



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ:
Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью
Владелец Исаченко Виктория Игоревна Сертифи-
кат 0bee798a4f2f54d9cdeff24ba2aacf5ee7ab3710 Действителен с
21.04.2021 по 21.07.2022

«29» октября 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ СРЕДСТВА ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Направление подготовки	Дизайн
Код направления и уровня подготовки	54.03.01
Профиль	Графический дизайн
Квалификация	Бакалавр
Учебный план	Прием 2021 года
Форма обучения	Очно-заочная

Актуализировано «01» сентября 2021 г.
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург, 2020

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ СРЕДСТВА ПРОЕКТИРОВАНИЯ

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ СРЕДСТВА ПРОЕКТИРОВАНИЯ** входит в обязательную часть образовательной программы. Дисциплина базируется на знаниях и умениях, полученных в рамках среднего общего образования.

Результаты изучения дисциплины будут использованы для освоения дисциплин «Дизайн-проектирование», «Теория и практика визуальных коммуникаций», «Анимация», «Типографика», «Шрифт и орнамент», «Дизайн рекламы», при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

1.2. Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает лекции, практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: тестирование, заполнение глоссария, самостоятельная работа, работа в группах, портфолио, практические и творческие практические работы, мини-лекции, работа с ЭУК в системе moodle, консультирование по e-mail и в Zoom. В ходе изучения дисциплины студенты заполняют глоссарий, выполняют самостоятельные практические упражнения, проходят тестирование, выполняют практические и творческие практические работы, домашние задания.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет (1-3 семестры) и зачет с оценкой (4 семестр). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в мини-лекциях, заполнении глоссария, аудиторных занятиях, прохождении тестирования, качества и своевременности выполнения практических заданий, сдачи зачетов.

1.3 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по направлению подготовки Дизайн:

Таблица 1

Категория компетенций	Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. знает роль и значение информации и информационных технологий в развитии современного общества и в профессиональной деятельности; ОПК-6.2. знает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности; ОПК-6.3. умеет решать профессиональные задачи с применением информационно-коммуникационных технологий; ОПК-6.4. умеет выбирать и применять современные программные средства для решения профессиональных задач.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- методы создания и обработки векторных и растровых изображений;
- принципы компьютерной верстки;
- принципы создания анимированных изображений.

Уметь:

- осуществлять выбор способа и метода компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства;
- использовать современные компьютерные прикладные программы;
- выносить суждения на примере существующих объектов дизайна, цифровых, печатных и дизайнерских работ о методах их создания и обработки, использовании шрифтов.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при проектировании печатной и визуальной продукции средствами компьютерной графики.

1.4. Объем дисциплины

Таблица 2

По Семестрам	Аудиторные занятия						Самостоятельная работа												
	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Практическая внеаудиторная (домашняя) работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий (подготовка к занятиям)	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*.
1	2	72	18	5	13		54				26			26			2		Зач
2	2	72	18	2	16		54				26			26			2		Зач
3	2	72	18	2	16		54				26			26			2		Зач
4	2	72	18	3	15		54				26			26			2		ЗО
Итого	8	288	72	12	60		216				104			104			8		

2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 3

Код раздела	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	Графический редактор CorelDraw (1 семестр).
	<p>Тема 1.1. Введение в компьютерную графику. Введение в компьютерную графику. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии. Настройка программного интерфейса. Способы создания графического изображения в CorelDraw. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов. Копирование в CorelDraw. Панель свойств листа и графических примитивов.</p> <p>Тема 1.2. Работа с цветом. Работа с цветом. Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов с помощью простых заливок. Инструмент «интерактивная заливка». Размещение объектов относительно друг друга – порядок и выравнивание.</p>

	<p>Горячие клавиши упорядочения объектов. Работа с формой объекта.</p> <p>Тема 1.3. Логические операции с объектами</p> <p>Навыки работы с объектами. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Группировка объектов. Соединение и разъединение объектов. Логические операции. Создание и редактирование контуров. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура.</p> <p>Тема 1.4. Редактирование геометрической формы объектов.</p> <p>Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.</p> <p>Тема 1.5. Использование спецэффектов.</p> <p>Добавление перспективы. Создание тени. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Прозрачность. Сеточная заливка. Придание объема объектам.</p> <p>Тема 1.6. Работа с кистями и распылителями</p> <p>Кисть. Создание кистей и распылителей. Таблица символов. Символьные шрифты, как источники готовых изображений. Граница объектов. Толщина и вид контура.</p> <p>Тема 1.7. Средства повышенной точности.</p> <p>Линейки. Сетки. Направляющие. Привязки. Точные преобразования объектов. Выравнивание и распределение объектов по сетке. Размещение в ключевых узлах других объектов. Работа с текстом.</p> <p>Оформление текста. Виды текста: простой и художественный текст. Художественный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста. Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков. Правила оформления визиток.</p> <p>Тема 1.8. Верстка страниц. Создание макета.</p> <p>Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Дизайн текста Навыки работы с текстовыми блоками. Вставка готовой статьи из текстового файла, разбивка на информационные блоки и компоновка на листе. Планирование и создание макета. Многостраничный документ. Настройка документа. Планирование макета. Создание макета. Создание авторского шрифта.</p> <p>Тема 1.9. Работа с растровыми изображениями. Трассировка растровых изображений. Печать документа</p> <p>Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Фигурная обрезка Power Clip. Трассировка растровых изображений. Создание палитр из трассированных изображений. Форматы векторных и растровых изображений.</p> <p>Трассировка растровых изображений. Технология ручной и автоматической обводки растровых изображений. Стилизация фотографии. Приемы работы в редакторе.</p> <p>Подготовка макета к печати. Основные требования к файлу. Меню предварительного просмотра печати. Настройка параметров печати. Режим цветоделения. Размещение макета в необходимом формате печати. Масштабы печати. Графическая работа «Подготовка макета буклета для печати».</p>
Р.2	<p>Графический редактор Adobe Illustrator (1 семестр).</p>
	<p>Тема 2.1. Работа с примитивами.</p> <p>Сравнительная характеристика возможностей Adobe Illustator и Corel Draw. Программный интерфейс Adobe Illustator. Создание и оформление примитивов. Работа с заливками. Создание собственного графического стиля.</p> <p>Тема 2.2. Создание сложных векторных изображений</p>

	<p>Работа с опорными точками. Отрисовка векторных изображений.</p> <p>Тема 2.3. Работа с символами и эффектами</p> <p>Создание символов и работа с инструментом «Распылитель». Работа с опциями «Фильтры» и «Эффекты».</p> <p>Тема 2.4. Работа с текстом.</p> <p>Вёрстка в Illustrator. Создание визитки.</p> <p>Тема 2.5. Предпечатная подготовка.</p> <p>Подготовка документа к печати.</p>
Р.3	<p>Графический редактор Adobe PhotoShop (2 семестр).</p>
	<p>Тема 3.1. Введение в Adobe PhotoShop.</p> <p>Назначение и применение редактора. Виды и форматы изображений. Особенности растровых изображений. Параметры растровых изображений. Сохранение файла. Форматы графических файлов. Настройки системы. Структура документа в редакторе. Понятия слоя и цветового канала. Фоновый слой. Организация палитр. Создание нового изображения. Открытие и сохранение изображения. File Browser. Регулировка размеров холста и изображения. Способы интерполяции. Обрезка изображения. Отмена действий. Палитра History. Навигация по изображению. Поворот изображения, изменение масштаба просмотра, перемещение изображения в окне. Палитра Навигатор. Зачем нужны слои. Способы создания и удаления слоя. Управление слоями с помощью палитры Layers. Отображение и сокрытие слоя.</p> <p>Тема 3.2. Использование цвета в документе.</p> <p>Основные цветовые модели: RGB, CMYK, LAB. Преобразование цветовых моделей. Выбор цвета инструментом Eyedropper. Измерение цвета. Метки цвета. Палитра Color. Окно Color picker. Палитра Swatches. Цветовые каналы в документе.</p> <p>Тема 3.3. Техника рисования.</p> <p>Инструменты свободного рисования. Использование кистей, карандаша, ластика. Панель параметров инструмента Кисть. Режимы работы рисующих инструментов. Палитра Brushes. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти. Инструменты и команды заливки. Заливка градиентом, создание градиента. Заливка узором. Создание и сохранение образца узора.</p> <p>Тема 3.4. Инструменты выделения.</p> <p>Управление параметрами инструментов. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Инвертирование. Приемы выделения областей сложной формы. Выделение близких цветов. Модификация выделения командами Select-Transform selection; Select-Feather и Select-Modify. Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Обводка и заливка выделенных областей. Привязка, линейки и направляющие линии.</p> <p>Тема 3.5. Работа со слоями многослойного изображения.</p> <p>Особенности работы с многослойным изображением. Параметры слоя. Режимы наложения слоев. Объединение слоев в наборы Layer Set. Связывание слоев. Переименование слоев. Сведение слоев. Выравнивание слоев по координатам, направляющим и координатной сетке. Трансформация слоя. Удаление фона. Команды Clear, инструменты Eraser, Magic Eraser, Background eraser.</p> <p>Тема 3.6. Маски.</p> <p>Альфа каналы. Сохранение выделения в альфа-канале. Загрузка, копирование, создание и удаление альфа-каналов. Перемещение масок между документами. Редактирование альфа-каналов с помощью инструментов. Быстрая маска. Частичное выделение (роль серого цвета в маске). Градиентные маски. Графическая работа «Совмещение изображений по градиентным маскам».</p> <p>Тема 3.7. Техника ретуширования.</p> <p>Использование инструментов коррекции изображения (Clone stamp, Healing brush, Patch, инструменты Затемнение, Осветление). Создание снимков изображения. Частич-</p>

	<p>ный возврат к предыдущему состоянию Инструмент History brush. Инструменты Blur, Smudge. Усиление резкости изображения, размытие изображения, имитации световых эффектов изображения.</p> <p>Тема 3.8. Коррекция цветных изображений. Уровни и диапазон яркостей. Нахождение черной, белой и серой точек. Приемы автоматической коррекции уровней. Тоновые кривые. Тоновая коррекция цветных диапазонов. Нахождение погрешностей цвета. Балансировка и коррекция цветов. Коррекция цвета в канале. Сдвиг цвета в тоновом диапазоне. Балансировка цвета в окне Color balance. Балансировка цвета в окне Variations. Диалоговые окна Hue/Saturation и Selective Color. Команда Auto color.</p> <p>Тема 3.9. Слои-маски. Создание слой-маски. Связь слоя и его маски. Отключение и редактирование слой-маски. Макетные группы. Корректирующие слои. Создание корректирующего слоя, изменение типа корректирующего слоя. Редактирование маски корректирующего слоя. Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции. Графическая работа «Коллаж».</p> <p>Тема 3.10. Контуры и текст. Общие сведения о векторной графике. Понятие сплайна. Режимы построения: контурный слой, обычный контур, растровая фигура, контурная маска слоя. Работа с инструментами Pen, Freeform Pen. Субконтуры, выравнивание субконтуров. Режимы наложения и свойства контуров. Редактирование контура. Контурная маска слоя. Контур и выделение. Обводка и заливка контура. Шаблоны. Сохранение контура в качестве шаблона. Экспорт и импорт контуров. Растеризация векторных объектов. Создание и свойства текста. Простой и фигурный текст. Вертикальный текст. Палитра Character. Атрибуты символа: гарнитура, шрифт, начертание. Выбор шрифта. Атрибуты абзаца: выравнивание текста, плотность текста, отбивки. Растривание текста. Творческая практическая работа «Создание логотипа в Illustrator».</p> <p>Тема 3.11. Эффекты. Задание эффектов: тень, внутренняя тень, свечение, внутреннее свечение, иллюзия объема, наложение текстуры, наложение муара, обводка контура изображения. Эффекты при работе с текстом без растеризации. Эффекты при работе с текстом, переведенным в контур. Отображение эффектов в палитре слоев. Изменение степени воздействия эффекта. Общее направление света. Режим наложения эффектов слоев. Операции с комплектами эффектов и стили. Создание обычных слоев из эффектов. Создание эффектов имитации.</p> <p>Тема 3.12. Фильтры. Общие свойства фильтров. Команда ослабления и режимы наложения. Фильтр Liquify и фильтры деформации. Фильтры подменю Noise и Pixelate. Фильтры подменю Render. Фильтры подменю Stylize и Texture. Фильтры подменю Artistic и Sketch. Фильтры подменю Brush Strokes.</p>
Р.4	<p>Верстка для полиграфии: издательская система Adobe InDesign (3 семестр)</p>
	<p>Тема 4.1. Интерфейс программы. Создание буклета, задание размера страницы. Создание текстового блока, графического блока. Импорт и линковка изображений. Фигурные текстовые блоки. Форматирование текста. Выравнивание, интерлиньяж, кернинг, межбуквенное расстояние, цвет. Использование расширенного набора символов шрифта: альтернативные начертания и лигатуры. Графическая работа «Создание буклета».</p> <p>Тема 4.2. Автоматизация форматирования документа: стили параграфа и символа. Оформление таблиц, Вёрстка листовки. Оформление таблиц и сохранение стилей таблиц. Графическая работа «Создание макета листовки».</p>

	<p>Тема 4.3. Верстка журнала. Оформление глав с помощью мастер-страницы. Автоматизация создания содержания, нумерации страниц, вывод названия главы в колоннитуле.</p> <p>Изучение и оформление мастер-страниц. Вёрстка журнала с одинаковыми стилями. Автоматическое формирование оглавления журнала.</p> <p>Тема 4.4. Основы предпечатной подготовки. Типы сшивания брошюры. Спуск полос. Проверка на соответствие макета требованиям типографии.</p> <p>Тема 4.5. Создание и оформление книги.</p> <p>Оформление книги с одинаковыми стилями, автоматическое формирование оглавления книги.</p>
Р.5	Вёрстка web-страниц. Изучение html-скриптов и CSS (3 семестр).
	<p>Тема 5.1. Вёрстка web-страниц. Изучение html-скриптов</p> <p>Обзор интернет-технологий. Основные понятия html. Создание простейшей страницы Теги <p> <a> и другие для работы с текстом и таблицами.</p> <p>Тема 5.2. Принцип разделения кода и оформления. Оформление документа с помощью каскадных страниц стилей. Творческая практическая работа «Создание сайта-визитки табличным способом с CSS».</p> <p>Форматирование текста: атрибуты font, color, background. Творческая работа «Создание сайта-визитки табличным способом с CSS».</p> <p>Тема 5.3. Блочная модель CSS. Тег слоя div. Свойство float. Создание отступов полей и границ с помощью свойств margin, padding и border. Творческая практическая работа «Сайт-визитка блочной вёрсткой с CSS»</p> <p>Создание сетки страницы с помощью бестабличной верстки. Тег-контейнер <div> Сдвиг объектов по горизонтальной оси с помощью свойства float.</p> <p>Тема 5.4. Создание фотогалереи (HTML и CSS). Творческая практическая работа «Портфолио»</p>
Р.6	Анимация в редакторах Adobe PhotoSop, Adobe Flash или Animate, Adobe AfterEffects (4 семестр).
	<p>Тема 6.1. Основные техники анимации. Создание покадровой анимации и стоп-анимации в Adobe PhotoShop.</p> <p>Основные техники анимации. Покадровая анимация. Стоп-анимация. Понятие ключевого кадра. Анимация с помощью переходов между ключевыми кадрами. Оценка объёма файла с анимацией.</p> <p>Тема 6.2. Анимация в Adobe Flash&Animate. Изучение основного анимационного редактора.</p> <p>Знакомство с рабочей средой и инструментами рисования. Отличие методов векторного рисования от Corel Draw. Создание и редактирование простых контуров. Шкала времени (timeline) и слои. Контекст редактирования. Цвета и заливки. Особенности работы с цветом в формате RGB. Прозрачность цвета.</p> <p>Покадровая анимация. Понятие ключевого кадра. Анимация с помощью переходов между ключевыми кадрами (motion tween). Оценка скорости загрузки полученной анимации.</p> <p>Тема 6.3. Создание символов и работа с ними.</p> <p>Понятие символа и его представителя (Instance) на рабочем столе. Работа с библиотеками символов. Изменение свойств представителя символа (цвет, прозрачность символа, яркость). Векторные и растровые эффекты (размытие, тень).</p> <p>Движение по кривой. Маски. Анимация формы (shape tween). Особенности использования статического текста. Растр, векторизация растра.</p> <p>Тема 6.4. Более подробная работа с символами. Разработка рекламного баннера.</p> <p>Основы ActionScript3.0. Слой actions для управления поведением символов. Создание</p>

	<p>анимированного рекламного баннера для сайта.</p> <p>Тема 6.5. Работа над монтажом анимированного ролика Событийный и потоковый звук.</p> <p>Работа над монтажом анимированного ролика. Событийный и потоковый звук. Сведение и синхронизация видеоряда и звукоряда. Работа со светом. Творческая практическая работа «Создание видеоролика».</p> <p>Тема 6.6. Создание интерактивного кнопочного меню Продолжение изучения ActionScript3.0.</p> <p>Понятие действия. Понятие события. Обработка события «нажатие на кнопку мыши». Программная работа со шкалой времени. Связь нажатия на кнопку и перехода между кадрами. Программная работа со свойствами объектов. Понятие функции. Творческие практические работы «Создание простого меню для управления» и «Создание меню презентации в одном файле».</p> <p>Тема 6.7. Динамические элементы web-страниц. ActionScript3.0. для работы с текстом.</p> <p>Создание динамического текста и текста ввода (input-текста). Разработка меню input-текста.</p> <p>Тема 6.8. Создание анимации в Adobe AfterEffects.</p> <p>Знакомство с редактором AfterEffects. Основы анимации. Творческая практическая работа «Создание анимации в редакторе Adobe AfterEffects».</p>
--	---

3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Таблица 4

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практической подготовки		
1	1-6	Р.1 Тема 1.1- Тема 1.9	52	4	8		40	Глоссарий, практ.упражнения, 3 теста, творч.практ. работы по темам 1.1-1.9 ПВР
1	7-9	Р.2 Тема 2.1-2.5	20	1	5		14	Глоссарий, практ.упражнения тест, творч.практ. работы по темам 2.1-2.5 ПВР
		Итого за 1 семестр:	72	5	13		54	Зачёт
2	1-9	Р.3 Тема 3.1-3.12	72	2	16		54	Глоссарий, практ.упражнения тест,

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практической подготовки		
								практ. работы по темам 3.1-3.12 ПВР
		Итого за 2 семестр:	72	2	16		54	Зачёт
3	1-4	Р.4 Тема 4.1-4.5	36	1	7		28	Глоссарий, практ. упражнения тест, практ. работы по темам 4.1-4.5 ПВР
3	5-9	Р.5 Тема 5.1-5.4	36	1	9		26	Глоссарий, практ. упражнения тест, практ. работы по темам 5.1-5.4 ПВР
		Итого за 3 семестр:	72	2	16		54	Зачёт
4	1-9	Р.6 Тема 6.1-6.8	72	3	15		54	Глоссарий, практ. упражнения творч. практ. работы по темам 6.1-6.8 ПВР
		Итого за 4 семестр:	72	3	15		54	Зачёт с оценкой
Итого:			288	22	122		144	

3.2. Другие виды занятий

Не предусмотрено

3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1. Примерный перечень графических работ

Выполняются практические графические и творческие работы в соответствии с тематикой дисциплины

3.3.2. Примерный перечень практических внеаудиторных (домашних) работ

Выполняются домашние задания в соответствии с тематикой дисциплины

4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Таблица 5

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения									Дистанционные образовательные технологии и электронное обучение							
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Проектный метод	Мозговой штурм	Мастер-классы	Мини-лекции	Электронные учебные курсы, размещенные в системе электронного обучения Moodle	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Видео-уроки, учебные курсы.
Р.1	*				*				*	*	*		*		*	*	*
Р.2	*				*				*	*	*		*		*	*	*
Р.3	*				*				*	*	*		*		*	*	*
Р.4	*				*				*	*	*		*		*	*	*
Р.5	*				*				*	*	*		*		*	*	*
Р.6	*				*				*	*	*		*		*	*	*

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Рекомендуемая литература

5.1.1. Основная литература

1. Платонова Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс] / Н. С. Платонова. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 112 с. - Б. ц.
Режим доступа в ЭБС "Универ. б-ка онлайн":
<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233204>
2. Немцова Т.И. Компьютерная графика и Web-дизайн / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - М. : ИНФРА-М : ФОРУМ, 2014. - 400 с. : ил. - Библиогр.: с. 372. - Рек. НМС МИЭТ. - Режим доступа:
<http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=922641>. - ISBN 978-5-16-009817-3. - ISBN 978-5-8199-0593-7
3. Ларина Э.С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash [Электронный ресурс] / Э. С. Ларина. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ", 2016. - 192 с. : ил. - Б. ц.
Режим доступа в ЭБС "Универ. б-ка онлайн":
<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428986>
4. Кирьянов Д.В. Видеоанимация : After Effects, Premiere Pro, Flash: самоучитель / Е. Н. Кирьянова. - СПб. : БХВ-Петербург, 2007. - 242, [8] с. + 1 электрон. опт. диск. - ISBN 978-5-94157-923-5
5. Adobe Flash CS5 Professional : официальный учебный курс / пер. с англ. и ред. М. А. Райтмана. - М. : Эксмо, 2011. - 448 с. : ил. + 1 эл. опт. диск. - ISBN 978-5-699-45561-4

6. Цеховой В.А. Энциклопедия дизайнера Corel DRAW 10 [Электронный ресурс] [Текст] / Цеховой В. А. - СПб. : Наука и Техника, 2001. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM) : цв. ; 12 см. - (Библиотека пользователя). - 155-00 р.
7. Гурский Ю. Компьютерная графика: : Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 : Трюки и эффекты / Ю. Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородний. - СПб. : Питер, 2011. - 688 с. : ил. - ISBN 978-5-459-00524-0
8. French, Nigel.
InDesign Typ : professional typography with Adobe InDesign / N. French. - 3th ed. - New York : Adobe, 2014. - 298 p. : ил. - ISBN 978-0-321-96695-7

5.1.2. Дополнительная литература

1. Лебедев А.А. Ководство / А. Лебедев. - Изд. 3-е, испр. и доп. - М. : Изд-во студии Артемия Лебедева, 2011. - 452 с. : цв. ил. - ISBN 978-5-98062-038-7
2. Boyle Cailin. Color harmony for the web : a guide for creating great color schemes on-line / C. Boyle. - Gloucester (Mass.) : Rockport, 2001. - 191 p. : ill. - ISBN 1-5649-6603-8 : 900.00 p., 1620.00 p.
3. Макарова Т.В. Основы информационных технологий в рекламе : учеб. пособие / Т. В. Макарова, О. Н. Ткаченко, О. Г. Капустина ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2014. - 271 с. : ил. - (Азбука рекламы). - Библиогр.: с. 266-267. - Рек. УМЦ "Профессиональный учебник". - ISBN 978-5-238-01526-2
4. Макнейл Патрик. Веб-дизайн : книга идей веб-разработчика / П. Макнейл; пер. с англ. В. Черник. - СПб. : Питер, 2014. - 288 с.: ил. - (В цвете). - Пер. изд. : The web designer's idea book / Patrick McNeil. - ISBN 978-5-496-00705-4
5. Надеждин О.А. Основы компьютерной анимации / О. А. Надеждин. - М. : Майор, 2004. - 416 с. : ил. + 1 CD. - (Популярный компьютер). - ISBN 5-901321-84-7

5.3 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

5.3.1 Перечень программного обеспечения

Таблица 6

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ пакет графических программ	Corel Draw2020-2021	Лицензионные программы	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ пакет графических программ	Adobe Master Collection CS3	Лицензионные программы	
Доступ в интернет/браузеры	Браузер Google-Chrome	Лицензионные программы	
Стандартные приложения Windows	Блокнот	Входит в стандартные приложения системы Windows10	

5.3.2 Базы данных и информационные справочные системы

- Университетская библиотека . Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
- Справочная правовая система «КонсультантПлюс». Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>
- Справочная правовая система «Гарант». Режим доступа: <http://garant.ru>

- Научная электронная библиотека. Режим доступа: <https://elibrary.ru/>
- Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>
- Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» . Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>
- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>
- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

5.4. Электронные образовательные ресурсы

Электронный учебный курс:

Информационные технологии 1 семестр: <https://moodle.usaaa.ru/course/view.php?id=1050>

Информационные технологии 2 семестр: <https://moodle.usaaa.ru/course/view.php?id=1049>

Компьютерные средства проектирования 3 семестр:

<https://moodle.usaaa.ru/course/view.php?id=1016>

Компьютерные средства проектирования 4 семестр:

<https://moodle.usaaa.ru/course/view.php?id=1015>

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

- 1) знать:
 - график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
 - порядок формирования итоговой оценки по дисциплине; (преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий используются компьютерные классы, компьютеры которых объединены в локальную сеть, лекционная аудитория, оборудованная проектором.

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1. Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

*) описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2. Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

Таблица 7

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение практических занятий	-
2	Заполнение глоссария и тестирование	задания
2	Выполнение практических внеаудиторных (домашних) заданий	42 задания
3	Выполнение творческих практических работ	39 работ (перечень заданий)
4	Зачет с оценкой	42 вопроса

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

8.1.3. Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	<u>Выполненное оценочное задание:</u>	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	<u>Выполненное оценочное задание:</u>	
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

8.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

8.3. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.3.1. Перечень практических внеаудиторных (домашних) заданий:

Р.1. Домашнее задание № 1. Создание изображений из графических примитивов:

Познакомиться со справкой редактора, прочитать Советы. Сформулировать и ввести в поисковой системе соответствующий данной теме запрос. Рассмотреть примеры работы с линиями (перемещение, масштабирование, растягивание).

С помощью графических примитивов создать изображение «Буратино».

Домашнее задание № 2. Работа с цветом. Заливка объектов:

Прочитать в учебнике параграф о работе с цветом. Ответить на вопрос: что такое Цветовые модели? Чем отличаются CMYK и RGB?

Домашнее задание № 3. Работа с кривыми:

Используя любую поисковую систему ответить на вопрос: Что такое кривая Безье?

Импортировать любое растровое изображение с одним объектом. С помощью кривых сделать отрисовку растрового контура

Домашнее задание № 4. Создание векторной текстуры:

Нарисовать узор, используя графические примитивы, зеркальную и круговую симметрии.

Повторить узор по вертикали и горизонтали. Объединить объекты в группу, создать текстуру. С помощью булевых операций создать контур рыбки и заполнить его.

Домашнее задание № 5. Работа с эффектами:

Нарисовать яблоко, используя эффект «Переход». Нарисовать грушу, используя заливку mesh. Нарисовать вазу с созданными фруктами, используя эффект прозрачности. Добавить эффект Тени.

Домашнее задание № 6. Работа с кистями:

Создать группу простых объектов без контуров. Преобразовать в кисть. Создать несколько групп объектов, преобразовать в распылитель. Сохранить кисть и распылитель. Используя свои кисти обвести любой графический примитив. Настроить вид кисти на объекте. Также поработать с распылителем.

Домашнее задание № 7 Шрифтовая композиция:

Используя сайт для поиска бесплатных шрифтов, подобрать шрифты для композиции.

Выполнить шрифтовую композицию по образцу из курса «Графическая и цветовая композиция», используя свои слова и шрифты, на формате А2. Расположить по центру листа внутри полей (20 мм).

Домашнее задание № 8 Листовка:

Выполнить листовку по данному образцу на формате А6. Использовать, как образец, наполнить своим содержанием. Сохранить файл.

Домашнее задание № 9 Рекламный плакат:

выполнить плакат по данному образцу, используя изученные эффекты. Разработать свой контент.

Домашнее задание № 10 Работа с растровым изображением:

Импортировать в документ растровое изображение. Выполнить обтравку растрового изображения кривой и поместить в контейнер. Используя художественные фильтры, получить варианты изображения.

Домашнее задание № 11 Трассировка:

Загрузить изображение сложного узора в файл. Перевести рисунок в черно-белый режим. Выполнить автоматическую трассировку изображения, используя разные методы. Исправить получившиеся кривые.

Домашнее задание № 12 Макет:

Собрать из своих готовых файлов многостраничный документ. Разместить все в пределах заданных полей. Сохранить макет.

Домашнее задание № 13 Печать документа:

подготовить изображение для печати на различных форматах. Разложить изображение по слоям. Подготовить изображение для вывода в растровый редактор.

Р.2. Домашнее задание № 1 Создание композиции из примитивов

С помощью примитивов создать изображение «Буратино».

Домашнее задание № 2 Создание сложного объекта.

С помощью обработки контуров создать 2-3 логотипа из предложенных преподавателем.

Домашнее задание № 3 Создание узорной заливки.

Создать собственную узорную заливку и разместить в панели Swatch.

Домашнее задание № 4 Создание кистей.

Создать все доступные виды кистей.

Домашнее задание № 5. Создание графического стиля.

Используя ранее созданные кисти и узорную заливку создать стиль в панели Graphic Style.

Применить его к графическим и объектам и к тексту, переведённому в кривые.

Домашнее задание № 6. Работа с эффектами.

С помощью эффектов деформации создать изображение цветочной клумбы.

Домашнее задание №7. Работа с объёмными изображениями.

С помощью эффекта вращения и обтравочной маски создать изображение вазы с яблоками и грушами.

Домашнее задание № 8. Работа с mesh-заливкой.

С помощью заливки mesh создать изображение букета осенних листьев.

Р.3. Домашнее задание № 1 Коллекция цветов:

Получать образцы цветовых оттенков с изображения и создать из них наборы, которые впоследствии можно использовать, создать собственную коллекцию цветовых оттенков.

Домашнее задание № 2 Рисование академического шара:

Нарисовать академический шар с помощью графического планшета. Настроить инструменты рисования и растушёвки. Поместить основу свет и тень на разные слои. Добавить падающую тень

Домашнее задание № 3 Многослойное изображение:

Выполнить композицию, используя готовые изображения в слоях. Дополнить композицию собственными элементами, используя группы слоев. Выполнить сведение слоёв.

Домашнее задание № 4 Простой коллаж:

Подобрать 3-4 изображения одинаковой тематики (например, Флора или Фауна) и с помощью быстрой маски выделить части изображений и перенести каждую на новый слой. Подобрать изображению новую цветовую схему.

Домашнее задание № 5 Создание коллажа путём слияния двух картинок:

Открыть два произвольных изображения и с помощью градиентной маски сделать переход от одного изображения в другое.

Домашнее задание № 6 Ретушь:

Открыть черно-белую фотографию. Исследовать изображение с помощью инструментов цветокоррекции. Выполнить цветокоррекцию изображения. Используя инструменты ретуши, удалить с фотографии нежелательные элементы (пыль, потертости). Инструментами освещения и затемнения скорректировать светотень.

Домашнее задание № 7 Состаривание фотографии:

Выбрать свою фотографию, необходимую подложку и, используя инструменты цветокоррекции или с помощью режимов наложения создать эффект «состаривания».

Домашнее задание № 8 Контуры:

Перенести векторное изображение из графического редактора CorelDRAW или Adobe Illustrator, предварительно разбив его по слоям. Создать маски слоёв и поменять текстуру и цветовую схему изображения

Домашнее задание № 9 Работа с текстом:

Открыть любую предыдущую работу и выполнить надпись на изображении. Расположить текст вертикально. Используя свойства текстовой панели, добавить искажение текста. Применить подходящий шрифт. Выполнить тень. Используя контур отсечения текстом, вырезать текст из фотографии и поместить на другой слой.

Домашнее задание № 10 Эффекты слоя:

Открыть предыдущую работу с текстом. Применить эффекты слоя к текстовому слою. Настроить эффект тени, текстуры, и обводки. Создать свой стиль из нескольких эффектов. Настроить готовый стиль из палитры стилей для применения к своему файлу.

Домашнее задание № 11 Галерея фильтров:

Открыть несколько фотографий. Применить различные фильтры из галереи фильтров. Используя режимы наложения слоёв, посмотреть, как можно сочетать применение различных художественных фильтров. Создать свой эффект имитации.

Домашнее задание № 12 Рекламный постер:

Выполнить рекламный постер на свой вкус с акцидентным шрифтом.

Р.4. Домашнее задание № 1 Лигатуры:

Выполнить форматирование текста, согласно выданному образцу. Использовать альтернативные начертания и лигатуры.

Домашнее задание № 2 Моделирование флаера:

В предложенном документе настроить стили параграфа, стиль символа.

Домашнее задание № 3 Информационный листок:

Продумать контент информационного листка табличной вёрстки. Сверстать информационный листок, используя стили символа и параграфа.

Домашнее задание № 4 Брошюра:

Выполнить верстку брошюры. Оформить главы с помощью мастер-страниц. Создать содержание, нумерацию страниц. Вывести названия главы в колонтитуле.

Р.5. Домашнее задание № 1 Моделирование web-страницы табличной вёрстки.

Продумать контент. Нарисовать эскиз модульной сетки для своей страницы. С помощью html создать web-страницу.

Домашнее задание № 2 Моделирование баннера с переходом на другую страницу.

Нарисовать эскиз баннера, перевести его в электронный вид. Создать web-страницу с баннером. Прописать гиперссылку по клику на баннер перехода на созданную ранее страницу.

Домашнее задание № 3. Создание web-сайта одного стиля. Табличная вёрстка+CSS.

Создать три web-страницы четыре страницы одной тематики (одна из них – главная).

Продумать элементы интерфейса и сделать их активными. Прописать каскадную таблицу стилей CSS в отдельном файле и выполнить прилинковку для всех страниц.

Домашнее задание № 4 Создание web-сайта одного стиля без табличной вёрстки с подключением CSS.

Задание то же, но вёрстка осуществляется через слои <div>.

Домашнее задание № 5 Создание виртуального портфолио.

Выбрать 6-10 самых лучших своих работ и разместить их в фотогалерею с помощью простого html или с CSS. Продумать оформление страниц виртуального портфолио.

Р.6. Домашнее задание №1. Создание анимированного gif-баннера на сайт

Создать gif-баннер покадровой анимацией в Adobe PhotoShop для своего виртуального портфолио. Разместить его в портфолио.

Домашнее задание №2. Создание стоп-анимации для сайта.

Создать стоп-анимацию своих лучших работ в Adobe Flash&Animate и разместить в виртуальное портфолио.

Домашнее задание №3. Создание анимированного виртуального портфолио в Adobe Flash&Animate.

Создать виртуальное портфолио и навигацию по нему с помощью анимированных кнопок.

Домашнее задание №4. Создание поздравительной интернет-открытки со звуком и интерактивом.

8.3.2. Перечень заданий для практических творческих графических работ:

Раздел № 1: Векторный редактор CorelDraw

1. Создать их примитивов изображения по образцу, предоставленному преподавателем.

Требования:

- Создать изображения из примитивов аналогичные данным в образце.
- Выполнить заливку и обводку объектов.

2. Создать логотипы с помощью логических операций (образец выдается преподавателем)

Требования:

- Соблюдение размеров.
- Гладкость кривых, уместное расположение острых и симметричных узлов.
- Совпадение кривых на стыках.
- Замкнутость кривых.
- Однородная заливка CMYK.

3. Создать изображения по аналогии с образцами, выданными преподавателем, с помощью разных типов заливок и обводок.

Требования:

- Изображения должны быть аналогичными как на образце.
- Типы заливок и обводок должны совпадать с образцом.

4. Создать изображения по образцу, выданному преподавателем с помощью эффектов.

Требования:

- К каждому создаваемому изображению применить тот эффект, который необходим для сходства с шаблоном.
5. Создать иллюстрацию «Груша и яблоко»
Требования:
 - Груша рисуется с помощью эффектов «переход» и «прозрачность»
 - Цвет груши задается преподавателем из палитры
 - Яблоко рисуется с помощью сеточных заливок.
 - Цвет яблока отсчитывается самостоятельно от цвета груши путем поворота на 90 градусов по часовой стрелке.
 6. Создать своего персонажа в стиле аниме с помощью кистей и распылителей.
Требования:
 - Придумать персонажа в стиле аниме.
 - Создать собственные кисти и распылитель для его изображения.
 7. Создать свою визитку
Требования:
 - Размер визитки.
 - Выравнивание всех объектов с помощью инструментов повышенной точности.
 8. Создать буклет по образцу
Требования:
 - Создание модульной сетки с помощью инструментов повышенной точности
 - Расположение графических блоков согласно образцу по модульной сетке
 - Заливка текстом текстовых фреймов по шаблону
 - Оформление заголовков.
 9. Создать авторский шрифт
Требования:
 - Создать 3-4 буквы придуманного слова
 - Назначить каждой букве клавишу
 - Сохранить как шрифт TrueType
 - Установить шрифт на компьютер
 - Напечатать своим шрифтом придуманное слово

Раздел №2. Векторный редактор Adobe Illustrator

1. Создать и оформить поздравительную открытку
Требования
 - Создать свой собственный графический стиль
 - Разработать поздравительную открытку из примитивов и текста.
 - Оформить открытку в одинаковой стилистике.
2. Создание логотипа своей фирмы
Требования:
 - Придумать свою собственную фирму.
 - Определить сферу её деятельности и целевую аудиторию.
 - Продумать и создать в программе логотип этой фирмы.
3. Создать фирменную продукцию собственной фирмы
Требования:
 - Создать с помощью эффектов кружку, ручку и футболку с нанесённым логотипом Вашей фирмы
4. Создание собственной визитки.
Требования:
 - Размер визитки.

- Выравнивание всех объектов с помощью инструментов повышенной точности.

Раздел № 3. Редактор растровой графики Adobe PhotoShop

1. Раскрасить чёрно-белый эскиз с помощью кистей

Требования:

- Создать зарисовку с помощью графического планшета или отсканировать зарисовку.
- С помощью кистей PhotoShop выполнить раскрашивание изображения
- Цветовая модель CMYK.

2. Выполнить работу по инструментам выделения

Требования:

- Выделить все фрукты в приведённом образце и составить портрет из фруктов в отдельном файле.

3. Выполнить работу со слоями «Рекламный постер»

Требования:

- Разместить предложенные преподавателем фотографии на разных слоях
- Отмасштабировать и изогнуть их согласно образцу.
- Подложить фон.
- Сделать надпись на постере

4. Создать переход между слоями. Создать эффект слияния двух картинок.

Требования:

- Использовать градиентную маску для создания эффекта (два изображения выдаются преподавателем)

5. Обработать фотографию под старину с помощью техники ретуширования

Требования:

- Выбрать собственную фотографию.
- Выбрать подложку-фон
- С помощью инструментов ретуши создать эффект «состаривания» фото
- Гладкость кривых, уместное расположение острых и симметричных узлов.
- Совпадение кривых на стыках.
- Замкнутость кривых.
- Однородная заливка CMYK.

6. Выполнить коллаж «Мой фотоальбом»

Требования:

- Изображение должно быть печатного качества.
- Элементы коллажа не заметны.
- Свет и тень на элементах коллажа должны быть выстроены грамотно.
- Используются приемы текстурирования изображения

7. Создать логотип Apple с помощью векторного контура

Требования:

- Максимальная приближенность к образцу, выданному преподавателем

8. Создать с помощью фильтров и эффектов эффекты имитации

Требования:

- По методическим рекомендациям создать эффекты имитации, предложенные преподавателем.

9. Создать фотообои на рабочий стол.

Требования:

- Поэкспериментировать с предложенными преподавателем фильтрами и эффектами, чтобы создать свой эффект имитации.

Раздел № 4. Издательская система Adobe InDesign

1. Создать полноцветный буклет (компоновка и верстка)

Требования:

- По методическим инструкциям создать модульную сетку буклета.
- Расположить графические фреймы с изображениями согласно заданию.
- Изображения должны быть в модели CMYK.
- Расположить и оформить стилями символов и абзацев текстовые фреймы с текстом согласно заданию
- Сделать выворотку.

2. Создать листовку полноцветной табличной листовки (компоновка и вёрстка).

Требования:

- По методическим инструкциям создать табличную вёрстку листовки
- Разместить все текстовые и графические блоки согласно заданию.
- Изображения должны быть в модели CMYK.
- Воспроизвести стили текста как можно ближе к оригиналу: цветной текст, текст на цветном фоне должны иметь назначенные стили.

3. Выполнить вёрстку журнала из предложенных преподавателем материалов

Требования:

- По методическим материалам выполнить вёрстку журнала.
- Настроить стили символом и абзацев
- Настроить мастер-страницы для нумерации и графического оформления
- Сгенерировать оглавление.

4. Создать макет книги

Требования:

- По методическим материалам подготовить файлы книги.
- Настроить стили символом и абзацев
- Настроить мастер-страницы для нумерации
- Сгенерировать оглавление книги.

Раздел № 5 Web-вёрстка (HTML + CSS)

1. Создать web-страницу с помощью html с таблицей и списками

Требования:

- Прописать корректный код html для разноцветной таблицы с текстом и изображениями
- Прописать текст, в котором есть заголовки, абзацы и нумерованные/маркированные списки.

2. Создать трёхстраничный сайт-визитку с системой навигации в одном стиле

Требования:

- Придумать сайт-визитку, который состоит из трёх страниц. Тематику, контент и оформление вы разрабатываете сами.
- Обязательные элементы страниц должны быть гиперссылки, абзацы, текст, заголовки.
- По гиперссылкам организовать навигацию между страницами
- По методическим рекомендациям создать CSS таблицу стилей в отдельном файле

- Прилинковать CSS к каждой странице сайта-визитки
3. Создать сайт-визитку блочной вёрсткой с системой навигации в одном стиле
Требования (по методическим рекомендациям):
 - Слои, построенные с помощью блоков div
 - Меню сайта и текстовые блоки, построенные с помощью сдвигающихся блоков (атрибут float)
 - Настроить навигацию
 - Подключить CSS
 4. Создать фотогалерею-портфолио своих лучших работ (html+CSS)
Требования:
 - Отобрать самые лучшие свои работы для виртуального портфолио
 - По методическим рекомендациям выполнить web-вёрстку и настроить навигацию.

Раздел № 6 Анимация в редакторах Adobe PhotoShop, Flash&Animate, AfterEffects.

1. Создать покадровую анимацию в Adobe PhotoShop.
Требования:
 - Создать своего анимированного героя (отрисовка персонажа может быть любым доступным способом) в редакторе Adobe PhotoShop.
 - Экспортировать анимацию в формат gif.
2. Создать стоп-анимацию в Adobe PhotoShop.
Требования:
 - Продумать сценарий стоп-анимации.
 - Выбрать вариант воплощения с помощью программы Adobe PhotoShop.
 - Снять с помощью камеры раскадровку.
 - Создать анимацию
 - Экспортировать её в формат gif.
3. Создать покадровую или стоп-анимацию в анимационном редакторе Adobe Flash&Animate.
 - Создать любую покадровую анимацию или стоп-анимацию по ключевым кадрам.
4. Создать анимированного персонажа в анимационном редакторе Adobe Flash&Animate.
Требования:
 - Продумать движения персонажа.
 - Анимированный персонаж внутри символа (относительно центра тела движутся руки, ноги, голова).
 - Отрисовать персонажа в векторном редакторе и импортировать Adobe Flash&Animate.
 - Анимировать персонажа.
5. Создать рекламный баннер
Требования:
 - Придумать тематику баннера.
 - Продумать изображение (статичные и анимированные части баннера).
 - Текст рекламного призыва анимирован по буквам.
6. Создать видеоролик.
Требования:
 - Продумать сценарий видеоролика.
 - Выбрать звукоряд.
 - Отрисовать фон.
 - Отрисовать персонажей.
 - Синхронизировать видеоряд со звукорядом согласно сценарию.
7. Создать простое кнопочное меню.

Требования:

- Создать три файла с анимацией (можно воспользоваться уже созданными).
- На одном файле расположить три анимированные кнопки (анимация любая)
- Организовать переходы через браузер на все страницы по кнопкам и аозврат на страницу с кнопками.

8. Создать презентацию в одном файле

Требования:

- Три раздела, открывающихся по кнопкам
- К каждому разделу - текстовая подпись
- В каждом разделе – разная анимация

9. Создать анимацию в Adobe AfterEffects.

Требования:

- Продумать сценарий анимации.
- Фон статичное изображение.
- По фону перемещаются анимированные изображения (изображения можно создать в любом редакторе).

8.3.3. Задания к тестированию и заполнению глоссария:

При работе с тестами и глоссарием необходимо продемонстрировать знание терминологии по векторной и растровой графике, полиграфической верстке, веб-верстке, анимации 2-х мерной, по основным опциям, используемых при работе в необходимом ПО.

8.3.4. Перечень вопросов к зачету (4 семестр):

В билете 2 вопроса – один теоретический и один практический.

Часть 1. Теоретический вопрос

1. Основные этапы развития информационного общества
2. Виды профессиональной информационной деятельности дизайнера с использованием технических средств и информационных ресурсов
3. Лицензионные и свободно распространяемые программные продукты.
4. Защита информации, антивирусная защита
5. Аддитивная цветовая модель
6. Субтрактивная цветовая модель
7. Использование систем проверки орфографии и грамматики
8. Принципы математической обработки векторной графики
9. Принципы математической обработки растровой графики
10. Типы компьютерной графики
11. Цветовые модели в графике
12. Шестнадцатиричные цвета
13. Плашечные и смесевые цвета
14. Импорт и экспорт графики в разных редакторах.
15. Виды текста в графических пакетах и их характеристики
16. Типы шрифтов
17. Трекинг, кернинг, интерлиньяж текста
18. Типы слоев
19. Фильтры и эффекты в графических пакетах
20. Средства создания и сопровождения сайта
21. В каких областях широко используется компьютерная графика.

Часть 2. Практический вопрос

1. Плюсы и минусы векторной модели изображения.
2. Плюсы и минусы растровой модели изображения.

3. Создание и методы работы с изображением, которое необходимо масштабировать на разных носителях (от визитки до рекламных растяжек и баннеров).
4. Обработка цветной фотографии, предназначенной для печати в качестве иллюстрации.
5. В каких единицах измеряют изображения на мониторе и в печатных изданиях?
6. Назначены растровые редакторы?
7. Какие источники графических изображений для обработки в графическом редакторе вы знаете?
8. Какие основные цвета вы знаете? Какой цвет дает сумма дополнительных цветов в аддитивной модели?
9. Какие дополнительные цвета вы знаете? Какой цвет дает сумма основных цветов в аддитивной модели?
10. Какие форматы векторных графических файлов вы знаете?
11. В каких форматах файлов следует сохранять изображения, предназначенные для использования в интернете?
12. Какие инструменты рисования есть в редакторе Adobe PhotoShop?
13. Каким инструментом надо воспользоваться для измерения цвета?
14. Что такое режим наложения цветов?
15. Как преобразовать фоновый слой изображения в обычный слой?
16. Какое максимальное количество слоев можно создать для одного изображения?
17. Разрешение и размеры пиксельного изображения.
18. Пиксельный документ. Слои. Прозрачность и режимы наложения слоев.
19. Выделение части пиксельного изображения.
20. Маски и маскирование.
21. Цветовая коррекция изображения.

Часть 3. Подготовить к зачету презентацию своих работ.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Графического дизайна		Ст. преподаватель	Л.В. Дьячкова	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующая кафедрой графического дизайна				Е.Э. Павловская	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан ФОЗО				И.В. Сагарадзе	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	<u>Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>				
Личностные качества (умения в обучении)	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.</u> <u>Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.</u>				
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.3

