструмент Gradient. Градиентные заливки для текста. Палитра Swatches. Работа с образцами. Команда Swatch Libraries.</p> <p>2. Импортирование цветовых образцов из других документов. Использование стандартных цветовых библиотек. Оттенки цветов. Параметры обводки. Палитра Stroke. Создание собственных стилей обводки. Угловые эффекты. Направление приращения толщины обводки. Создание стрелок. Реверсирование.</p> <p>3. Макетирование и вёрстка газеты. Особенности газетной верстки.</p> <p><b>Задание:</b> Выполнить макет инфографики для рекламного каталога.</p>
16	Тема 16. Создание многостраничных документов.	Л-0 ч Пр-0 ч	<p><i>Практические задания темы выносятся на самостоятельное изучение:</i></p> <p><b>1. Модульные сетки в Adobe InDesign</b></p> <p>1. Размещение и трансформирование объектов. Подгонка размеров фрейма и объекта. Изменение типа фрейма.</p> <p>2. Расположение объектов в вертикальной стопке. Перемещение объектов в стопке. Палитра Transform. Инструменты трансформирования — Rotate, Scale, Shear. Дублирование объектов.</p> <p>3. Направляющие линии. Сетка. Установка параметров сетки. Группировка объектов. Работа с отдельными объектами группы. Группировка объектов в стопке. Фиксирование объектов. Кадрирование и маскирование изображения. Работа с обтравочными контурами.</p> <p>4. Макетирование и вёрстка журнального издания.</p> <p><b>Задание1:</b> Выполнить верстку разворота журнала (по образцу).</p> <p><b>2. Верстка многостраничных изданий в Adobe InDesign</b></p> <p>1. Создание многостраничного документа. Нумерация страниц по разделам.</p> <p>2. Многостраничные развороты. Мастер-страницы. Применение мастера к странице. Редактирование мастер-страницы.</p> <p>3. Автоматическая настройка компоновки объектов.</p> <p><b>Задание 2:</b> Верстка книжного издания (текст поэтического сборника) с оформлением титульной страницы, оглавления и шмуцтитулов).</p>
	<b>ИТОГО</b>	<b>Лекций – 2 часа</b> <b>Практических занятий – 8 часов</b>	

**6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине «Компьютерные дизайн-программы».**

**6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине (для студентов очной формы обучения)**

№	Наименование темы	Кол-во часов	Вопросы для самостоятельного изучения	Форма контроля выполнения самостоятельной работы
<b>3 семестр</b>				
<b>Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне</b>				
1	Тема 1. Предмет компьютерной графики и области её использования.	6	Сходство и различие рабочих интерфейсов программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу векторных программ.	Устный контроль, проверка электронного отчета по самостоятельной работе
2	Тема 2. Процесс работы над графическим дизайн-проектом.	6	Составление ментальной карты «Возможности векторных редакторов». <i>Подготовка к практическому занятию № 1</i>	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе, устный контроль.
<b>Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы</b>				
3	Тема 3. Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой.	2	Панель инструментов и интерфейс CorelDraw. <i>Подготовка к практическому занятию №2</i>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 4. Приемы редактирования векторной графики.	4	Инструменты рисования в CorelDraw. Возможности преобразования векторных объектов в CorelDraw и Adobe Illustrator. Работа с векторными объектами. <i>Подготовка к практическим занятиям №№3-5</i>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 5. Контуры и заливки объектов.	2	Интерактивные инструменты CorelDraw и Adobe Illustrator. Работа с цветом в CorelDraw и Adobe Illustrator. <i>Подготовка к практическим занятиям №№6-7</i>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 6. Векторный текст.	4	Работа со шрифтами, редактирование векторного контура, использование различных видов заливок в CorelDraw и Adobe Illustrator.	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.

			<b>Подготовка к практическим занятиям №№8-9</b>	
	Тема 7. Работа с графическими объектами.	4	Трансформация графических объектов, эффекты и фильтры в программах CorelDraw и Adobe Illustrator. <b>Подготовка к практическим занятиям №№10-11</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 8. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Вывод векторных изображений.	4	Работа с растровыми объектами в векторных редакторах. Применение растровых фильтров и эффектов в векторных редакторах CorelDraw и Adobe Illustrator. <b>Подготовка к практическим занятиям №№12-13</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 9. Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе.	4	Трехмерное моделирование в программах векторных редакторов CorelDraw и Adobe Illustrator. <b>Подготовка к практическим занятиям №№14-16</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	<b>Итого за семестр</b>	<b>36 ч</b>		
<b>4 семестр</b>				
<b>Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений</b>				
	Тема 10. Разрешение и размеры пиксельного изображения.	4	1. Источники пиксельных изображений. Сканеры и цифровая фотография. 2. Растровые редакторы. 3. Разрешение и размеры изображения. Разрешающая способность устройств ввода и вывода. Вывод на печать. <b>Подготовка к практическим занятиям №№17-18</b>	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 11. Технологии обработки изображений в растровых редакторах.	6	Тоновая и цветовая коррекция растровых изображений. Ретушь растровых изображений. <b>Подготовка к практическим занятиям №№19-20</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 12. Принципы создания иллюстраций в растровом редакторе.	6	Фильтры и эффекты растрового редактора Adobe Photoshop. Рисование в Adobe Photoshop. <b>Подготовка к практическим занятиям №№21-23.</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
<b>Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов</b>				
	Тема 13. Общий обзор программ верстки и макетирования.	4	1. Издательский процесс. 2. Настольные издательские системы. 3. Допечатная подготовка.	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.

			<b>Подготовка к практическим занятиям №№24-25</b>	
	Тема 14. Форматирование текста в программах верстки.	6	1. Глобальное и локальное форматирование текста. 2. Задание стилей и их рание. 3. Использование стилей другого документа 4. Текстовые фреймы. <b>Подготовка к практическому занятию № 26</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 15. Работа с изображениями в программах верстки.	6	1. Работа с векторными и растровыми изображениями в Adobe InDesign. Создание и редактирование. <b>Подготовка к практическим занятиям №№27-28.</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 16. Создание многостраничных документов.	6	1. Размещение и трансформирование объектов. Подгонка размеров фрейма и объекта. Изменение типа фрейма. 2. Инструменты трансформирования — Rotate, Scale, Shear. Дублирование объектов. 3. Создание модульных сеток. <b>Подготовка к практическим занятиям №№29-30</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	<b>Итого за семестр</b>	<b>38</b>		
	<b>Итого</b>	<b>74</b>		

**6.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине (для студентов очно-заочной формы обучения)**

№	Наименование темы	Кол-во часов	Вопросы для самостоятельного изучения	Форма контроля выполнения самостоятельной работы
<b>4 семестр</b>				
<b>Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне</b>				
1	Тема 1. Предмет компьютерной графики и области её использования.	6	Сходство и различие рабочих интерфейсов программ векторной графики Corel Draw и Adobe Illustrator. Составить сравнительную таблицу векторных программ.	Устный контроль, проверка электронного отчета по самостоятельной работе

2	Тема 2. Процесс работы над графическим дизайн-проектом.	6	Составление ментальной карты «Возможности векторных редакторов».	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе.
<b>Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы</b>				
3	Тема 3. Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой.	8	Панель инструментов и интерфейс CorelDraw.	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе.
	Тема 4. Приемы редактирования векторной графики.	6	Инструменты рисования в CorelDraw. Возможности преобразования векторных объектов в CorelDraw и Adobe Illustrator. Работа с векторными объектами. <i>Подготовка к практическому занятию №1</i>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 5. Контуры и заливки объектов.	8	Интерактивные инструменты CorelDraw и Adobe Illustrator. Работа с цветом в CorelDraw и Adobe Illustrator.	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе.
	Тема 6. Векторный текст.	6	Работа со шрифтами, редактирование векторного контура, использование различных видов заливок в CorelDraw и Adobe Illustrator. <i>Подготовка к практическому занятию №2</i>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 7. Работа с графическими объектами.	6	Трансформация графических объектов, эффекты и фильтры в программах CorelDraw и Adobe Illustrator. <i>Подготовка к практическому занятию №3</i>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 8. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Вывод векторных изображений.	8	Работа с растровыми объектами в векторных редакторах. Применение растровых фильтров и эффектов в векторных редакторах CorelDraw и Adobe Illustrator.	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе.
	Тема 9. Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе.	8	Трехмерное моделирование в программах векторных редакторов CorelDraw и Adobe Illustrator. <i>Подготовка к практическому занятию №4</i>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	<b>Итого за семестр</b>	<b>62 ч</b>		
<b>5 семестр</b>				
<b>Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений</b>				

	Тема 10. Разрешение и размеры пиксельного изображения.	8	1. Источники пиксельных изображений. Сканеры и цифровая фотография. 2. Растровые редакторы. 3. Разрешение и размеры изображения. Разрешающая способность устройств ввода и вывода. Вывод на печать.	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 11. Технологии обработки изображений в растровых редакторах.	8	Тоновая и цветовая коррекция растровых изображений. Ретушь растровых изображений. <b>Подготовка к практическому занятию №5</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 12. Принципы создания иллюстраций в растровом редакторе.	10	Фильтры и эффекты растрового редактора Adobe Photoshop. Рисование в Adobe Photoshop. <b>Подготовка к практическому занятию №6</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
<b>Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов</b>				
	Тема 13. Общий обзор программ верстки и макетирования.	8	1. Издательский процесс. 2. Настольные издательские системы. 3. Допечатная подготовка.	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе.
	Тема 14. Форматирование текста в программах верстки.	8	1. Глобальное и локальное форматирование текста. 2. Задание стилей и их рание. 3. Использование стилей другого документа 4. Текстовые фреймы. <b>Подготовка к практическому занятию № 7</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 15. Работа с изображениями в программах верстки.	8	1. Работа с векторными и растровыми изображениями в Adobe InDesign. Создание и редактирование. <b>Подготовка к практическому занятию №8.</b>	Проверка электронных отчетов по практическому занятию и самостоятельной работе, устный контроль, использование материала на практическом занятии.
	Тема 16. Создание многостраничных документов.	12	1. Размещение и трансформирование объектов. Подгонка размеров фрейма и объекта. Изменение типа фрейма. 2. Инструменты трансформирования — Rotate, Scale, Shear. Дублирование объектов. 3. Создание модульных сеток.	Проверка электронных отчетов по самостоятельной работе.
	<b>Итого за семестр</b>	<b>62</b>		

	Итого	124		
--	-------	-----	--	--

## 7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации по дисциплине «Компьютерные дизайн-программы»

### 7.1. Виды контроля и аттестации, формы оценочных средств

**Текущий контроль** проводится в ходе занятий с целью определения степени освоения учебного материала, своевременного вскрытия недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по совершенствованию методики преподавания дисциплины, организации работы обучающихся в ходе занятий и оказания им индивидуальной помощи.

Объектами текущего контроля знаний обучающихся являются:

- систематичность и активность работы на практических занятиях. При контроле систематичности и активности работы на практических занятиях могут оцениваться: уровень знаний, продемонстрированный в устных ответах на вопросы по тематике выполненных заданий; выполнение практических заданий в виде электронных эскизов и макетов;
- выполнение заданий для самостоятельной работы. При контроле выполнения заданий для самостоятельной работы обучающихся могут оцениваться: самостоятельная подготовка тем в целом или отдельных вопросов; выполнение электронных эскизов и макетов по тематическим заданиям.

**Рубежный контроль (для очно-заочной формы обучения – контроль уровня освоения обучающимися компетенций) и его формы:**

**Для обучающихся очной формы обучения** рубежный контроль проводится после изучения определенного раздела учебной дисциплины, объединяющего соответствующие темы. Форма рубежного контроля – анализ текущей успеваемости, предоставление результатов практических заданий:

1. выполнение декоративного натюрморта в программе CorelDraw (в рамках 1 рубежного контроля – 3 семестр);
2. выполнение орнаментального мотива в векторном редакторе (в рамках 1 рубежного контроля – 3 семестр);
3. выполнение плаката в векторном редакторе (в рамках 1 рубежного контроля – 3 семестр);
4. выполнение рекламной листовки в векторном редакторе (в рамках 1 рубежного контроля – 3 семестр);
5. выполнение макета настенной росписи в интерьере в векторном редакторе (в рамках 2 рубежного контроля – 3 семестр);
6. разработка мультобразов в векторном редакторе (в рамках 2 рубежного контроля – 3 семестр);
7. разработка сцены 3D в векторном редакторе (в рамках 2 рубежного контроля – 3 семестр);
8. выполнение портрета (автопортрета) в векторном редакторе (в рамках 2 рубежного контроля – 3 семестр);
9. выполнение фотоколлажа в растровом редакторе (в рамках 1 рубежного контроля – 4 семестр);
10. выполнение цветовой коррекции и ретуши в растровом редакторе (в рамках 1 рубежного контроля – 4 семестр);
11. разработка гарнитуры шрифта из предметов в растровом редакторе (в рамках 1 рубежного контроля – 4 семестр);
12. выполнение макета обложки книги (в рамках 1 рубежного контроля – 4 семестр);
13. выполнение макета рекламного буклета в Adobe InDesign (в рамках 2 рубежного контроля – 4 семестр);

14. выполнение макета меню для кафе в Adobe InDesign (в рамках 2 рубежного контроля – 4 семестр);

15. выполнение макета объемной инфографики для журнального издания в Adobe InDesign (в рамках 2 рубежного контроля – 4 семестр);

16. выполнение макета книжного издания – сборника стихотворений в Adobe InDesign (в рамках 2 рубежного контроля – 4 семестр).

**Для обучающихся очно-заочной формы обучения** контроль уровня освоения обучающимися компетенций проводится после изучения определенного раздела учебной дисциплины, объединяющих соответствующие темы. Форма контроля – анализ текущей успеваемости, предоставление результатов практических заданий:

1. выполнение декоративного натюрморта в программе CorelDraw (4 семестр);
2. выполнение орнаментального мотива в векторном редакторе (4 семестр)
3. выполнение плаката в векторном редакторе (4 семестр)
4. выполнение рекламной листовки в векторном редакторе (4 семестр)
5. выполнение макета настенной росписи в интерьере в векторном редакторе (4 семестр)

6. разработка мультобраза в векторном редакторе (4 семестр)

7. разработка сцены 3D в векторном редакторе (4 семестр)

8. выполнение портрета (автопортрета) в векторном редакторе (4 семестр)

9. выполнение фотоколлажа в растровом редакторе (5 семестр);

10. выполнение цветовой коррекции и ретуши в растровом редакторе (5 семестр)

11. разработка гарнитуры шрифта из предметов в растровом редакторе (5 семестр)

12. выполнение макета обложки книги (5 семестр);

13. выполнение макета рекламного буклета в Adobe InDesign (5 семестр);

14. выполнение макета меню для кафе в Adobe InDesign (5 семестр)

15. выполнение макета объемной инфографики для журнального издания в Adobe InDesign (5 семестр)

16. выполнение макета книжного издания – сборника стихотворений в Adobe InDesign (5 семестр).

### Оценочные средства для очной формы обучения

#### 3 семестр

Вид контроля и аттестации	№ и наименование раздела дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов	
1 Рубежный контроль уровня освоения обучающимся компетенции ОПК-6, ПК-3, по темам 1-5, раздел 1 –2 2 Б1.О.22	Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне Тема 1. -2 Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы. Т. 3-5	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (макеты в векторном редакторе)	4 работы		До 20 (до 5 баллов за 1 работу)
		Оценивание текущей успеваемости	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов
Итого баллов Рубежный контроль 1					До 30 баллов
2 Рубежный контроль уровня освоения обучающимся компетенции ОПК-6, ПК-3, по темам 6-9, раздел 2 Б1.О.22	Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы Т. 6-9	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (макеты в векторном редакторе)	4 работы	-	До 20 (до 5 баллов за 1 работу)
		Оценивание текущей успеваемости	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов

		2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.	До 5 баллов
		<b>Итого баллов Рубежный контроль 2</b>	До 30 баллов
		<b>Общее количество баллов рубежного контроля 1 семестр</b>	<b>40-60</b>

#### 4 семестр

Вид контроля и аттестации	№ и наименование раздела дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов	
1 Рубежный контроль уровня освоения обучающимся компетенции ОПК-6, ПК-3, по темам 10-12, раздел 3 Б1.О.22	Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений Т. 10-12	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (макеты в векторном редакторе)	4 работы	-	До 20 (до 5 баллов за 1 работу)
		Оценивание текущей успеваемости	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов
Итого баллов Рубежный контроль 1					До 30 баллов
2 Рубежный контроль уровня освоения обучающимся компетенции ОПК-6, ПК-3, по темам 13-16, раздел 3 Б1.О.22	Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов. Т. 13-16	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (макеты в векторном редакторе)	4 работы	-	До 20 (до 5 баллов за 1 работу)
		Оценивание текущей успеваемости	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов
		Итого баллов Рубежный контроль 2			До 30 баллов
Общее количество баллов рубежного контроля 2 семестр					40-60
Промежуточная аттестация (зачет с оценкой)		Контрольные вопросы для промежуточной аттестации (зачет с оценкой)	2 контрольных теоретических вопроса	60 теор. вопросов 30 билетов	До 40 (1 вопрос-20 баллов)
Зачет с оценкой					20-40
Общее количество баллов 2 семестр					60-100

#### Оценочные средства для очно-заочной формы обучения 4 семестр

Вид контроля и аттестации	№ и наименование раздела дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов	
Контроль уровня освоения обучающимся компетенции ОПК-6, ПК-3, по темам 1-9, раздела 1-2 Б1.О.22	Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне Тема 1. -2 Раздел 2. Векторная графика и векторные редакторы. Т. 3-9	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (макеты в векторном редакторе)	8 работ	-	До 40 (до 5 баллов за 1 работу)

		Оценивание текущей успеваемости	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.	До 10 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.	До 10 баллов
Итого баллов Контроль уровня освоения обучающимися компетенции				До 60 баллов
Общее количество баллов рубежного контроля 1 семестр				40-60

### 5 семестр

Вид контроля и аттестации	№ и наименование раздела дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов
		Форма	Кол-во заданий	Кол-во независимых вариантов	
Контроль уровня освоения обучающимися компетенции ОПК-6, ПК-3, по темам 10-16, раздела 3-4 Б1.О.22	Раздел 3. Растровая графика и редакторы растровых изображений Раздел 4. Компьютерная подготовка издательских оригиналов. Т. 10-16	Практические задания рубежного контрольно-проверочного мероприятия (макеты в векторном редакторе)	8 работ	-	До 40 (до 5 баллов за 1 работу)
		Оценивание текущей успеваемости	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 10 баллов
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 10 баллов
Итого баллов Контроль уровня освоения обучающимися компетенции					До 60 баллов
Общее количество баллов рубежного контроля 2 семестр					40-60
Промежуточная аттестация (зачет с оценкой)		Контрольные вопросы для промежуточной аттестации (зачет с оценкой)	2 контрольных теоретических вопроса	60 теор. вопросов 30 билетов	До 40 (1 вопрос-20 баллов)
Зачет с оценкой					20-40
Общее количество баллов 2 семестр					60-100

**Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой** (3-й семестр – очная и 5-ый семестр очно-заочная форма обучения). Критерии оценивания, требования к выполнению заданий и таблица планирования результатов обучения в баллах представлены в документе «Фонд оценочных средств» по учебной дисциплине «Компьютерные дизайн-программы».

Этот фонд включает: теоретические вопросы для самопроверки обучающихся и практические задания для проведения рубежных контролей (для очно-заочной формы обучения – контролей уровня освоения обучающимися компетенций); контрольные вопросы для проведения промежуточной аттестации, позволяющие оценить степень сформированности компетенций обучающихся.

Рубежный контроль (для очно-заочной формы обучения – контроль уровня освоения обучающимися компетенций) и промежуточная аттестация проводятся с использованием балльно-рейтинговой технологии.

Оценка знаний обучающихся осуществляется в баллах в комплексной форме с учетом:

- оценки по итогам текущего и рубежных контролей уровня освоения обучающимися компетенций (до 60 баллов);
- оценки итоговых знаний в ходе промежуточной аттестации (до 40 баллов).

### Оrientировочное распределение максимальных баллов по видам отчетности

№	Виды отчётности	Баллы
1	Систематичность и активность работы на практических занятиях	до 10
2	Выполнение заданий для самостоятельной работы	до 10
3	Выполнение заданий рубежных контролей (контроля уровня освоения обучающимися компетенций для очно-заочной формы обучения)	до 40 для очной формы обучения (до 20 за 1 рубежный контроль), до 40 в целом – для очно-заочной формы обучения.
4	Результаты промежуточной аттестации (зачет с оценкой)	20-40
	<b>Итого</b>	<b>60-100</b>

Зачет с оценкой проводится по 40 балльной шкале. Минимальная сумма баллов – 20, максимальная – 40. На основе окончательно полученных баллов (сумма баллов, набранных в результате рубежных контролей, и баллов, полученных в результате выполнения контрольных заданий промежуточной аттестации) успеваемость обучающихся в семестре определяется следующими оценками: «удовлетворительно», «хорошо», «отлично». При этом действует следующая итоговая шкала:

- менее 60 баллов – оценка «неудовлетворительно»;
- от 60 до 73 баллов – оценка «удовлетворительно»;
- от 74 до 89 баллов – оценка «хорошо»;
- от 90 до 100 баллов – оценка «отлично».

#### Результат промежуточной аттестации (зачет с оценкой)

##### **40-36** - баллов

Обучающийся четко и компетентно, аргументированно и последовательно формулирует ответ на теоретические вопросы, подкрепляет отдельными примерами в области дизайна; владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией.

##### **35-31** – баллов

В ответах обучающегося присутствует некоторая логическая незавершенность, допускается неточность формулировок, отсутствует достаточное количество конкретных примеров истории дизайна; достаточно свободно владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией.

##### **30-20** – баллов

В ответах обучающегося не всегда сохраняется логика и последовательность мысли, не владеет понятийным аппаратом и терминологией дисциплины, некоторые конкретные примеры не соответствуют содержанию вопроса.

##### **19-0** – баллов

В ответах обучающегося не сохраняется логика и последовательность мысли, обучающийся не владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией дисциплины, приведенные примеры не соответствуют содержанию вопроса.

Дисциплина считается изученной, если обучающийся набрал количество баллов согласно установленному диапазону.

## **7.2. Примеры оценочных средств рубежного контроля и промежуточной аттестации по дисциплине**

### **Содержание вопросов для самопроверки обучающихся по темам 1-2. Компьютерная графика в дизайне**

1. Программные средства компьютерной графики.
2. Графические редакторы. Плагины (подключаемые модули).
3. Драйверы графических устройств. Средства просмотра изображений. Средства организации архивов изображений.
4. Аппаратные средства. Мониторы. сканеры, печатающие устройства.

5. Создание, сохранение, передача, экспорт, импорт, редактирование, вывод графических файлов.
6. Векторная и растровая графика.
7. Функции цвета в изображении. Информационные модели цвета.
8. Модель индексированного цвета, аддитивная модель, модель RGB. Субтрактивная модель. Модель СМΥК.
9. Система управления цветом. Методы преобразования цветовых пространств.
10. Профили ICC и калибрование устройств графического ввода-вывода.

***по теме 3. Графические объекты и пакеты для работы с векторной графикой***

1. Форматы графических файлов.
2. Формат графического редактора Corel Draw.
3. Формат графического редактора Adobe Illustrator (AI).
4. Форматы системы AutoCAD.
5. Формат PostScript. Формат Encapsulated PostScript (EPS).
6. Формат Computer Graphics Metafile. Формат Windows Metafile.

***по теме 4. Приемы редактирования векторной графики***

1. Выделение узлов и сегментов. Трансформация узлов и сегментов.
2. Перемещение направляющих рукояток узла. Соединение и разъединение.
3. Замыкание линии.
4. Изменение направления линии. Сглаживание линии.
5. Преобразование в линии.
6. Логические операции: объединение, пересечение, исключение.

***по теме 5. Контуры и заливки объектов***

1. Толщина контура, превращение контура в объект.
2. Масштабируемость контуров.
3. Пишущие инструменты.
4. Однородная заливка. Градиентная и сетчатая заливки. Градиентные заливки.
5. Сетчатая заливка. Заливки узором. Заливки штриховым узором.
6. Заливки векторным или пиксельным полноцветным узором.
7. Заливки PostScript. Текстуры заливки.

***по теме 6. Векторный текст***

1. Фигурный текст. Атрибуты фигурного текста.
2. Гарнитура. Кегль. Начертание. Подчеркивание. Регистр. Индекс.
3. Смещение символов. Выравнивание.
4. Интерлиньяж. Трекинг.
5. Простой текст. Атрибуты простого текста.
6. Атрибуты интервалов. Атрибуты переноса слов. Атрибуты отступов.
7. Режимы обтекания объектов текстом.
8. Макетирование простого текста. Разметка модульной сетки.
9. Ввод или импорт текста и его размещение. Настройка форматирования. Кернинг пар.
10. Многоколонный набор. Текстовые эффекты.
11. Буквица. Маркированный список.
12. Текст на траектории. Ориентация символов текста относительно траектории.
13. Смещение начальной точки и базовой линии.
14. Зеркальное отражение относительно траектории. Несколько текстов на траектории.

***по теме 7. Работа с графическими объектами***

1. Выделение. Размещение. Привязки. Привязка к координатной сетке. Привязка к направляющим.
2. Выравнивание. Распределение.
3. Трансформация графических объектов: масштабирование и отражение, поворот, копирование, дублирование и клонирование, скос. Блокировка.
4. Агрегации графических объектов. Слои векторного изображения. Группы объектов.
5. Эффекты, применимые к графическим объектам: перспектива, экструзия, трансформации, тени, линзы, переходы.

***по теме 8. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Вывод векторных изображений***

1. Импорт растровых объектов. Трассировка.
2. Форматы сохранения и экспорта.
3. Подготовка к печати: свойства документов.

***по теме 9. Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе***

1. Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе.
2. Добавление глубины и объема с помощью инструмента Mesh (Градиентная сетка).
3. Эффекты тени. Имитация глубины с помощью градиентов и свечения.
4. Использование инструментов Liquefy для имитации объема.
5. Использование перспективной сетки для создания фоновых сцен для игр.

***по теме 10. Разрешение и размеры пиксельного изображения.***

1. Источники пиксельных изображений. Создание и сохранение документа с пиксельным изображением.
2. Разрешение и размеры изображения. Разрешающая способность устройств ввода и вывода.
3. Форматы растровых изображений.
4. Сжатие растровой графики.
5. Сканирование. Типы сканеров. Искажения при сканировании.
6. Цифровая фотография.
7. Импорт из программ.

***по теме 11. Технологии обработки изображений в растровых редакторах.***

1. Обзор инструментов Adobe Photoshop. Выделение объектов: инструменты выделения.
2. Маски и маскирование.
3. Рисование и заливки.
4. Цветовая коррекция. Выбор цветовой модели для цветовой коррекции.
5. Использование отдельных каналов для тоновой коррекции.
6. Работа со слоями. Режимы наложения слоев.
7. Текстовые слои. Растеризация текста.
8. Дополнительные техники работы с растровыми изображениями: фильтры эффектов.
9. Ретушь растровых изображений.

***по теме 12. Принципы создания иллюстраций в растровом редакторе.***

1. Создание иллюстрации. Понятие референса.
2. Зарисовка нескольких скетчей. Построение эскиза.
3. Наложение цвета. Создание теней, бликов, рефлексов. Детализация.
4. Понятие стиля иллюстрации.
5. Фактура: дерево, металл, перья, другие материалы.

6. Создание кистей.
7. Мокап.

**по теме 13. Общий обзор программ верстки и макетирования**

1. Интерфейс и его элементы. Общие элементы интерфейса пользователя.
2. Главное командное меню. Контекстные меню. Палитры. Палитра инструментов.
3. Стыковка палитр. Компактный вид списка палитры.
4. Восстановление предыдущей версии документа. Восстановление документа после сбоя программы. Создание, открытие и закрытие документов.
5. Использование шаблонов документа. Сохранение документов. Сохранение установок по умолчанию.
6. Использование дополнительных модулей. Отображение документа в нескольких окнах.
7. Экранный масштаб. Перемещение увеличенного отображения.
8. Палитра Navigator. Перемещение и масштабирование изображения.
9. Демонстрация разворотов.
10. Измерительные линейки. Установка единиц измерения. Автоматический пересчет значений в альтернативные единицы измерения. Перемещение начала координат.
11. Установка параметров страницы. Сохранение вариантов установок.
12. Режимы Display Performance. Сохранение оформления рабочей области.

**по теме 14.**

1. Инструмент Туре и текстовые фреймы. Создание текстового фрейма. Вложенные текстовые фреймы.
2. Текстовые фреймы на мастер-страницах. Ввод текста. Вставка условного текста.
3. Размещение текстового файла. Выделение текстовых фрагментов и текстовых фреймов. Связанные текстовые фреймы. Создание и удаление связи текстовых фреймов. Навигация среди связанных текстовых фреймов. Потоки текста.
4. Ручное, полуавтоматическое и автоматическое управление потоком текста.
5. Параметры текстовых фреймов. Редактирование текста.
6. Вставка специальных символов. Отображение служебных символов.
7. Проверка правописания. Поиск и замена текста. Поиск и замена форматирования. Редактор материалов. Настройка интерфейса.
8. Форматирование текста. Форматирование символов. Палитра Character. Конвертирование символов в кривые.
9. Подмена отсутствующих шрифтов.
10. Форматирование абзацев. Выключка. Абзацные отступы. Абзацные отбивки. Выравнивание абзацев относительно базовых линий.
11. Создание буквицы.
12. Абзацные линейки. Контроль висячих строк. Контроль висячей пунктуации.
12. Палитра Tabs. Параметры интервалов. Пробел полной выключки.
13. Верстка. Перенос слов. Способы предотвращения переносов.

**по теме 15. Работа с изображениями в программах верстки.**

1. Контуры и опорные точки.
2. Способы выделения объектов. Использование габаритного прямоугольника. Выделение нескольких объектов.
3. Инструменты группы Pen. Рисование прямолинейных сегментов. Типы опорных точек.
4. Рисование криволинейных сегментов. Основные правила построения кривых. Изменение формы сегментов. Добавление и удаление опорных точек.
5. Изменение прямолинейных сегментов. Изменение криволинейных сегментов.
6. Инструменты группы Pencil: Pencil, Smooth, Erase.

7. Инструменты для простых геометрических объектов. Группы Rectangle, Ellipse, Polygon. Инструменты Line, Scissors. Составные (сложные) контуры.
8. Векторные инструменты программ Illustrator и InDesign.

#### ***по теме 16. Создание многостраничного документа***

1. Изменение параметров страницы. Палитра Pages. Добавление и организация страниц.
2. Нумерация страниц. Нумерация страниц по разделам. Нумерация абсолютная и по разделам. Навигация по страницам.
3. Многостраничные развороты.
4. Мастер-страницы. Палитра Pages. Настройки. Применение мастера к странице. Редактирование мастер-страницы. Дублирование мастер-разворотов. Удаление мастер-страницы из документа. Удаление неиспользуемых мастер-страниц. Переход к мастер-странице. Отмена действия функции «мастер-страница». Иерархия мастер-страниц.
5. Соотношение мастер-страниц, стопки объектов и слоев.
6. Пустые фреймы.
7. Автоматическая настройка компоновки объектов.

### **7.3. Критерии оценок знаний по дисциплине**

**Обучающийся получает от 90 до 100 баллов (оценка «отлично»)**, если теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.

Обучающийся полностью усвоил программный материал. Глубоко знает и самостоятельно излагает содержание вопросов, а также знает основную и дополнительную литературу по теме. Ответ построен на уровне самостоятельного мышления, знания вопроса и всей темы. Материал излагается логически последовательно и полно, с элементами творческого мышления. Умеет самостоятельно делать общие выводы. Компетенции ОПК-6, ПК-3 сформированы на высоком уровне.

**Обучающийся получает от 74 до 89 баллов (оценка «хорошо»)**, теоретическое содержание курса освоено полностью, однако некоторые навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

Обучающийся проявил твердое знание программного материала и самостоятельность мышления. Показал знание предусмотренной программой литературы. Продемонстрировал умение применять свои знания к анализу современной действительности. Показал умение выделить главное, делать выводы и обобщения. Возможны пробелы в усвоении второстепенных вопросов. Компетенции ОПК-6, ПК-3 сформированы на достаточном уровне.

**Обучающийся получает от 60 до 73 баллов (оценка «удовлетворительно»)**, теоретическое содержание дисциплины освоено частично, некоторые знания по темам не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены, либо качество выполнения некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному.

Обучающийся усвоил лишь основную часть программного материала, в общем, знаком с рекомендованной литературой. Ответ студента строится на уровне репродуктивного мышления с нарушением логики изложения материала. Испытывает значительные затруднения в применении знаний к анализу современной действительности. Обучающийся не умеет ответить на дополнительные вопросы, связанные с материалом ответа. Компетенции ОПК-6, ПК-3 сформированы на базовом (среднем) уровне.

**Обучающийся получает менее 60 баллов (оценка «неудовлетворительно»),** если теоретическое содержание дисциплины освоено частично, необходимые практические навыки работы не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом дисциплины возможно повышение качества выполнения учебных заданий.

Обучающийся не усвоил большую часть программного материала. Не знает основного содержания рекомендованной литературы. Допускает существенные ошибки в освещении поставленных вопросов. Не может увязывать материал с современностью. Обучающийся не усвоил программный материал. Не знаком с обязательной литературой. Компетенции ОПК-6, ПК-3 не сформированы.

#### **7.4. Типовые контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков**

**Для промежуточной аттестации (зачет с оценкой):**

1. Охарактеризуйте применение компьютерной графики в дизайне.
2. Охарактеризуйте программное обеспечение для графического дизайна.
3. Дайте определение понятию цветовой модели. Опишите цветовые модели RGB, CMYK, HSB.
4. Дайте определение понятию растровая графика. Охарактеризуйте понятие пиксель.
5. Опишите разрешение растровой графики,
6. Перечислите виды разрешения.
7. Охарактеризуйте кодирование изображения, глубину цвета.
8. Перечислите цветовые палитры, их виды.
9. Осуществите обзор основных редакторов растровой графики.
10. Перечислите форматы файлов растровой графики.
11. Дайте определение понятию векторной графики.
12. Перечислите достоинства и недостатки векторной графики.
13. Дайте определение понятию кривые Безье. Перечислите типы опорных точек.
14. Основные редакторы векторной графики.
15. Перечислите форматы файлов векторной графики.
16. Охарактеризуйте графический редактор CorelDraw, назовите его особенности.
17. Перечислите примитивы векторной графики.
18. Опишите стандартные операции с векторными объектами.
19. Опишите процесс рисования примитивов в CorelDraw.
20. Опишите процесс в графическом редакторе CorelDraw с заливками и обводкой.
21. Опишите процесс редактирования объектов (выделение, удаление, перемещение, копирование) в графическом редакторе CorelDraw.
22. Опишите процесс трансформации объектов в графическом редакторе CorelDraw.
23. Опишите процесс преобразования объектов в кривые в графическом редакторе CorelDraw.
24. Опишите процесс работы с узлами в графическом редакторе CorelDraw.
25. Опишите процесс разделения контуров в графическом редакторе CorelDraw.
26. Опишите процесс создания субконтуров в графическом редакторе CorelDraw.
27. Опишите процесс работы с градиентными заливками в графическом редакторе CorelDraw.
28. Опишите процесс трансформации текста в кривые с последующим редактированием в графическом редакторе CorelDraw.
29. Опишите процесс работы с эффектами (перетекание, контур, деформация, обложки, экструзия, тени) в графическом редакторе CorelDraw.
30. Опишите процесс подчинения текста вдоль контура в графическом редакторе CorelDraw.

31. Назовите этапы создания простых геометрических фигур в Adobe Illustrator.
32. Назовите этапы создания сложных фигур при помощи геометрических примитивов в Adobe Illustrator.
33. Назовите этапы создания выделения и трансформирование объектов в Adobe Illustrator.
34. Перечислите инструменты создания сложных плавных линий в Adobe Illustrator.
35. Назовите этапы создания сложных орнаментальных кистей в Adobe Illustrator.
36. Охарактеризуйте графический редактор Photoshop.
37. Опишите процесс работы с палитрой. Палитрой Web-цветов и цветов для печати в графическом растровом редакторе Photoshop.
38. Назовите важные настройки программы Photoshop.
39. Охарактеризуйте панель «История действий» в графическом растровом редакторе Photoshop.
40. Опишите процесс работы со слоями в графическом растровом редакторе Photoshop.
41. Опишите процесс работы с основными операциями над слоями в графическом растровом редакторе Photoshop.
42. Перечислите виды слоёв в графическом растровом редакторе Photoshop.
43. Назовите режимы наложения в графическом растровом редакторе Photoshop.
44. Опишите процесс работы со стилями слоя в графическом растровом редакторе Photoshop.
45. Опишите процесс работы маской слоя в графическом растровом редакторе Photoshop.
46. Опишите процесс работы с корректирующими слоями, слоями заливки в графическом растровом редакторе Photoshop.
47. Свободное трансформирование в графическом растровом редакторе Photoshop.
48. Опишите инструмент перемещения в графическом растровом редакторе Photoshop.
49. Назовите инструмент группы выделения области в графическом растровом редакторе Photoshop.
50. Назовите какие гарнитуры с засечками поставляются вместе с InDesign и содержат кириллицу в редакторе Adobe InDesign.
51. Объясните можно ли выделить текст в двух фреймах одновременно, если они между собой не связаны в редакторе Adobe InDesign.
52. Объясните каким образом можно увидеть весь текст целиком (в виде окна с прокруткой), если он размещён во множестве связанных фреймов на разных полосах в редакторе Adobe InDesign.
53. Объясните какие типовые дефекты набора текста чаще всего встречаются и как с ними бороться.
54. Объясните как в тексте на кириллице расставить переносы автоматически.
55. Объясните как ограничить число подряд идущих переносов.
56. Объясните какие варианты выключки поддерживаются в InDesign.
57. Объясните каким образом можно увидеть изображение высокого качества.
58. Объясните где отображается масштаб изображения относительно исходного.
59. Объясните изменяется ли исходный файл изображения при трансформации его в InDesign.
60. Объясните как можно изменить размер и фрейма, и содержимого до конкретных значений за одну операцию.

## **8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

### **8.1. Перечень основной литературы**

1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108004.html>
2. Балланд, Т. В. Информационные технологии в дизайне. Векторная графика Corel Draw. Ч.2. Рекомендации к выполнению практических работ : учебное пособие / Т. В. Балланд. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 86 с. — ISBN 978-5-7937-1554-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102621.html>
3. Божко, А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop : учебное пособие / А. Н. Божко. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 319 с. — ISBN 978-5-4497-0335-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89450.html>
4. Основы работы в Photoshop : учебное пособие / . — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 1380 с. — ISBN 978-5-4497-0896-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102034.html>
5. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования : учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 120 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102632.html>
6. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Теория и практика : учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 165 с. — ISBN 978-5-7937-1675-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102917.html>
7. Сейтказиева, И. С. Компьютерная графика : учебное пособие / И. С. Сейтказиева, А. Т. Ибраева, Т. К. Ниязбеков. — Бишкек : Международный университет Кыргызстана, 2022. — 107 с. — ISBN 978-9967-462-7 4-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/135473.html>
8. Фуллер, Д. М. Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия / Д. М. Фуллер, М. В. Финков, Р. Г. Прокди. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : Наука и Техника, 2017. — 464 с. — ISBN 978-5-94387-747-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/73041.html>
9. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623>
10. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1938-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118381.html>

## **8.2. Перечень дополнительной литературы:**

11. Головкин, С. Б. Дизайн деловых периодических изданий : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С. Б. Головкин. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 423 с. — ISBN 978-5-238-01477-7. — Текст : электронный // Цифровой

образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/83031.html>

12. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 с. — ISBN 978-5-7996-1699-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/68251.html>

13. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 261 с. — ISBN 978-5-4497-0345-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89459.html>

14. Платонова, Н. С. Создание информационного буклета в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 224 с. — ISBN 978-5-4497-0693-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/97582.html>

15. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2021. — 79 с. — ISBN 978-5-8154-0626-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/121316.html>

16. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации : учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 145 с. — ISBN 978-5-7937-1921-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118385.html>

### **8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

- Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ» <https://e.lanbook.com>
- Электронно-библиотечная система «ЭБС IPRsmart» <http://www.iprbookshop.ru>

## **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

После чтения вводной лекции по учебной дисциплине «Компьютерные дизайн-программы» преподаватель обязан ознакомить обучающихся:

- с темами лекций и методикой их конспектирования;
- планами практических занятий и методикой их проведения;
- с темами курсовой работы и методикой ее выполнения;
- с вопросами для самостоятельной работы и методикой контроля за их изучением;

- с вопросами, критериями сдачи зачета с оценкой и методикой его проведения.

Перед проведением очередного практического занятия обучающийся обязан:

- отработать все вопросы к данному занятию в объеме, обеспечивающем четкие, ясные и конкретные (с примерами) ответы;
- отработать (практически) по данной теме вопросы, отнесенные к разделу изучаемых обучающимся самостоятельно.

Для выполнения поставленных задач обучающийся:

- осуществляет подбор необходимой учебной, научной, учебно-методической литературы и первоисточников (дается в Программе курса или на очередной лекции);
- прочитывает и анализирует отобранную литературу по каждому вопросу, а затем составляет конспект или тезисы ответа;

– выполняет практические задания;

**Условиями для успешной самостоятельной работы являются:**

1. Целеустремленность и сознательная активность:

а) осознанная постановка цели, конкретизация своих задач на самостоятельную работу,

б) выбор способа действий, средств,

в) волевые усилия,

г) анализ сделанного, постановка новых задач.

2. Систематичность и планомерность.

#### **10. Материально-техническое обеспечение, необходимое для осуществления образовательного процесса по дисциплине «Компьютерные дизайн-программы»**

В соответствии с пунктом 7.3 ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, в ГБОУ ВОРК «Крымский университет культуры, искусств и туризма» оборудованы кабинеты и аудитории для проведения занятий лекционного типа, практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, лаборатории, оснащенные специализированным оборудованием, имеется специализированный компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой с доступом в сеть Интернет, библиотека и читальный зал, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.

Освоение дисциплины предполагает использование академической аудитории для проведения лекционных и практических занятий с необходимыми техническими средствами (компьютерный класс, проектор, интерактивная доска, презентации в системе Power Point, банк данных видео по курсу).

#### **11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем**

**Список программного обеспечения:**

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Microsoft Windows 10
2. Microsoft Office 2010 (Word, Excel, PowerPoint)
3. Access 2013 Acdbc

**Свободно-распространяемое или бесплатное программное обеспечение**

1. Microsoft Security Essentials
2. 7-Zip
3. Notepad++
4. Adobe Acrobat Reader
5. WinDjView
6. Libreoffice (Writer, Calc, Impress, Draw, Math, Base)
7. Scribus
8. Moodle.

**Справочные системы**

1. Справочно-правовая система «ГАРАНТ»
2. Система проверки на заимствования «ВКР-ВУЗ»
3. Культура. РФ. Портал культурного наследия
4. Культура России. Информационный портал

**Электронно-библиотечные системы:**

- Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ» <https://e.lanbook.com>
- Электронно-библиотечная система «ЭБС IPRsmart» <http://www.iprbookshop.ru>

## **12. Материально-техническая база, рекомендуемая для адаптации электронных и печатных образовательных ресурсов для обучающихся из числа инвалидов**

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности.