

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Факультет культуры и искусств

Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета



Т. М. Кожевникова

«21» января 2021 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине Б1.О.20 Компьютерная графика

Направление подготовки/специальность: 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль/направленность/специализация: Изобразительное искусство и компьютерная графика

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2020

Тамбов, 2021

**Автор программы:**

Перуновская Ирина Николаевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «22» февраля 2018 г. № 125).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры дизайна и изобразительного искусства «08» декабря 2020 г. Протокол № 5

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «21» января 2021 г. № 3.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра.....	6
3. Объем и содержание дисциплины.....	6
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	28
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	44
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	46
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	47

## 1. Цели и задачи дисциплины

### 1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ОПК-2 Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)

ПК-2 Способен создавать условия для обеспечения высокой работоспособности обучающегося, формировать систему педагогического контроля освоения обучающимися общих, дополнительных, профессиональных и дополнительных профессиональных образовательных программ, а также программ профессионального обучения соответствующих возрастным и психофизическим особенностям обучающихся, прогнозировать результаты личностного роста

### 1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- педагогический
- проектный

### 1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере: 01 Образование и наука (в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения, профессионального образования, дополнительного образования)

### 1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	ОПК-2 Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	Готов выполнять роль разработчика и исполнителя образовательных программ по компьютерной графике, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий

<p>- С</p> <p>Организационно-педагогическое обеспечение реализации дополнительных общеобразовательных программ</p> <p>- С/02.6</p> <p>Организационно-педагогическое обеспечение развития социального партнерства и продвижения услуг дополнительного образования детей и взрослых</p> <p>- С/03.6 Организация дополнительного образования детей и взрослых по одному или нескольким направлениям деятельности</p>	<p>ПК-2 Способен создавать условия для обеспечения высокой работоспособности обучающегося, формировать систему педагогического контроля освоения обучающимися общих, дополнительных, профессиональных и дополнительных профессиональных образовательных программ, а также программ профессионального обучения соответствующих возрастным и психофизическим особенностям обучающихся, прогнозировать результаты личностного роста</p>	<p>Обеспечивает условия и систему педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики</p>
---	--	---

#### 1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ОПК-2 Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения							
		Очная (семестр)							
		3	4	5	6	7	8	9	10
1	Информационные технологии в образовании	+							
2	Методика преподавания изобразительного искусства		+	+	+	+			
3	Методика преподавания компьютерной графики						+	+	+
4	Технологическая (проектно-технологическая) практика			+					

ПК-2 Способен создавать условия для обеспечения высокой работоспособности обучающегося, формировать систему педагогического контроля освоения обучающимися общих, дополнительных, профессиональных и дополнительных профессиональных образовательных программ, а также программ профессионального обучения соответствующих возрастным и психофизическим особенностям обучающихся, прогнозировать результаты личностного роста

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения			
		Очная (семестр)			
		7	8	9	10
1	Декоративная композиция		+		
2	Производственная (педагогическая) практика	+		+	
3	Черчение и техническая графика	+	+		
4	Экспозиционно-выставочный дизайн				+

## 2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Компьютерная графика» относится к обязательной части учебного плана ОП по направлению подготовки 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Дисциплина «Компьютерная графика» изучается в 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 семестрах.

## 3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 28 з.е.

Очная: 28 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)
<b>Общая трудоёмкость дисциплины</b>	<b>1 008</b>
Контактная работа	456
Практические (Практ. раб.)	456
Самостоятельная работа (СР)	444
Экзамен	108
Зачет	-

## 3.2. Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.		Формы текущего контроля
		Пра кт. раб.	СР	
		О	О	
1 семестр				
1	Компьютерная графика. Основные понятия.	2	6	Практическая работа
2	Создания электронных баз данных.	4	6	Практическая работа

3	Обзор графических редакторов.	6	6	Практическая работа
4	Технология создания графических объектов в компьютерной графике	6	8	Контрольный срез
5	Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики	6	6	Опрос; Практическая работа
6	Создание графических примитивов в Photoshop	6	8	Практическая работа
7	Создание изображений с помощью инструментов в Photoshop	6	6	Контрольный срез
8	Коррекция изображений с помощью фильтров в Photoshop	6	8	Практическая работа
9	Создание изображений с помощью текстовых фреймов в Photoshop	6	6	Практическая работа
2 семестр				
10	Основные способы художественной обработки фотографий	6	6	Практическая работа
11	Создание объемных и псевдо-объемных объектов в растровых редакторах.	6	6	Практическая работа
12	Технология обработки текста в растровых редакторах	6	6	Практическая работа

13	Текст как художественный объект компьютерной графики	6	6	Контрольный срез
14	Цветовое решение текстовых фреймов в графических работах	6	6	Практическая работа
15	Создание различных эффектов в среде Photoshop	6	6	Практическая работа
16	Группа корректирующих фильтров	6	6	Контрольный срез
17	Группа искажающих фильтров	6	6	Практическая работа
18	Арт-фильтры и их назначение в компьютерной графике	6	6	Практическая работа
3 семестр				
19	Оформление и проектирование фотоальбомов и фотокниг.	4	6	Практическая работа; Опрос
20	Подготовка фотографий для фотоальбома и их обработка	6	8	Практическая работа
21	Верстка фотоальбомов и фотокниг.	6	6	Практическая работа
22	Основные приемы работы в программах векторной графики	6	6	Практическая работа; Контрольный срез
23	Основы работы в AdobeIllustrator.	6	6	Практическая работа
24	Основы построения, преобразования и трассировки графических объектов в программе AdobeIllustrator.	6	6	Практическая работа
25	Методы заливки графического контура объектов.	6	6	Контрольный срез; Практическая работа

26	Основы построения, преобразования и трассировки графических объектов в программе CorelDRAW	6	6	Практическая работа
27	Преобразование растровых объектов в векторные	6	6	Практическая работа; Опрос
4 семестр				
28	Преобразование растровых объектов в векторные для станков ЧПУ лазерной резки	4	6	Практическая работа; Опрос
29	Понятие анимация, компьютерная анимация. Анимационный документ.	6	8	Практическая работа
30	Интерфейс окна AdobeFlash. Панель инструментов. Свойства инструментов. Работа с цветом. Операции с кадрами и работа со сценой.	6	6	Практическая работа
31	Выбор форматов динамических изображений для шаблонов проектов	6	6	Практическая работа; Контрольный срез
32	Разработка шаблонов листовок с динамическим текстом	6	6	Практическая работа
33	Разработка шаблонов визиток с динамическим текстом	6	6	Практическая работа
34	Разработка серии плакатов на основе одного шаблона	6	6	Практическая работа

35	Разработка информационного постера средствами растровой и векторной графики	6	6	Контрольный срез
36	Разработка рекламного баннера средствами растровой и векторной графики	6	6	Практическая работ
5 семестр				
37	Виды и типы презентаций	8	4	Практическая работа
38	Обзор программного обеспечения для создания презентаций	6	6	Практическая работа
39	Взаимосвязь оформления презентации от ее назначения	6	4	Практическая работа
40	Художественное оформление презентаций, основные требования	6	6	Практическая работа
41	Слайдовые презентации особенности оформления	6	6	Практическая работа
42	Скрайбинговые презентации особенности оформления	6	6	Практическая работа
43	Создание интерактивных презентаций	8	6	Практическая работа
44	Видеопрезентации, назначение, способы оформления	6	6	Практическая работа
45	Видео-открытки и их отличие от видеопрезентаций	6	6	Практическая работа
46	Этапы создания и программное обеспечение для создания видеооткрыток	8	4	Контрольный срез

47	Этапы создания видеопрезентаций	6	6	Практическая работа
48	Подготовка видеопрезентации к показу. Правила рендеринга видеоклипов.	6	6	Практическая работа
6 семестр				
49	Основы web-дизайна интерфейсов сайтов	6	6	Практическая работа
50	Виды и типы сайтов	6	6	Практическая работа
51	Основы проектирования интерфейса сайтов	6	6	Практическая работа
52	Понятия UI и UX-дизайн, их сходства и различия	6	6	Контрольный срез
53	Обзор программного обеспечения для проектирования сайтов.	6	6	Практическая работа
54	Создание интерфейса сайта с заданными характеристиками	6	6	Практическая работа
55	Создание графики для сайта-визитки	6	6	Контрольный срез
56	Работа над текстовым оформлением сайта	6	6	Практическая работа
57	Тестирование интерфейса сайта	4	8	Практическая работа
7 семестр				
58	2-D анимация. Основные понятия, способы создания персонажей в мультипликации в формате 2-D	6	2	Практическая работа
59	Принцип создания мультфильма. На примере генератора «Конструктор мультфильмов»	6	4	Практическая работа
60	Основы работы в Adobe Flash	8	6	Практическая работа

61	Основы создания анимированных персонажей во Flash	6	6	Контрольный срез
62	Работа с монтажным столом в Adobe Flash	6	6	Практическая работа
63	Вставка сторонних изображений различного формата в Adobe Flash	6	6	Практическая работа
64	Отработка сценариев для мультипликационного фильма средствами компьютерной графики	8	6	Практическая работа
65	Зарисовка раскадровки ключевых сцен мультфильма	6	6	Практическая работа
66	Разработка персонажа и сцен мультфильма графическими средствами	6	6	Практическая работа
67	Автоматическая анимация и ее применение в проекте.	8	6	Практическая работа
68	Вставка графики из библиотеки в проект мультфильма	6	6	Контрольный срез
69	Подготовка к показу короткометражного мультфильма	6	6	Практическая работа
8 семестр				
70	Мультимедиа в разных сферах общественной жизни общества	8	2	Практическая работа
71	Основные понятия и основы работы с мультимедиа	8	6	Практическая работа; Контрольный срез
72	Оборудование для работы с мультимедиа	6	6	Практическая работа

73	Обзор программного обеспечения для работы с мультимедиа	8	6	Практическая работа
74	Создание мультимедийных заставок к фильмам и рекламным роликам средствами компьютерной графики.	12	6	Практическая работа; Контрольный срез
75	Этапы разработки мультимедийного контента	-	4	Практическая работа

### **Тема 1. Компьютерная графика. Основные понятия. (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Способы визуализации. Растровые изображения и их основные характеристики. Цвет. Цветовые модели: RGB, CMYK, Lab, HSB. Плассечные цвета. Кодирование цвета. Цветовые режимы: Grayscale, Bitmap, Indexed Color, Multichannel. Web-цвета.

1. Выбор и замена цвета через цветовые каналы
2. Изучение цветовой шкалы, подбор цветовых соотношений по цифровому коду

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Выполнение листовки и подготовка ее к печати

### **Тема 2. Создания электронных баз данных. (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Способы кодирования графической информации. Методы улучшения растровых изображений. Эволюция компьютерных видеосистем. Форматы графических данных. Создание архива.

1. Замена форматов графических данных
2. Создание архива

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Улучшение растрового изображения различными способами

### **Тема 3. Обзор графических редакторов. (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Программа обработки растровой графики Adobe Photoshop. Средства для работы с векторной графикой: Adobe Illustrator, CorelDraw (интерфейс, возможности обработки графической информации, основные инструменты и их свойства, представление графической информации).

1. Изучение возможностей трассировки растровых объектов в векторные на примере картинок и фотографий.
2. Работа с кистями в векторном редакторе по выбору студента.

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Выполнение эскиза для витража в векторном редакторе

### **Тема 4. Технология создания графических объектов в компьютерной графике (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Основные принципы работы с растровой и векторной графикой, сходства и различие в построение графических объектов. Возможности и технологии определения типа графического объекта. Технология создания новых изображений с помощью цифрового фотоаппарата и преобразование полученных изображений с помощью ПК.

Практические занятия.

1. Построение векторного контура поверх растрового изображения
2. Сглаживание векторного контура и выполнение различных заливок

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Выполнение эскиза для батика в векторном редакторе

### **Тема 5. Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (ПК-2)** **Практическое занятие.**

Строка меню. Строка состояния. Палитра. Панель инструментов. Панель свойств. Контекстное меню Adobe Photoshop. Основные параметры изображения. Окно диалога. Размер изображения. Коррекция цвета с помощью инструмента Levels (уровни). Палитра слоев Photoshop. Работа со слоями. Работа с многослойным изображением. Объединение всех слоёв.

1. Выполнение сложного монтажа из нескольких фотографий, работа с обтравкой контура и масками слоев
2. Работа с фильтром Extract (извлечение). Установка плагина и основные инструменты фильтра, возможности применения.
3. Работа с инструментами клонирования. Создание мозаики из одного изображения с помощью поворота, копирования, отражения и клонирования.

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Выполнение праздничной открытки из нескольких изображений
2. Выполнение тематического плаката

### **Тема 6. Создание графических примитивов в Photoshop (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Инструменты для рисования. Инструменты ретуширования и изменения экспозиции (тонирования). Создание стандартных и сложных графических примитивов 2-D. Линия. Кривая. Библиотека векторных графических объектов в растровых редакторах. Трансформация изображения. Отражение и поворот. Растяжение и деформация объектов.

1. Рисование с помощью графического планшета в растровом редакторе

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание орнамента

### **Тема 7. Создание изображений с помощью инструментов в Photoshop (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Различные операции с цветом в растровом редакторе. Инструмент Штамп (Stamp). Определение цветовой палитры. Наложение и вычитание цветов. Обращение цветов. Работа с текстом.

1. Конвертирование цветных изображений в чёрно-белые, создание дуплексных и триплексных изображений.
2. Ретуширование аналоговых фотографий с помощью палитры инструментов

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание афиши

### **Тема 8. Коррекция изображений с помощью фильтров в Photoshop (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Корректирующие фильтры. Фотофильтры в растровых редакторах. Коррекция цветных и черно-белых фотоснимков. Редактирование и ретушь изображений. Удаление дефектов на фотографиях, шума, Копирование, удаление, импорт, экспорт файлов

## Практические занятия

1. Ретушь старинных фотографий
2. Ретушь цветных фотографий

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание листа для фотоальбома в выбранном стиле

## **Тема 9. Создание изображений с помощью текстовых фреймов в Photoshop (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Инструмент «Текст» и его настройки, возможности художественного оформления текста в Photoshop, трансформация текста, создание обоев и подложек под текстовый фрейм, тень, объем.

- 1 Работа с текстом
- 2 Художественное оформление текста

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание буквицы для оформления начала главы книжного издания

## **Тема 10. Основные способы художественной обработки фотографий (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Обесцвечивание фотографии и микширование цветовых каналов, наложение АРТ-фильтров. Работа с фильтром освещенности объектов (прожектор, дневной свет, лампочка) настройка источников освещенности. Создание рамок и виньеток. Создание композитных изображений с помощью регулировки прозрачности в палитре слоев. Эффекты карандашного рисунка, акварели и масла.

1. Создания футажей-шаблонов для фото-открыток
2. Создание Gif-анимационной открытки

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание обложки и разворота макета для фотокниги

## **Тема 11. Создание объемных и псевдо-объемных объектов в растровых редакторах. (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Применение 3-D фильтра в программе Photoshop. Построение трехмерных объектов и псевдотрехмерных объектов с использованием нескольких слоев. Редактирование трехмерных объектов. Визуализация трехмерных моделей.

1. Создание теней на различных поверхностях и срезах, изменение прозрачности объектов
2. Построение трехмерных объектов в двумерной графике
3. Построение космических тел с учетом объема и освещенности

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Выполнение творческого задания: оформление постера с иллюзией трехмерной графики

## **Тема 12. Технология обработки текста в растровых редакторах (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Панель свойств инструмента «Текст». Шрифтовые гарнитуры. Возможности изменения кегля, интерлиньяжа, полуапрошей. Возможность обновления шрифтовой палитры с помощью сети Интернет. Встраивание новых шрифтовых модулей в программу Photoshop. Перевод текста в кривые.

1. Вставка текста по разным направляющим
2. Текст как объект дизайна в компьютерной графике: разбивка текста на смысловые блоки и организация композиции в документе

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Верстка буклета-гармошки

### **Тема 13. Текст как художественный объект компьютерной графики (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Трансформация текста. Цветовое решение текстовых фреймов. Вертикальное и горизонтальное размещение текста в документе. Размещение текста вдоль кривых. Заполнение текстом по заданному контуру.

1. Сочетание текста и графики в зависимости от смысловой нагрузки документа
2. Выбор цветовой палитры для текстовых блоков в документе.

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Верстка буклета с вертикальными и горизонтальными фальцами

### **Тема 14. Цветовое решение текстовых фреймов в графических работах (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Цвет текста и градиентная заливка. Заливка-подложка под текст, выбор текстур, тень и др. эффекты: неоновый текст, горящий текст, текст с морозным инеем и снегом, текст-контейнер для изображения.

1. Создание художественного эффекта для заголовка текста по выбору.
2. Создание текста-контейнера для изображения по образцу

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Разработка плаката

### **Тема 15. Создание различных эффектов в среде Photoshop (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Эффекты с наложением масок слоев. Эффекты тени и прозрачности объектов. Эффекты объема и материальности объектов. Создание художественных кистей и импорт их в библиотеку.

1. Создание художественного эффекта на фотографии.
2. Создание эффектов с помощью маски слоя.

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Разработка фотоколлажа

### **Тема 16. Группа корректирующих фильтров (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Фильтры размытия, фильтры резкости, выбор фильтра в зависимости от дефекта фотоснимка, фильтры удаления шума и царапин, фильтр против муара, возможности его применения

1. Исправление размытой в движении фотографии с помощью корректирующих фильтров
2. Удаление цветного шума с фотографии

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Коррекция цветных аналоговых фотографий

### **Тема 17. Группа искажающих фильтров (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Методы использования искажающих фильтров. Искажающие фильтры в проектах компьютерной графики. Настройка искажающих фильтров.

1. Преобразование фотографии с помощью фильтра «Растекание»
2. Преобразование фотографии с помощью фильтра «Вздутие»

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание дружеского шаржа из фотографии средствами искажающих фильтров

### **Тема 18. Арт-фильтры и их назначение в компьютерной графике (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Обзор палитры арт-фильтров в компьютерной графике.

**Задания для самостоятельной работы.**

Палитры арт-фильтров в фотографии.

**Тема 19. Оформление и проектирование фотоальбомов и фотокниг. (ОПК-2)**

**Практическое занятие.**

Обзор программного обеспечения и сервисов цифровой печати по проектированию и печати фотоальбомов и фотокниг. Технологии создания макетов фотокниг в онлайн-сервисах цифровой печати.

Практические занятия

1. Этапы разработки макета фотоальбома
2. Этапы разработки макета фотокниги в онлайн-сервисе цифровой печати

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Составление макета фотоальбома или фотокниги с помощью шаблона онлайн-сервиса цифровой печати

**Тема 20. Подготовка фотографий для фотоальбома и их обработка (ОПК-2)**

**Практическое занятие.**

Выбор фотографий для проекта. Критерии отбора. Обзор фоторедакторов. Обработка фотографий по тоновой и цветовой коррекции в фоторедакторах. Улучшение композиции и экспозиции фотоснимков. Художественная коррекция фотоснимков для альбома.

1. Выбор фотографий из архива, их сортировка для фотоальбома
2. Коррекция фотоснимков для фотоальбома

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Составление макета фотоальбома по шаблону

**Тема 21. Верстка фотоальбомов и фотокниг. (ПК-2)**

**Практическое занятие.**

Обзор программного обеспечения для верстки фотоальбомов и фотокниг. Изучение алгоритма работы цифровых сервисов для проектирования фотоальбомов и фотокниг. Изучение многообразия шаблонов верстки фотопродукции, разработка дизайна собственного шаблона.

1. Разработка дизайна макета фотокниги
2. Разработка дизайна макета фотоальбома

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Составление макета фотоальбома по разработанному шаблону

**Тема 22. Основные приемы работы в программах векторной графики (ПК-2)**

**Практическое занятие.**

Создание и преобразование объектов, точное позиционирование, изменение перспективы, создание группового преобразования. Создание динамического текста. Создание динамических рисунков. Размещение и упорядочение объектов. Применение атрибутов вида, стилей, эффектов. Работа с текстом. Создание эффектов перехода для фигур и цветов. Работа с кистями. Использование трехмерных эффектов. Печать рисунков и цветоделение.

1. Создание векторного контура растрового изображения в программах векторной графики в ручном и автоматическом режиме
2. Создание сложного изображения из простых геометрических форм

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание векторного контура из растрового изображения для шаблона лазерной резки.

**Тема 23. Основы работы в AdobeIllustrator. (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Создание и преобразование объектов с помощью кривой Безье, с помощью графических примитивов, с помощью текста.

1. Создание и преобразование объектов в программе AdobeIllustrator.
2. Построение векторного контура заданного графического объекта

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание календаря

## **Тема 24. Основы построения, преобразования и трассировки графических объектов в программе AdobeIllustrator. (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Автоматическая и ручная трассировка графических растровых объектов при переводе их в векторные. Свойства и принцип трассировки. Приложения и плагины для трассировки. Упрощение векторного контура в автоматическом и ручном режиме. Сглаживание формы объектов.

1. Создание эффектов перехода для фигур и цветов в AdobeIllustrator
2. Трассировка растровых объектов в программе AdobeIllustrator.

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание логотипа в программе AdobeIllustrator

## **Тема 25. Методы заливки графического контура объектов. (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Заливка цветом контура векторного объекта, градиентные заливки, интерактивные заливки, заливки текстурой, заливки растровыми рисунками. Прозрачность объектов.

1. Создание заливки векторного контура объекта
2. Создание объема и прозрачности с помощью заливки векторного объекта

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание персонажа в программе AdobeIllustrator

## **Тема 26. Основы построения, преобразования и трассировки графических объектов в программе CorelDRAW (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Основные приемы работы в программе Corel DRAW. Панель инструментов. Группы инструментов. Свойства инструментов. Докеры свойств. Создание векторного контура. Виды контуров. Виды узлов. Атрибуты контура. Примитивные векторные объекты. Стандартные операции с векторными объектами (обводка, цвет; тип линии, ее толщина). Редактирование объектов. Выделение объекта и группы объектов. Трансформация объектов. Поворот, отражение, порядок наложения, взаимодействие. Трассировка графических изображений. Текст, операции с текстом. Перевод текста в кривые. Сохранение и экспорт изображения, вывод документа на печать.

1. Создание и преобразование объектов в программе Corel DRAW.
2. Создание эффектов перехода для фигур и цветов в Corel DRAW.

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Разработка визитки

## **Тема 27. Преобразование растровых объектов в векторные (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Свойства и принцип трассировки. Приложения и плагины для трассировки. Упрощение векторного контура в автоматическом и ручном режиме. Сглаживание формы объектов. Работа с кривой Безье. Работа с панелью инструментов. Работа по упрощению контура с помощью встроенного плагина.

Практические занятия

1. Сканирование рисунков и очистка их от шума, преобразование растровых рисунков в векторные в ручном режиме
2. Преобразование растровых рисунков в векторные с помощью дополнительного плагина
3. Изменение и упрощение векторного контура графических объектов

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Разработка баннера для праздничного мероприятия средствами векторной графики

### **Тема 28. Преобразование растровых объектов в векторные для станков ЧПУ лазерной резки (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Преобразование контура растрового изображения в векторное. Сглаживание векторного контура. Распределение и выравнивание контуров для вырезания объектов и гравировки для последующей резки на лазерном станке.

Практические занятия

1. Трассировка контура объекта с последующим распределением контуров на макете
2. Подготовка макета к лазерной резке

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание макета для лазерной резки

### **Тема 29. Понятие анимация, компьютерная анимация. Анимационный документ. (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Виды анимации по способу создания (покадровая, автоматическая, программная). Анимационный документ (слои, кадры, сцена). Объекты анимационного документа: векторные формы, групповой объект, текстовый объект, символьный объект, растровый объект, звук, видеоклип. Типы слоев. Виды кадров. Сохранение и просмотр фильма.

1. Работа с gif-файлами.
2. Создание анимационной открытки. Отработка алгоритма действий
3. Создание растровой динамической картинка

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание динамической тематической открытки из нарисованных и обработанных в растровой графике объектов

### **Тема 30. Интерфейс окна AdobeFlash. Панель инструментов. Свойства инструментов. Работа с цветом. Операции с кадрами и работа со сценой. (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

1. Создание анимационных объектов в среде AdobeFlash
2. Создание анимационных баннеров
3. Работа с анимацией текста в среде AdobeFlash

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание анимированного ролика в среде AdobeFlash
2. Создание анимированного баннера

### **Тема 31. Выбор форматов динамических изображений для шаблонов проектов (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Основные форматы для макетов с динамическими переменными. Подготовка макетов к тиражной печати.

1. Создание макета с динамическими переменными

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка макета к демонстрации и публикации

## **Тема 32. Разработка шаблонов листовок с динамическим текстом (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Варианты композиционного решения шаблонов листовки, сетка макета.

1. Разработка рекламных флайеров
2. Разработка рекламных плакатов с динамическим текстом.

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка макета к печати

## **Тема 33. Разработка шаблонов визиток с динамическим текстом (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Особенности проектирование визиток с динамическим текстом

1. Разработка корпоративных визиток для сотрудников фирмы на основе одного шаблона
2. Размещение визиток на печатном листе

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка визиток к печати.

## **Тема 34. Разработка серии плакатов на основе одного шаблона (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Особенности проектирования плакатов на основе одного шаблона

1. Разработка шаблона плаката
2. Разработка нескольких плакатов на основе одного шаблона

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка макета серии плакатов к печати

## **Тема 35. Разработка информационного постера средствами растровой и векторной графики (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Особенности проектирования информационных постеров и их отличие от рекламных постеров в цветовом и композиционном решении

1. Разработка информационного учебного стенда
2. Разработка инфографики для музейного комплекса

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка проекта к печати

## **Тема 36. Разработка рекламного баннера средствами растровой и векторной графики (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Особенности проектирования рекламной полиграфии. Выбор программного обеспечения. Форматы сохранения проекта для печати.

1. Разработка рекламного баннера по техническому заданию
2. Выбор вариантов решения рекламного баннера для представления заказчику

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка макета баннера к печати. Виртуальное размещение готового баннера в макете городской среды средствами компьютерной графики.

## **Тема 37. Виды и типы презентаций (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Выбор типа презентаций в зависимости от ее содержания и целевой аудитории. Обзор Общие требования к созданию презентаций. Классические слайдовые презентации и принципы их оформления.

1. Выбор материала и темы презентации
2. Разработка дизайна презентации по выбранной теме

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка текстового и графического материала для презентации

**Тема 38. Обзор программного обеспечения для создания презентаций (ОПК-2)**

**Практическое занятие.**

Презентации слайдовые, крайбинговые, интерактивные, видеопрезентации. Power Point, Prezi, Keynot, Kingsoft, Smart Draw, SlideDog, ProShow Producer, VideoScribe

1. Выбор программного обеспечения для разных по тематике и назначению презентаций
2. Технология выполнения классической презентации

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Выполнение презентации для выступления на научной конференции

**Тема 39. Взаимосвязь оформления презентации от ее назначения (ПК-2)**

**Практическое занятие.**

Варианты цветового и композиционного решения презентации по заданной теме. Выбор варианта оформления презентации.

1. Разработка дизайна презентации
2. Цветовое решение текста

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Работа над презентацией

**Тема 40. Художественное оформление презентаций, основные требования (ПК-2)**

**Практическое занятие.**

Выбор цвета фона и графики для презентации. Выбор шрифтовой гарнитуры для презентации.

1. Оформление учебной презентации
2. Оформление интерактивной презентации

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка презентации к демонстрации и к печати

**Тема 41. Слайдовые презентации особенности оформления (ПК-2)**

**Практическое занятие.**

Оформление информации в презентации, выбор переходов между слайдами. Использование динамических эффектов, анимации в слайдовых презентациях. Вставка звука и видео, запись презентации для автоматического показа, управляемая презентация.

Практические занятия

1. Оформление презентации для праздничного поздравления
2. Форматы сохранения презентации для демонстрации в сети Интернет

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Публикация презентации в сети Интернет

**Тема 42. Скрайбинговые презентации особенности оформления (ОПК-2)**

**Практическое занятие.**

Выбор тематики скрайбинговых презентаций. Представление информации рекламного характера. Соотношение текста и графики в скрайбинговых презентациях

1. Создание рекламной скайбинговой презентации по выбранной теме

**Тема 43. Создание интерактивных презентаций (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Виды интерактивности в презентациях. Механизм создания интерактивной части презентации.

1. Изучение работы интерактивной части презентации на примере учебных презентаций
2. Построение алгоритма интерактивной презентации
3. Вставка гиперссылок

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание интерактивной презентации по выбранной теме с тестовой частью на основе гиперссылок.

## **Тема 44. Видеопрезентации, назначение, способы оформления (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Назначение и виды видеопрезентаций. Схема построения сценария видеопрезентации. Общие требования к программному обеспечению для выполнения видеопрезентации. Выбор программного обеспечения для создания видеопрезентации. Подготовка материала для видеопрезентации. Алгоритм создания видеопрезентации.

Практические занятия

1. Изучение программного обеспечения для создания видеопрезентаций
2. Составление раскадровки видеопрезентации
3. Оформление видеопрезентации по выбранной теме

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание видеопрезентации

## **Тема 45. Видео-открытки и их отличие от видеопрезентаций (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Технология оформления видео-открыток. Выбор программного обеспечения для создания видео-открыток.

1. Изучение технологии создания видео-открыток на примере образцов
2. Разработка дизайна видео-открытки

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Выполнение видео-открытки по образцу

## **Тема 46. Этапы создания и программное обеспечение для создания видеооткрыток (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Технология создания видеооткрытки с помощью программного обеспечения для создания классических слайдовых презентаций. Рендеринг и форматы сохранения видеооткрытки для демонстрации и публикации.

1. Создание видеооткрытки с помощью программы Keynot
2. Создание видеооткрытки с помощью программы Prezi

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка к демонстрации и публикации видеооткрытки

## **Тема 47. Этапы создания видеопрезентаций (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Сбор и систематизация материала по теме видеопрезентации. Разработка оформления видеопрезентации. Создание раскадровки презентации. Работа над презентацией в программе. Вставка графики и текста. Звуковое сопровождение. Видеозаставки и видеопереходы между кадрами.

1. Выбор темы и материала для презентации
2. Обработка материала для видеопрезентации

### **Задания для самостоятельной работы.**

## 1. Работа над видеопрезентацией в видеоредакторе

### **Тема 48. Подготовка видеопрезентации к показу. Правила рендеринга видеоклипов. (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Форматы сохранения видеопрезентации для демонстрации. Этапы рендеринга видео. Распространенные ошибки рендеринга.

1. Доработка презентации и подготовка к предварительному показу
2. Исправление ошибок и недочетов.

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка к финальному показу видеопрезентации

### **Тема 49. Основы web-дизайна интерфейсов сайтов (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Дизайн в Internet: задачи, подходы, решения. Основные понятия и терминология. Этапы разработки Web-сайта. Возможности современных программ, используемых для создания Web-страниц. Обзор программного обеспечения DreamWeaver, HomeSite и MicrosoftFrontPage. Задание цветового оформления. Выбор цветовой схемы.

1. Оформление Web-страниц
2. Создание многостраничного сайта. Построение алгоритма

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Разработка пользовательской схемы сайта-визитки

### **Тема 50. Виды и типы сайтов (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Оформление интерфейсов сайтов в зависимости от их назначения. Дизайн сайтов крупных компаний, сайты-визитки, сайты-магазины, алгоритм работы сайта на примере сайта-визитки.

1. Анализ архитектуры известных и успешных сайтов
2. Анализ оформления Web-страниц, выявление модных тенденций в оформлении

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Разработка дизайна интерфейса сайта-визитки

### **Тема 51. Основы проектирования интерфейса сайтов (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Программное обеспечение для оформления интерфейса сайта. Этапы разработки интерфейса сайта-визитки

1. Разработка интерфейса сайта-визитки

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Работа над дизайном сайта-визитки

### **Тема 52. Понятия UI и UX-дизайн, их сходства и различия (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Мировые тенденции в выборе дизайна сайтов. Сайт как инструмент маркетинга.

Зависимость оформления сайта от целей и решаемых задач. Характерные черты UI-дизайна.

Характерные черты UX-дизайна

1. Выбор дизайна сайта в зависимости от целей заказчика на примерах
2. Создание пользовательской карты сайта

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Составление сравнительной характеристики сайтов известных фирм

### **Тема 53. Обзор программного обеспечения для проектирования сайтов. (ПК-2)**

**Практическое занятие.**

DreamWeaver, HomeSite и MicrosoftFrontPage.

1. Определение основных правил юзабилити для личного сайта
2. Определение основных правил юзабилити для корпоративного сайта

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание личного сайта-визитки для профессиональной деятельности

**Тема 54. Создание интерфейса сайта с заданными характеристиками (ОПК-2)****Практическое занятие.**

Правила и архитектура выполнения интерфейса сайта. Изучение программного обеспечения для создания архитектуры сайта.

1. Работа по созданию архитектуры личного сайта
2. Разработка навигации сайта

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание интерфейса личного сайта

**Тема 55. Создание графики для сайта-визитки (ПК-2)****Практическое занятие.**

Основные правила разработки графики и инфографики для web-дизайна. Цветовое решение графических объектов. Анимированные баннеры и их использование в web-дизайне.

1. Разработка кнопок навигации сайта
2. Подготовка а размещение графического материала
3. Анимация элементов на сайте

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Работа над сайтом-визиткой

**Тема 56. Работа над текстовым оформлением сайта (ПК-2)****Практическое занятие.**

Наполнение информационной составляющей сайта. Текст как один из композиционных элементов сайта. Выбор шрифта. Цветовые акценты. Заголовки и правила их оформление. Возможности редактирования текста в готовом сайте.

1. Вставка текста на сайте

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Работа над сайтом-визиткой

**Тема 57. Тестирование интерфейса сайта (ОПК-2)****Практическое занятие.**

Проверка работоспособности сайта и его элементов. Программное обеспечение и сервисы по созданию сайтов по шаблонам. Отработка навигации и обратной связи на шаблонах.

1. Создание сайта визитки по шаблону
2. Публикация и тестирование своего сайта на бесплатном хостинге.

**Задания для самостоятельной работы.**

1. Тестирование готового сайта на бесплатном хостинге
2. Анализ полученных данных в ходе тестирования, внесение изменений в оформление и навигацию сайта.

**Тема 58. 2-D анимация. Основные понятия, способы создания персонажей в мультипликации в формате 2-D (ОПК-2)****Практическое занятие.**

Принципы создания рисованной анимации. Технология разработки персонажей в мультфильме

1. Изучение анимационных роликов слушателей курса
2. Анализ построения и графических средств создания художественного образа средствами мультипликации

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Составить словарь терминов и таблицу приемов создания мультипликационных персонажей в историческом контексте

### **Тема 59. Принцип создания мультфильма. На примере генератора «Конструктор мультфильмов» (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Изучение программ для автоматического создания короткометражных мультфильмов на примере приложения «Конструктор мультфильмов»

1. Изучение работы и технологии создания короткометражного мультфильма на примере «Конструктора мультфильмов»
2. Работа над мультфильмом

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Завершение работы над мультфильмом

### **Тема 60. Основы работы в Adobe Flash (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Знакомство с редактором Flash. Рисование. Работа с цветом, группами, текстом, растровой графикой. Различные способы трансформирования объектов. Импорт из других приложений. Публикация.

1. Графически примитивы во Flash, рисование, работа с графикой.
2. Использование образцов (symbol) и экземпляров (instance). Работа с библиотекой эталонов.

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Работа с библиотекой эталонов.

### **Тема 61. Основы создания анимированных персонажей во Flash (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Методы создания анимации во Flash

1. Изучение методов создания анимации.
2. Работа с анимацией формы

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание движения по маршруту

### **Тема 62. Работа с монтажным столом в Adobe Flash (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Работа над созданием ключевых и связанных кадров. Частота кадров. Переходы.

1. Разработка внешности персонажа будущего мультфильма
2. Разработка траекторий движений персонажа будущего мультфильма

#### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Работа над сценарием будущего мультфильма

### **Тема 63. Вставка сторонних изображений различного формата в Adobe Flash (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Возможности импорта изображений в программу и вставка их в мультфильм

Практические занятия

1. Импорт изображений в формате Png
2. Импорт готовых изображений для организации сцены мультфильма

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Импортрование сцен в мультфильм

### **графики (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Сложная анимация. Практические приёмы. Использование звука. Создание кнопок с анимацией. Оптимизация ролика

1. Создание кнопок с анимацией
2. Изучение практических приемов сложной анимации на примере роликов слушателей курса
3. Написание сценария ролика и подготовка анимированных персонажей

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание анимационного рекламного ролика

### **Тема 65. Зарисовка раскадровки ключевых сцен мультфильма (ПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

1. Разработка сценария мультфильма
2. Разработка и зарисовка персонажей, сцен, работа с библиотекой

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание анимационного фильма по социальным проблемам в обществе

### **Тема 66. Разработка персонажа и сцен мультфильма графическими средствами (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

1. Разработка схемы движения персонажей по сцене, работа со слоями

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Монтаж мультипликационного фильма.

### **Тема 67. Автоматическая анимация и ее применение в проекте. (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Морфинг и его применение в проекте. Использование метода кальки.

1. Работа над преобразованием объектов мультфильма
2. Вставка музыки и титров в мультипликационный фильм.

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Создание анимационного фильма по социальным проблемам в обществе

### **Тема 68. Вставка графики из библиотеки в проект мультфильма (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Работа с готовыми символами библиотеки

1. Вставка символов из библиотеки

### **Задания для самостоятельной работы.**

Установка новых символов из сети Интернет в программу

### **Тема 69. Подготовка к показу короткометражного мультфильма (ОПК-2)**

#### **Практическое занятие.**

Понятие рендеринга и подготовка к показу мультипликационного фильма на различных устройствах. Выбор формата сохранения мультфильма. Преобразование формата FL в формат MP4 HD с помощью онлайн-плагина.

1. Сохранение мультфильма и его демонстрация
2. Преобразование готового проекта в различные форматы для показа на различных

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Публикация готового проекта мультфильма на странице в соцсети.

## **Тема 70. Мультимедиа в разных сферах общественной жизни общества (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Области применения мультимедиа, технология мультимедиа: мультимедиа - новый подход к хранению информации различного типа;

1. Области применения мультимедиа: деловая сфера, сфера образования, игровая и развлекательная сфера.
2. Изучение составляющих мультимедиа - объединение четырех типов разнородных данных в единое целое: текста, графики, звука, видео.

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Подготовка эссе по теме: «Современные мультимедийные технологии в жизни общества»
2. Подготовка презентации по теме: «Мультимедиа - новый подход к хранению информации различного типа»

## **Тема 71. Основные понятия и основы работы с мультимедиа (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Мультимедиа в качестве оборудования, которое позволяет работать с информацией различной природы; мультимедиа в качестве продукта.

1. Изучение продуктов мультимедиа на примере образцов
2. Общие тенденции развития мультимедиа

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Изучение современного контента мультимедиа

## **Тема 72. Оборудование для работы с мультимедиа (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

1. Техническое обеспечение и система устройств.
2. Технические стандарты и условия на оборудование для мультимедиа.

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Изучение современного оборудования и технических средств мультимедиа

## **Тема 73. Обзор программного обеспечения для работы с мультимедиа (ПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Обзор основных видеоредакторов и возможностей создания различных эффектов. Основы работы в AfterEffects. Создание различных эффектов и заставок к фильмам

1. Изучение основ работы в AfterEffects
2. Работа с видеофайлами, наложение, слои, работа с таймлинией.
3. Создание эффекта 3-D в заставках и титрах
4. Появление и угасание кадра, работа с прозрачностью слоя
5. Работа с текстовыми слоями в видеокадре, появление и преобразование текста, художественное растворение текста на видеокадре

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Изучение выбранного эффекта по материалам видеоуроков
2. Создание подобного эффекта в своем фильме

## **Тема 74. Создание мультимедийных заставок к фильмам и рекламным роликам средствами компьютерной графики. (ОПК-2)**

### **Практическое занятие.**

Работа с анимационным документом в AfterEffects.

1. Изучение шейповой анимации
2. Создание текстовых эффектов в видеозаставках: анимированный текст из частиц или букв, создание из плоского текста объемного, создание голографического текста в титрах, появление чернильного рукописного текста на видео.

### **Задания для самостоятельной работы.**

Работа над созданием заставки к фильму

## **Тема 75. Этапы разработки мультимедийного контента (ОПК-2)**

### **Лекция.**

Не предусмотрена

### **Практическое занятие.**

1. Разработка сценария ролика
2. Раскадровка ролика
3. Создание текстовых эффектов в видеозаставках
4. Внедрение в рекламный ролик 3D объекта, созданного в программе Cinema 4 D
5. Клонирование композиции для замены текста или изображения.
6. Вставка музыкального сопровождения или закадрового текста в ролик
7. Тестирование ролика
8. Исправление ошибок
9. Рендеринг и преобразование ролика в формат для дальнейшей демонстрации и публикации

### **Задания для самостоятельной работы.**

1. Работа над рекламным роликом

## **4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства**

### **4.1. Распределение баллов:**

#### **1 семестр**

- текущий контроль – 25 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

#### **Распределение баллов по заданиям:**

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Компьютерная графика. Основные понятия.	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
2.	Создания электронных баз данных.	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
3.	Обзор графических редакторов.	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки

4.	Технология создания графических объектов в компьютерной графике	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
5.	Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики	Опрос		баллы не начисляются
		Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
6.	Создание графических примитивов в Photoshop	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
7.	Создание изображений с помощью инструментов в Photoshop	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
8.	Коррекция изображений с помощью фильтров в Photoshop	Практическая работа		баллы не начисляются
9.	Создание изображений с помощью текстовых фреймов в Photoshop	Практическая работа	6	4 -6 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
10.	Премияльные баллы		20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов; - победители и призеры творческих конкурсов по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале из перечня ВАК – 10 / 15 / 20 баллов.
11.	Итого за семестр		45	

## 2 семестр

- текущий контроль – 5 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов
- ответ на экзамене: не более 30 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Основные способы художественной обработки фотографий	Практическая работа		баллы не начисляются
2.	Создание объемных и псевдо-объемных объектов в растровых редакторах.	Практическая работа		баллы не начисляются
3.	Технология обработки текста в растровых редакторах	Практическая работа		баллы не начисляются
4.	Текст как художественный объект компьютерной графики	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
5.	Цветовое решение текстовых фреймов в графических работах	Практическая работа		баллы не начисляются
6.	Создание различных эффектов в среде Photoshop	Практическая работа		баллы не начисляются
7.	Группа корректирующих фильтров	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
8.	Группа искажающих фильтров	Практическая работа		баллы не начисляются
9.	Арт-фильтры и их назначение в компьютерной графике	Практическая работа	5	4-5 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-2 – частичное выполнение, ошибки

10.	Премияльные баллы	20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов; - победители и призеры творческих конкурсов по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале из перечня ВАК – 10 / 15 / 20 баллов.
11.	Ответ на экзамене	30	25-30 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «отлично» 18-24 баллов - студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «хорошо» 10-17 баллов - студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «удовлетворительно»
12.	Итого за семестр	55	

### 3 семестр

- текущий контроль – 80 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

### Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мак. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Оформление и проектирование фотоальбомов и фотокниг.	Практическая работа	8	7-8 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 5-6 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-4 – частичное выполнение, ошибки
		Опрос	5	Оценка ответов на вопросы
2.	Подготовка фотографий для фотоальбома и их обработка	Практическая работа	8	7-8 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 5-6 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-4 – частичное выполнение, ошибки
3.	Верстка фотоальбомов и фотокниг.	Практическая работа	8	7-8 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 5-6 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-4 – частичное выполнение, ошибки
4.	Основные приемы работы в программах векторной графики	Практическая работа	8	7-8 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 5-6 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-4 – частичное выполнение, ошибки
		Контрольный срез(контрольный срез)	10	1 балл за каждый правильный ответ

5.	Основы работы в AdobeIllustrator .	Практическая работа	8	7-8 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 5-6 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-4 – частичное выполнение, ошибки
6.	Основы построения, преобразования и трассировки графических объектов в программе AdobeIllustrator .	Практическая работа	8	7-8 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 5-6 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-4 – частичное выполнение, ошибки
7.	Методы заливки графического контура объектов.	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
		Практическая работа	6	6 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-5 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 – частичное выполнение, ошибки
8.	Основы построения, преобразования и трассировки графических объектов в программе CorelDRAW	Практическая работа	8	7-8 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 5-6 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-4 – частичное выполнение, ошибки
9.	Преобразование растровых объектов в векторные	Практическая работа	8	7-8 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 5-6 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-4 – частичное выполнение, ошибки
		Опрос	5	Оценка ответов на вопросы
10.	Премияльные баллы		20	Дополнительные премияльные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов; - победители и призеры творческих конкурсов по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале из перечня ВАК – 10 / 15 /
11.	Итого за семестр		100	

## 4 семестр

- текущий контроль – 20 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премияльные баллы – 20 баллов

## Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Преобразование растровых объектов в векторные для станков ЧПУ лазерной резки	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
		Опрос		Баллы не начисляются
2.	Понятие анимация, компьютерная анимация. Анимационный документ.	Практическая работа		баллы не начисляются
3.	Интерфейс окна AdobeFlash. Панель инструментов. Свойства инструментов. Работа с цветом. Операции с кадрами и работа со сценой.	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
4.	Выбор форматов динамических изображений для шаблонов проектов	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
		Контрольный срез(контрольный срез)	10	1 балл за каждый правильный ответ
5.	Разработка шаблонов листовок с динамическим текстом	Практическая работа		баллы не начисляются
6.	Разработка шаблонов визиток с динамическим текстом	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
7.	Разработка серии плакатов на основе одного шаблона	Практическая работа	2	2 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 1 балл– неполное выполнение практической работы, имеются недочеты

8.	Разработка информационного постера средствами растровой и векторной графики	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
9.	Разработка рекламного баннера средствами растровой и векторной графики	Практическая работа	2	2 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 1 балл– неполное выполнение практической работы, имеются недочеты
10.	Премияльные баллы		20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов; - победители и призеры творческих конкурсов по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале из перечня ВАК – 10 / 15 / 20 баллов.
11.	Итого за семестр		40	

#### 5 семестр

- текущий контроль – 10 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов
- ответ на экзамене: не более 30 баллов

#### Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мак. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Виды и типы презентаций	Практическая работа		баллы не начисляются
2.	Обзор программного обеспечения для создания презентаций	Практическая работа		баллы не начисляются
3.	Взаимосвязь оформления презентации от ее назначения	Практическая работа		баллы не начисляются
4.	Художественное оформление презентаций, основные требования	<b>Практическая работа(контрольный срез)</b>	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 – частичное выполнение, ошибки

5.	Слайдовые презентации особенности оформления	Практическая работа		баллы не начисляются
6.	Скрайбинговые презентации особенности оформления	Практическая работа		баллы не начисляются
7.	Создание интерактивных презентаций	Практическая работа		баллы не начисляются
8.	Видеопрезентации, назначение, способы оформления	Практическая работа	5	4-5 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-2 – частичное выполнение, ошибки
9.	Видео-открытки и их отличие от видеопрезентаций	Практическая работа		баллы не начисляются
10.	Этапы создания и программное обеспечение для создания видеопрезентаций	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
11.	Этапы создания видеопрезентаций	Практическая работа		баллы не начисляются
12.	Подготовка видеопрезентации к показу. Правила рендеринга видеоклипов.	Практическая работа	5	4-5 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-2 – частичное выполнение, ошибки
13.	Премиальные баллы		20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов; - победители и призеры творческих конкурсов по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале из перечня ВАК – 10 / 15 / 20 баллов.
14.	Ответ на экзамене		30	25-30 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «отлично» 18-24 баллов - студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «хорошо» 10-17 баллов - студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «удовлетворительно»
15.	Итого за семестр		60	

- текущий контроль – 28 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Основы web-дизайна интерфейсов сайтов	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
2.	Виды и типы сайтов	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
3.	Основы проектирования интерфейса сайтов	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
4.	Понятия UI и UX-дизайн, их сходства и различия	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
5.	Обзор программного обеспечения для проектирования сайтов.	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
6.	Создание интерфейса сайта с заданными характеристиками	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
7.	Создание графики для сайта-визитки	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
8.	Работа над текстовым оформлением сайта	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки
9.	Тестирование интерфейса сайта	Практическая работа	4	4 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2-3 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 балл – частичное выполнение, ошибки

10.	Премияльные баллы	20	Дополнительные премияльные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов; - победители и призеры творческих конкурсов по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале из перечня ВАК – 10 / 15 / 20 баллов.
11.	Итого за семестр	48	

## 7 семестр

- текущий контроль – 32 балла
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премияльные баллы – 20 баллов

## Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мак. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	2-D анимация. Основные понятия, способы создания персонажей в мультипликации и в формате 2-D	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
2.	Принцип создания мультфильма. На примере генератора «Конструктор мультфильмов»	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
3.	Основы работы в Adobe Flash	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
4.	Основы создания анимированных персонажей во Flash	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
5.	Работа с монтажным столом в Adobe Flash	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки

6.	Вставка сторонних изображений различного формата в Adobe Flash	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
7.	Отработка сценариев для мультипликационного фильма средствами компьютерной графики	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
8.	Зарисовка раскадровки ключевых сцен мультфильма	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
9.	Разработка персонажа и сцен мультфильма графическими средствами	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
10.	Автоматическая анимация и ее применение в проекте.	Практическая работа	3	3 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
11.	Вставка графики из библиотеки в проект мультфильма	<b>Контрольный срез(контрольный срез)</b>	10	1 балл за каждый правильный ответ
12.	Подготовка к показу короткометражного мультфильма	Практическая работа	5	4-5 балла начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 2 -3балла – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1 – частичное выполнение, ошибки
13.	Премияльные баллы		20	Дополнительные премияльные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов; - победители и призеры творческих конкурсов по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале из перечня ВАК – 10 / 15 / 20 баллов.
14.	Итого за семестр		52	

## 8 семестр

- текущий контроль – 50 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премияльные баллы – 20 баллов

- ответ на экзамене: не более 30 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Мультимедиа в разных сферах общественной жизни общества	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 – частичное выполнение, ошибки
2.	Основные понятия и основы работы с мультимедиа	<b>Практическая работа(контрольный срез)</b>	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 – частичное выполнение, ошибки
		Контрольный срез	5	1 балл за каждый правильный ответ
3.	Оборудование для работы с мультимедиа	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 – частичное выполнение, ошибки
4.	Обзор программного обеспечения для работы с мультимедиа	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 – частичное выполнение, ошибки
5.	Создание мультимедийных заставок к фильмам и рекламным роликам средствами компьютерной графики.	<b>Практическая работа(контрольный срез)</b>	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 – частичное выполнение, ошибки
		Контрольный срез	5	1 балл за каждый правильный ответ
6.	Этапы разработки мультимедийного контента	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-3 – частичное выполнение, ошибки
7.	Премияльные баллы		20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены: - полностью подготовленная к публикации статья по тематике в рамках дисциплины – 10 баллов; - участие с докладом во всероссийской конференции по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - участие в выставке/конкурсе по тематике изучаемой дисциплины – 10 баллов; - победители и призеры творческих конкурсов по тематике изучаемой дисциплины – 20 баллов; - публикация статьи по тематике изучаемой дисциплины в сборнике студенческих работ / материалах всероссийской конференции / журнале из перечня ВАК – 10 / 15 / 20 баллов.

8.	Ответ на экзамене	30	25-30 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «отлично» 18-24 баллов - студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «хорошо» 10-17 баллов - студент раскрыл основные вопросы и задания билета на оценку «удовлетворительно»
9.	Итого за семестр	100	

Итоговая оценка по экзамену выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
85 - 100 баллов	Отлично
70 - 84 баллов	Хорошо
50 - 69 баллов	Удовлетворительно
Менее 50	Неудовлетворительно

#### 4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

##### Опрос

Тема 5. Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики

1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.
2. Навыки работы с объектами.
3. Создание элементов дизайна.
4. Редактирование геометрической формы объектов.

Тема 19. Оформление и проектирование фотоальбомов и фотокниг.

1. Средства повышенной точности.
2. Фирменный стиль.
3. Оформление текста.
4. Создание печатей. Дизайн текста.

Тема 28. Преобразование растровых объектов в векторные для станков ЧПУ лазерной резки

1. Открытие и закрытие изображения. Изменение размеров изображения.
2. Способы интерполяции. Изменение размеров канвы. Обрезка изображения. Отмена действий.

##### Практическая работа

Тема 5. Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики

1. Выполнение сложного монтажа из нескольких фотографий, работа с обтравкой контура и масками слоев
2. Работа с фильтром Extract (извлечение). Установка плагина и основные инструменты фильтра, возможности применения.
3. Работа с инструментами клонирования. Создание мозаики из одного изображения с помощью поворота, копирования, отражения и клонирования.

Тема 15. Создание различных эффектов в среде Photoshop

1. Создание художественного эффекта на фотографии.

## 2. Создание эффектов с помощью маски слоя.

### Тема 21. Верстка фотоальбомов и фотокниг.

1. Разработка дизайна макета фотокниги
2. Разработка дизайна макета фотоальбома

### Тема 30. Интерфейс окна AdobeFlash. Панель инструментов. Свойства инструментов. Работа с цветом. Операции с кадрами и работа со сценой.

1. Создание анимационных объектов в среде AdobeFlash
2. Создание анимационных баннеров
3. Работа с анимацией текста в среде AdobeFlash

### Тема 40. Художественное оформление презентаций, основные требования

1. Оформление учебной презентации
2. Оформление интерактивной презентации

### Тема 49. Основы web-дизайна интерфейсов сайтов

1. Оформление Web-страниц
2. Создание многостраничного сайта. Построение алгоритма

### Тема 67. Автоматическая анимация и ее применение в проекте.

1. Работа над преобразованием объектов мультфильма
2. Вставка музыки и титров в мультипликационный фильм.

## 4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета, экзамена

### Типовые вопросы зачета (ОПК-2, ПК-2)

1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.
2. Навыки работы с объектами.
3. Создание элементов дизайна.
4. Редактирование геометрической формы объектов.
5. Создание и редактирование контуров.
6. Работа с цветом.
7. Средства повышенной точности.
8. Фирменный стиль.
9. Оформление текста.
10. Создание печатей. Дизайн текста.
11. Планирование и создание макета.
12. Создание рекламного блока. Разработка упаковки.
13. Работа с растровыми изображениями.
14. Создание открытки.
15. Использование спецэффектов.
16. Печать документа. Итоговая работа.
17. Компьютерная графика в среде Photoshop.
18. Особенности растровых изображений. Параметры растровых изображений.
19. Открытие и закрытие изображения. Изменение размеров изображения.
20. Способы интерполяции. Изменение размеров канвы. Обрезка изображения. Отмена действий.

### Типовые задания для зачета (ОПК-2, ПК-2)

1. Проведите анализ мультимедийного контента
2. Проведите анализ интерфейса сайта, исправьте недочеты
3. Выполните морфинг персонажа ролика
4. Анимлируйте предложенный текст
5. Составьте видеопрезентацию из предложенного материала длительностью 1 мин.

### Типовые вопросы экзамена (ОПК-2, ПК-2)

1. Техника выделения областей изображения.
2. Создание многослойного изображения.
3. Работа со слоями многослойного изображения.
4. Техника рисования.
5. Техника ретуширования.
6. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.
7. Сканирование и коррекция изображения.
8. Технология создания Web-сайта.
9. Обзор современных программ, используемых для создания Web-страниц.
10. Особенности функционирования браузеров в Internet.
11. Создание виртуальных объектов в Интернете, совершение виртуальных экскурсий.
12. Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet.
13. Способы создания графического изображения в CorelDraw.
14. Назначения и функциональные возможности программ конвертации растровой в векторную графику.
15. Назначение и применение системы PhotoShop.
16. Технология создания многослойного изображения.
17. Особенности техники рисования в растровых редакторах.
18. Дизайн в Internet: задачи, подходы, решения.
19. Разработка информационной архитектуры.
20. Эргономика WEB-сайта.
21. Подготовка иллюстраций для WEB.
22. Подготовка графических элементов.
23. Gif-анимация и баннеры. Карта изображения ImageMap.
24. Создание динамических элементов в DreamWeaver.
25. Оценка сайта. Тестирование сайта
26. Основы мультимедиа
27. Обзор видеоредакторов
28. Возможности создания видеоэффектов. Обзор программного обеспечения
29. Создание интерактивных презентаций
30. Создание мультипликационного ролика

### Типовые задания для экзамена (ОПК-2, ПК-2)

1. Исправьте текст и замените цвет подложки на WEB-странице
2. Замените графику на листовке
3. Измените данные на визитке
4. Измените текст и оформите его художественно на плакате.
5. Поменяйте дату на баннере.

#### 4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

## Зачет

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	ОПК-2	Готов выполнять роль разработчика и исполнителя образовательных программ по компьютерной графике, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий на высоком уровне
	ПК-2	Демонстрирует высокий уровень знаний системы педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики. Анализирует современные методы и технологии педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики, прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, хорошим языком, аргументировано
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	ОПК-2	Не готов выполнять роль разработчика и исполнителя образовательных программ по компьютерной графике, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий
	ПК-2	Демонстрирует низкий уровень знаний системы педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики. Не анализирует современные методы и технологии педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики. Затрудняется с ответом на поставленные вопросы

## Экзамен

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«отлично» (85 - 100 баллов)	ОПК-2	Готов выполнять роль разработчика и исполнителя образовательных программ по компьютерной графике, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий на высоком уровне
	ПК-2	Демонстрирует высокий уровень знаний системы педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в обл компьютерной графики. Анализирует современные методы технологии педагогического контроля в рамках общ дополнительных, профессиональных, дополнитель профессиональных образовательных и профессиональных програ области компьютерной графики, прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, хорошим языком, аргументировано

«хорошо» (70 - 84 баллов)	ОПК-2	Готов выполнять роль разработчика и исполнителя образовательных программ по компьютерной графике, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий на среднем уровне
	ПК-2	Демонстрирует хороший уровень знаний системы педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики. Анализирует современные методы и технологии педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики, прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, аргументировано
«удовлетворительно» (50 - 69 баллов)	ОПК-2	Готов выполнять роль разработчика и исполнителя образовательных программ по компьютерной графике, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий на низком уровне
	ПК-2	Демонстрирует слабый уровень знаний системы педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики. Плохо Анализирует современные методы и технологии педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики.
«неудовлетворительно» (менее 50 баллов)	ОПК-2	Не готов выполнять роль разработчика и исполнителя образовательных программ по компьютерной графике, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий
	ПК-2	Демонстрирует низкий уровень знаний системы педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики. Не анализирует современные методы и технологии педагогического контроля в рамках общих, дополнительных, профессиональных, дополнительных профессиональных образовательных и профессиональных программ в области компьютерной графики. Затрудняется с ответом на поставленные вопросы

## 5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

### 5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информацион справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

## 5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

## 5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

## 5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;

- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 6.1 Основная литература:

1. Комаров А. Е. Мультимедиа-технология : практическое пособие. - Москва: Лаборатория книги, 2012. - 77 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=141451>
2. Гафурова Н. В., Чурилова Е. Ю. Педагогическое применение мультимедиа средств : учебное пособие. - 2-е изд., перераб. и доп.. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2015. - 204 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435678>
3. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа : монография. - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2015. - 208 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
4. Перуновская И.Н. Компьютерная графика в дизайн-проектировании : учебное пособие. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р. Державина], 2012
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика : Практикум. - 2-е изд.. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. - 320 с.

### 6.2 Дополнительная литература:

1. Китаевская Т.Ю. Компьютерная графика и проектирование : учеб.-метод. пособие. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р.Державина], 2010. - 82 с.
2. Седова Н.В. Компьютерная графика. Анимация : учеб.-метод. пособ.. - Тамбов: Изд-во ТГУ, 2010. - 89 с.
3. Саблина Н. А. Анимация персонажа : учебное пособие. - Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. - 56 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576828>

4. Торопова, О. А., Кумова, С. В. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Анимация и веб-дизайн. - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. - 490 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>

5. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие. - 2025-02-05; Трехмерное моделирование и анимация. - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010. - 99 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/45048.html>

### 6.3 Иные источники:

1. Библиотека дизайнера - <http://rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>

2. Журнал «Новый Мир Искусства» - <http://www.worldart.ru/>

3. Сайт "Мир дизайна" - <http://sredaboom.ru/>

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence

Операционная система "Альт Образование"

Adobe Photoshop CS3

1С:Предприятие 8.2

Электронный периодический справочник "Система ГАРАНТ"

CorelDRAW Graphics Suite X3

AutoCad 2013, 2018

AutoDesk 3ds Max Design 2009, 2012, 2016, 2018

Adobe Illustrator CS3

ArchiCad 13, 21

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. IPR BOOKS: электронно-библиотечная система. – URL: <http://www.iprbookshop.ru>

2. Scopus: база данных . – URL: <https://www.scopus.com>

3. Springer Open (ресурсы Springer открытого доступа): база данных. – URL: <https://www.springeropen.com>

4. Web of Science: политематическая реферативно-библиографическая и наукометрическая база данных . – URL: <https://apps.webofknowledge.com>

5. Государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» . – URL: <https://rusneb.ru>
6. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>
7. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>
8. Научная электронная библиотека Российской академии естествознания. – URL: <https://www.monographies.ru>
9. Президентская библиотека имени Б.Н. Ельцина. – URL: <https://www.prlib.ru>
10. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>
11. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>
12. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина. – URL: <http://www.tambovlib.ru>
13. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: <https://biblioclub.ru>
14. Федеральный портал «Российское образование». – URL: <https://www.edu.ru>
15. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» . – URL: <http://www.biblioclub.ru>
16. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ. – URL: <http://biblio.tsutmb.ru/elektronnyij-katalog>
17. Юрайт: электронно-библиотечная система. – URL: <https://urait.ru>

### **Электронная информационно-образовательная среда**

[https://auth.tsutmb.ru/authorize?response\\_type=code&client\\_id=moodle&state=xyz](https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz)

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.