

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.В.ДВ.4.1 Компьютерная графика

Направление подготовки/специальность: 54.03.01 - Дизайн

Профиль/направленность/специализация: Графический дизайн

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2020

Автор программы:

Велькова Анастасия Сергеевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 - Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «11» августа 2016 г. № 1004).

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.....	8
3. Объем и содержание дисциплины.....	8
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	19
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	33
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	34
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы....	35

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ОПК-1 Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

ОПК-3 Способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании

ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

ПК-1 Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

1.2 Виды и задачи профессиональной деятельности по дисциплине:

- научно-исследовательская
 - применение методов научных исследований при создании дизайн-проектов
- проектная
 - выполнение комплексных дизайн-проектов, изделий и систем, предметных и информационных комплексов на основе методики ведения проектно-художественной деятельности
 - выполнение инженерного конструирования
 - владение технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования
 - владение методами эргономики и антропометрии
- художественная
 - выполнение художественного моделирования и эскизирования
 - владение навыками композиционного формообразования и объемного макетирования
 - владение информационными технологиями, различных видов изобразительных искусств и проектной графики

1.3 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции:

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	Знания и умения, необходимые для формирования трудового действия / компетенции
	ОПК-1 Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Знает и понимает:
		основы рисунка, правила составления композиции, стилизацией рисунков для проектирования объектов
		Умеет (способен продемонстрировать):
		составлять композиции и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта
		Владеет:
		навыками рисунка и линейно-конструктивного построения объектов проектирования
	ОПК-3 Способность	Знает и понимает:

	обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	<p>требования к навыкам скульптора, основам работы в макетировании и моделировании</p> <p>Умеет (способен продемонстрировать): начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании</p> <p>Владеет: навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании</p>
	ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p>Знает и понимает: культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p> <p>Умеет (способен продемонстрировать): применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p> <p>Владеет: навыками компьютерных технологий, применяемые в дизайн-проектировании</p>
<p>- В Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>- В/01.6 Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>- В/02.6 Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>- В/03.6 Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	ПК-1 Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<p>Знает и понимает: обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p> <p>Умеет (способен продемонстрировать): приемы работы в макетировании и моделировании с цветом, рисунком и композицией в соответствии с художественным замыслом</p> <p>Владеет: навыками рисунка и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>
<p>- В Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>- В/01.6 Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>- В/02.6</p>	ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<p>Знает и понимает: цели задачи дизайн-проекта, требования предъявляемые к дизайн-проекту</p> <p>Умеет (способен продемонстрировать):</p>

Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации - В/03.6 Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации		проводить анализ и синтез при решении проектных задач
		Владеет: навыками в осуществлении выбора возможных эффективных и экономически выгодных решений проектных задач

1.4 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ОПК-1 Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения							
		Очная (семестр)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Адаптационная дисциплина для инвалидов и лиц с ОВЗ "Декоративная живопись"							+	
2	Академический рисунок	+	+	+	+	+	+	+	
3	Декоративная графика							+	
4	Декоративная живопись							+	
5	Дизайн анимации и мультимедиа		+						
6	Основы композиции в дизайне		+						
7	Основы полиграфии и художественно-техническое редактирование текста						+	+	+
8	Технический рисунок		+						
9	Цветоведение	+							

ОПК-3 Способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании

№ п/п	Наименование дисциплин,	Форма обучения
----------	-------------------------	----------------

	определяющих междисциплинарные связи	Очная (семестр)			
		1	6	7	8
1	Академическая скульптура и пластическое моделирование	+			
2	Основы полиграфии и художественно-техн ическое редактирование текста		+	+	+

ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения		
		Очная (семестр)		
		6	7	8
1	Основы полиграфии и художественно-техн ическое редактирование текста	+	+	+

ПК-1 Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения							
		Очная (семестр)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Адаптационная дисциплина для инвалидов и лиц с ОВЗ "Декоративная живопись"							+	
2	Академическая живопись			+	+	+	+		
3	Академический рисунок	+	+	+	+	+	+	+	
4	Декоративная графика							+	
5	Декоративная живопись							+	
6	Дизайн анимации и мультимедиа		+						
7	Основы композиции в дизайне		+						

8	Основы полиграфии и художественно-техническое редактирование текста						+	+	+
9	Творческая практика		+						
10	Техники и технология в графическом дизайне						+	+	+
11	Технический рисунок		+						

ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения						
		Очная (семестр)						
		2	3	4	5	6	7	8
1	Основы полиграфии и художественно-техническое редактирование текста					+	+	+
2	Основы производственного мастерства	+	+	+	+	+	+	+
3	Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности			+		+		
4	Преддипломная практика							+
5	Проектирование	+	+	+	+	+	+	

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Компьютерная графика» относится к вариативной части учебного плана ОП по направлению подготовки 54.03.01 - Дизайн.

Дисциплина «Компьютерная графика» изучается в 6, 7, 8 семестрах.

3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 13 з.е.

Очная: 13 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	468
Контактная работа	216

Лекции (Лекции)	52
Практические (Практ. раб.)	164
Самостоятельная работа (СР)	216
Экзамен	36
Зачет	-

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.			Формы текущего контроля
		Лек ции	Пра кт. раб.	СР	
		О	О	О	
6 семестр					
1	Компьютерная графика. Основные понятия.	1	4	4	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
2	Обзор графических редакторов.	1	4	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
3	Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (AdobePhotoshop)	1	4	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
4	Основные способы создания графических изображений.	1	4	6	Контрольный срез (просмотр)
5	Создание объемных и псевдо-объемных объектов в растровых редакторах.	2	4	6	Комиссионный просмотр аудиторных работ
6	Технология обработки текста в растровых редакторах	2	6	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий

7	Создание различных эффектов в среде Photoshop.	2	6	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
8	Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (SAI)	2	6	6	Контрольный срез (просмотр)
9	Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (Krita).	2	4	6	Комиссионный просмотр аудиторных работ
7 семестр					
10	Применение приемов цифровой живописи в графическом дизайне, эскиз локации (SAI, Photoshop или Krita)	2	4	12	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
11	Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (CorelDRAW)	2	6	12	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
12	Основные способы создания графических изображений в векторных редакторах	2	6	12	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
13	Создание художественных эффектов средствами векторной графики	2	6	12	Контрольный срез (просмотр)
14	Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (Illustrator)	2	6	12	Комиссионный просмотр аудиторных работ

15	Преобразование растровых объектов в векторные	2	6	12	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
16	Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, одностраничные (InDesign)	2	6	12	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
17	Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, многостраничные на примере книги (InDesign)	2	6	14	Контрольный срез (просмотр)
18	Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, многостраничные на примере периодического издания (InDesign)	2	6	12	Комиссионный просмотр аудиторных работ
8 семестр					
19	Знакомство с редакторами flash анимации на примере программы Animate.	2	6	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
20	Разбор приемов, которые позволяют анимированным предметам быть естественными в кадре	2	8	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
21	Создание анимированного персонажа в программе Animate.	4	8	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
22	Создание анимированного бэкграунда в программе Animate.	2	8	6	Контрольный срез (просмотр)

23	Создание полноценного анимированного ролика в программе Animate.	2	8	6	Комиссионный просмотр аудиторных работ
24	Знакомство с интерфейсом видеоредактора	4	8	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
25	Создание анимированной заставки в видеоредакторе	4	8	6	Контрольный срез (просмотр)
26	Создание эффектов в видеоредакторе	-	8	6	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий
27	Создание полноценного ролика в видеоредакторе.	-	8	6	Комиссионный просмотр аудиторных работ

Тема 1. Компьютерная графика. Основные понятия. (ОПК-1)

Лекция.

Способы визуализации. Растровые изображения и их основные характеристики. Цвет. Цветовые модели: RGB, CMY и др. Кодирование цвета. Палитра. Методы улучшения растровых изображений. Эволюция компьютерных видеосистем. Форматы графических данных.

Практическое занятие.

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. Обзор графических редакторов. (ОПК-4)

Лекция.

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

Практическое занятие.

1. Изучение возможностей трассировки растровых объектов в векторные на примере картинок и фотографий.
2. Построение векторного контура поверх растрового изображения
3. Сглаживание векторного контура и выполнение различных заливок
4. Работа с кистями в векторном редакторе по выбору студента.

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнение эскиза для витража в векторном редакторе
2. Выполнение эскиза для паттерна для обоев или в качестве фона в фирменном стиле.

Тема 3. Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (Adobe Photoshop) (ОПК-3)

Лекция.

Строка меню. Строка состояния. Палитра. Панель инструментов. Панель свойств. Контекстное меню Adobe Photoshop. Основные параметры изображения. Окно диалога. Размер изображения. Инструменты для рисования. Инструменты ретуширования и изменения экспозиции (тонирования). Инструмент Штамп (Stamp). Коррекция цвета с помощью инструмента Levels (уровни). Палитра слоев Photoshop. Работа со слоями. Работа с многослойным изображением. Объединение всех слоёв.

Практическое занятие.

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 4. Основные способы создания графических изображений. (ПК-1)

Лекция.

Технология создания новых изображений с помощью цифрового фотоаппарата и преобразование полученных изображений с помощью ПК. Различные операции с цветом в растровом редакторе. Конвертирование цветных изображений в чёрно-белые, создание дуплексных и триплексных изображений. Определение цветовой палитры. Наложение и вычитание цветов. Обращение цветов. Фотофильтры в растровых редакторах. Коррекция цветных фотоснимков. 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. Редактирование и ретушь изображений. Копирование, удаление, импорт, экспорт файлов. Работа с текстом.

Практическое занятие.

1. Ретуширование аналоговых фотографий с помощью палитры инструментов
2. Рисование с помощью графического планшета в растровом редакторе
3. Рисование с помощью графического планшета в векторном редакторе

Задания для самостоятельной работы.

1. Создание иллюстрации к литературному произведению
2. Зарисовка комикса

Тема 5. Создание объемных и псевдо-объемных объектов в растровых редакторах. (ПК-4)

Лекция.

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

Практическое занятие.

1. Создание теней на различных поверхностях и средах, 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 6. Технология обработки текста в растровых редакторах (ОПК-4)

Лекция.

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

Практическое занятие.

1. Вставка текста по разным направляющим
2. Текст как объект дизайна в компьютерной графике: разбивка текста на смысловые блоки и организация композиции в документе
3. Сочетание текста и графики в зависимости от смысловой нагрузки документа
4. Выбор цветовой палитры для текстовых блоков в документе.

Задания для самостоятельной работы.

1. Верстка буклета

Тема 7. Создание различных эффектов в среде Photoshop. (ПК-4)

Лекция.

Применение фильтров в программе Photoshop. Корректирующие. Искажающие. Художественные. Возможности настройки фотофильтра. Основы работы с освещенностью снимка, Ray-камера. Работа со стилями в палитре слоев. Возможности изменения настройки прозрачности слоев. Применение векторных масок.

Практическое занятие.

1. Преобразование фотографий в рисунки с помощью изменения настроек в палитре слоев.
2. Создание объемной открытки
3. Создание иллюзии объема

Задания для самостоятельной работы.

1. Создание фантастического коллажа из нескольких фотографий

Тема 8. Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (SAI) (ПК-1)

Лекция.

Строка меню. Строка состояния. Палитра. Панель инструментов. Панель свойств. Контекстное меню SAI. Основные параметры изображения. Окно диалога. Размер изображения. Инструменты для рисования. Инструменты редактирования. Коррекция цвета. Палитра слоев SAI. Работа со слоями. Работа с многослойным изображением. Объединение всех слоёв.

Практическое занятие.

1. Выполнение пейзажа при помощи средств программы.
2. Работа со слоями и фактурными кистями.
3. Работа с инструментами редактирования изображения

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнить зарисовку пейзажа по фото (1-2 работы)
2. Выполнить расширения границ полученных рисунков путем дорисовывания элементов которые предположительно могли бы быть в данном пейзаже.
3. На основе расширенных работ разработать бэкграунды. Направление развития сюжета по выбору: реализм, исторический сюжет, фантастика и прочие.

Тема 9. Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (Krita). (ПК-4)

Лекция.

Строка меню. Строка состояния. Палитра. Панель инструментов. Панель свойств. Контекстное меню Krita. Основные параметры изображения. Окно диалога. Размер изображения. Инструменты для рисования. Инструменты редактирования. Коррекция цвета. Палитра слоев Krita. Работа со слоями. Работа с многослойным изображением. Объединение всех слоёв.

Практическое занятие.

1. Выполнение концепт арта при помощи средств программы.
2. Работа со слоями и фактурными кистями.
3. Работа с инструментами редактирования изображения

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнить концепт арт персонажа
2. Нарисовать его в разных ракурсах и позах
3. Придумать несколько вариаций его одежды и элементов гардероба
4. Персонажа можно заменить на любой равноценный предмет, например, оружие или работа.

Тема 10. Применение приемов цифровой живописи в графическом дизайне, эскиз локации (SAI, Photoshop или Krita) (ОПК-4)

Лекция.

Технология применения референсов в работе дизайнера. Разбор примеров известных авторов.

Практическое занятие.

1. Выполнение эскизов локации, например, к игре или фильму не менее 5.
2. Работа со слоями и фактурными кистями.
3. Работа с инструментами редактирования изображения
4. Применение в работе референсов.

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнить проработку детальную 2-3 локаций, выбранных из эскизов.

Тема 11. Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (CorelDRAW) (ОПК-3)

Лекция.

Строка меню. Строка состояния. Палитра. Панель инструментов. Панель свойств. Контекстное меню CorelDRAW. Основные параметры изображения. Окно диалога. Размер изображения. Инструменты для рисования. Инструменты редактирования. Коррекция цвета. Палитра слоев CorelDRAW. Работа со слоями. Работа с многослойным изображением.

Практическое занятие.

1. Выполнение многослойного объекта
2. Работа со слоями и инструментарием программы

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнить 5-10 эскизов логотипа в программе CorelDRAW

Тема 12. Основные способы создания графических изображений в векторных редакторах (ПК-4)

Лекция.

Техника отрисовки при помощи произвольных форм. Техника сопряжения фигур на основе базовых форм. Свойства базовых форм в программах векторной графики.

Практическое занятие.

1. Вычитание фигур друг из друга,
2. Слияние нескольких фигур в одну
3. Свойства и горячие клавиши при работе с базовыми фигурами
4. Образование нового контура на основе построенных фигур

Задания для самостоятельной работы.

1. Разработать изображение на основе техники сопряжения фигур, например логотип или орнамент.

Тема 13. Создание художественных эффектов средствами векторной графики (ПК-1)

Лекция.

Эффект прозрачности объектов в векторной графике, средства и инструменты. Эффект передачи фактуры материала в векторной графике. Алгоритм наложения фактур на поверхность объекта. Текстуры и их графическая передача в векторной графике. Эффект объема в векторной графике, способы придания объема плоским предметам, выдавливание формы. Наложение цвета и градиента на псевдо объемные поверхности.

Практическое занятие.

1. Построение объемных композиций векторной графики
2. Наложение текстур, цвета и прозрачности на векторные объекты
3. Передача свойств материала в векторной графике
4. Создание объемного текста
5. Художественное оформление текста средствами векторной графики

Задания для самостоятельной работы.

1. Разработать ряд иконок для социальной сети.

Тема 14. Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (Illustrator) (ПК-4)

Лекция.

Строка меню. Строка состояния. Палитра. Панель инструментов. Панель свойств. Контекстное меню Illustrator. Основные параметры изображения. Окно диалога. Размер изображения. Инструменты для рисования. Инструменты редактирования. Коррекция цвета. Палитра слоев Illustrator. Работа со слоями. Работа с многослойным изображением.

Практическое занятие.

1. Выполнение многослойного объекта
2. Работа со слоями и инструментарием программы

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнить 2-3 логотипа в программе Illustrator, разработанные на основе ранее выполненных эскизах.
2. Предположить для логотипов модульную сетку и охранные поля.

Тема 15. Преобразование растровых объектов в векторные (ОПК-3)

Лекция.

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.

Практическое занятие.

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 эмблемы для праздничного мероприятия средствами векторной графики

Тема 16. Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, одностраничные (InDesign) (ОПК-1)

Лекция.

Знакомство с интерфейсом программы InDesign. Панель инструментов, панель создания макетов.

Практическое занятие.

1. Знакомство с интерфейсом программы
2. Разбор технологии создания макета верстки.

Задания для самостоятельной работы.

1. Разработка одностраничного макета верстки в программе InDesign на примере плаката.
2. Разработка одностраничного макета верстки в программе InDesign на примере листовки

Тема 17. Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, многостраничные на примере книги (InDesign) (ПК-1)

Лекция.

Разбор создания нескольких макетов верстки для одного документа в программе InDesign.

Практическое занятие.

1. Познакомится с интерфейсом создания макетов более подробно
2. Сделать для одного документа минимум 3 отличимых функционально макета

Задания для самостоятельной работы.

1. Взяв за основу существующее произведение сверстать многостраничный макет книги
2. В ходе работы можно использовать как авторские наработки так и существующий дизайн книги

Тема 18. Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, многостраничные на примере периодического издания (InDesign) (ПК-4)

Лекция.

Разбор создания нескольких макетов верстки для одного документа в программе InDesign. рассмотреть отличия между макетом книги и периодическим изданием.

Практическое занятие.

1. Познакомится с интерфейсом создания макетов более подробно
2. Сделать для одного документа минимум 5 отличимых функционально макета

Задания для самостоятельной работы.

1. Взяв за основу существующее журнал сверстать многостраничный макет издания
2. В ходе работы можно использовать как авторские наработки так и существующий дизайн периодического издания

Тема 19. Знакомство с редакторами flash анимации на примере программы Animate. (ОПК-1)

Лекция.

Знакомство с интерфейсом программы. Панель инструментов. Диалоговое окно. Контекстные меню.

Практическое занятие.

1. Познакомится с основными инструментами программы
2. Создать анимацию простейших предметов или элементов

Задания для самостоятельной работы.

1. Создать абстрактную анимацию без сюжета с двумя и более движущимися элементами

Тема 20. Разбор приемов, которые позволяют анимированным предметам быть естественными в кадре (ОПК-4)

Лекция.

Рассмотреть на примерах приемы позволяющие анимированным героям или предметам выглядеть естественно.

Практическое занятие.

1. Разработать несколько вариантов анимации движения мяча

Задания для самостоятельной работы.

1. Разработать анимацию движения упрощенной фигуры человека, несколько вариантов.

Тема 21. Создание анимированного персонажа в программе Animate. (ОПК-3)

Лекция.

Рассмотреть принцип анимации многоэлементного объекта

Практическое занятие.

1. Выполнить в векторной программе отрисовку персонажа таким образом, чтобы его движущиеся элементы были по отдельности на прозрачном фоне. Если это необходимо то выполнить для движущегося элементов промежуточные кадры с движением.
2. Выполнить анимацию минимум одного элемента

Задания для самостоятельной работы.

1. Завершить задание с анимированием разработанного персонажа .

Тема 22. Создание анимированного бэкграунда в программе Animate. (ОПК-4)

Лекция.

Рассмотреть принцип анимации многоэлементного объекта

Практическое занятие.

1. Выполнить в векторной программе отрисовку бэкграунда. таким образом, чтобы его движущиеся элементы были по отдельности на прозрачном фоне. Если это необходимо то выполнить для движущихся элементов промежуточные кадры с движением.
2. Выполнить анимацию минимум одного элемента

Задания для самостоятельной работы.

1. Завершить задание с анимированием разработанного бэкграунда

Тема 23. Создание полноценного анимированного ролика в программе Animate. (ПК-1)

Лекция.

Рассмотреть принцип анимации многоэлементного объекта

Практическое занятие.

1. Выполнить в векторной программе отрисовку героя и бэкграунда таким образом, чтобы его движущиеся элементы были по отдельности на прозрачном фоне. Если это необходимо то выполнить для движущегося элементов промежуточные кадры с движением.
2. Выполнить анимацию минимум одного элемента
3. Будущий анимированный ролик должен содержать минимальный сюжет

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнить анимированный ролик с небольшим сюжетом по теме (по выбору).

Тема 24. Знакомство с интерфейсом видеоредактора (ПК-4)

Лекция.

Знакомство с интерфейсом программы. Панель инструментов. Диалоговое окно. Контекстное меню. Рендеринг видео.

Практическое занятие.

1. Познакомится с интерфейсом программы.
2. Нарезать видео и склеить
3. Ускорить видео ролик.

Задания для самостоятельной работы.

Сделать видеонарезку ролика с исполнением своей работы в графическом редакторе.

Тема 25. Создание анимированной заставки в видеоредакторе (ОПК-3)

Лекция.

Знакомство с интерфейсом программы. Разбор применение шрифтов в видео и эффекты с ними.

Практическое занятие.

1. Познакомится с интерфейсом программы.
2. Сделать обложку к своей работе

Задания для самостоятельной работы.

Сделать заставку и смонтировать ролик об одной из своих работ.

Тема 26. Создание эффектов в видеоредакторе (ОПК-1)**Лекция.**

Не предусмотрена.

Практическое занятие.

1. Познакомится с интерфейсом программы.
2. Наложить эффекты огня и дыма на видео или фото

Задания для самостоятельной работы.

Сделать короткое видео с наложением эффектов

Тема 27. Создание полноценного ролика в видеоредакторе. (ПК-4)**Лекция.**

Не предусмотрена.

Практическое занятие.

- 1 Познакомится с интерфейсом программы.
- 2 Сделать обложку к своей работе
- 3 Применить ряд эффектов.
- 4 Разбиться на группы для выполнения группового проекта
- 5 Поделить между членами группы ряд обязанностей.

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнение группового проекта в виде видеоролика не менее чем на 4-5 минут, посвященного кафедре "Дизайна и изобразительного искусства"
2. Выполнение группового проекта в виде видеоролика не менее чем на 4-5 минут, посвященного теме, согласованной с преподавателем.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства**4.1. Распределение баллов:**

6 семестр

- текущий контроль – 80 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.	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
2.	Обзор графических редакторов.	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
3.	Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (Adobe Photoshop)	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
4.	Основные способы создания графических изображений.	Контрольный срез (просмотр)(контрольный срез)	10	8-10 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в полном объеме. 6-7 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме. 3-5 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно. 1-2 баллов - Задания не соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно.
5.	Создание объемных и псевдо-объемных объектов в растровых редакторах.	Комиссионный просмотр аудиторных работ	40	Шкала оценивания: 35-40 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических. 29-34 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 22-28 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. - 0-21 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.

6.	Технология обработки текста в растровых редакторах	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: <ul style="list-style-type: none"> - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
7.	Создание различных эффектов в среде Photoshop.	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: <ul style="list-style-type: none"> - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
8.	Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (SAI)	Контрольный срез (просмотр)(контрольный срез)	10	8-10 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в полном объеме. 6-7 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме. 3-5 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно. 1-2 баллов - Задания не соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно.
9.	Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (Krita).	Комиссионный просмотр аудиторных работ	40	Основные критерии оценивания практических работ: <ul style="list-style-type: none"> - рациональность использования времени, отведенного на практическое задание; - учет и применение рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ и домашних; - грамотное композиционное решение; - цветотональное решение композиции; - использование интерфейса программы в полной мере. - соответствие выполненных работ заданиям. Шкала оценивания: 35-40 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических. 29-34 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 22-28 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. 0-21 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.

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	100	

7 семестр

- текущий контроль – 80 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.	Применение приемов цифровой живописи в графическом дизайне, эскиз локаций (SAI, Photoshop или Krita)	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
2.	Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (CorelDRAW)	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
3.	Основные способы создания графических изображений в векторных редакторах	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.

4.	Создание художественных эффектов средствами векторной графики	Контрольный срез (просмотр) (контрольный срез)	10	8-10 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в полном объеме. 6-7 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме. 3-5 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно. 1-2 баллов - Задания не соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно.
5.	Технология создания графических объектов в редакторах векторной графики (Illustrator)	Комиссионный просмотр аудиторных работ	40	Шкала оценивания: 35-40 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических. 29-34 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 22-28 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. - 0-21 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.
6.	Преобразование растровых объектов в векторные	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
7.	Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, одностраничные (InDesign)	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
8.	Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, многостраничные на примере книги (InDesign)	Контрольный срез (просмотр) (контрольный срез)	10	8-10 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в полном объеме. 6-7 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме. 3-5 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно. 1-2 баллов - Задания не соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно.

9.	Технология создания макетов верстки в специальных редакторах, многостраничные на примере периодического издания (InDesign)	Комиссионный просмотр аудиторных работ	40	Шкала оценивания: 35-40 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических. 29-34 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 22-28 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. - 0-21 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.
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
11.	Итого за семестр		100	

8 семестр

- текущий контроль – 50 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.	Знакомство с редакторами flash анимации на примере программы Animate.	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
2.	Разбор приемов, которые позволяют анимированным предметам быть естественными в кадре	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.

3.	Создание анимированного персонажа в программе Animate.	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
4.	Создание анимированного бэкграунда в программе Animate.	Контрольный срез (просмотр)(контрольный срез)	10	8-10 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в полном объеме. 6-7 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме. 3-5 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно. 1-2 баллов - Задания не соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно.
5.	Создание полноценного анимированного ролика в программе Animate.	Комиссионный просмотр аудиторных работ	25	Шкала оценивания: 22-25 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических. 20-21 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 17-19 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. 0-17 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.
6.	Знакомство с интерфейсом видеоредактора	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.
7.	Создание анимированной заставки в видеоредакторе	Контрольный срез (просмотр)(контрольный срез)	10	8-10 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в полном объеме. 6-7 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме. 3-5 баллов - Задания соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно. 1-2 баллов - Задания не соответствуют темам и выполнены в неполном объеме и не грамотно.
8.	Создание эффектов в видеоредакторе	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Устный опрос по теме, может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа: - правильность ответа по содержанию; - полнота глубины ответа; - сознательность ответа; - логика изложения материала; - использование дополнительного материала.

9.	Создание полноценного ролика в видеоредакторе .	Комиссионный просмотр аудиторных работ	25	Шкала оценивания: 22-25 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических. 20-21 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 17-19 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. 0-17 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.
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
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		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

Комиссионный просмотр аудиторных работ

Тема 5. Создание объемных и псевдо-объемных объектов в растровых редакторах.

Комиссионный просмотр практических работ студентов является открытой и педагогически конструктивной формой аттестации. Участие в просмотре обязательно для всех студентов. Просмотр проводится по итогам работы за определенный промежуток времени. Студент представляет для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по дисциплине.

Порядок проведения просмотра:

- студенты подготавливают работы экспозиционной поле. Работы, предварительно не просмотренные преподавателем, работающим по дисциплине, на просмотр не принимаются;

- по завершении подготовки экспозиции в аудитории начинает работу экспертная комиссия;
- критерии оценки: соответствие уровня работ студента требованиям программы обучения, грамотная и аккуратная подача экспозиции, владение техникой исполнения, грамотное композиционное решение, колористическое решение материала, грамотное решение объема поставленной композиции, владение техникой, грамотное владение и использование интерфейса и возможностей изучаемых программ, количество работ должно соответствовать количеству практических заданий по программе.

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применение рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ и домашних;
- грамотное композиционное решение;
- цветотональное решение композиции;
- использование интерфейса программы в полной мере.
- соответствие выполненных работ заданиям.

Контрольный срез (просмотр)

Тема 4. Основные способы создания графических изображений.

Преподаватель самостоятельно или в составе комиссии производит просмотр работ студентов выполненных за определенный промежуток времени. На котором происходит оценка работ в соответствии с заданиями.

Критерии оценки выполнения задания:

- соответствие работы и темы задания;
- композиционное решение;
- передача идеи проекта;
- грамотное использование всех возможностей использованных программ;
- грамотное использование знаний, умений и навыков, полученных при изучении смежных предметов;
- умение пользоваться разным графическим интерфейсом программ.

Тема 8. Технология создания графических объектов в редакторах растровой графики (SAI)

1. Выполнить зарисовку пейзажа по фото (1-2 работы)
2. Выполнить расширения границ полученных рисунков путем дорисовывания элементов которые предположительно могли бы быть в данном пейзаже.
3. На основе расширенных работ разработать бэкграунды. Направление развития сюжета по выбору: реализм, исторический сюжет, фантастика и прочие.

Тема 22. Создание анимированного бэкграунда в программе Animate.

1. Выполнить анимированный ролик с небольшим сюжетом социального характера
2. Выполнить анимированный ролик с небольшим сюжетом обучающего характера
3. Выполнить анимированный ролик с небольшим сюжетом детского характера

Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий

Тема 12. Основные способы создания графических изображений в векторных редакторах

1. Разработать изображение на основе техники сопряжения фигур - логотип
2. Разработать изображение на основе техники сопряжения фигур - орнамент.

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета, экзамена

Типовые вопросы зачета (ОПК-1, ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-4)

1. Виды компьютерной графики. Растровая графика. Обзор растровых редакторов
2. Возможности настройки инструментов Photoshop. Скачивание новых шрифтов и вставка их в программу.
3. Вставка растровых объектов в документы. Обтекание текстом. Изменение растровых рисунков в программе Microsoft Word. Вставка графических объектов в таблицы.
4. Документы, обрабатываемые Photoshop. Конвертация документа и подготовка к печати.
5. Достоинства и недостатки растровой графики. Возможности исправления недостатков при выводе документа на печать
6. Инструментальные средства растровых редакторов.
7. Инструменты выделения. Алгоритм работы с инструментами.
8. Каналы и маски. Взаимосвязь понятий маски и выделения. Маска и понятие альфа-канала.
9. Коррекция фотоснимка с применением режима быстрой маски.
10. Работа с текстом в ADOBE PHOTOSHOP. Панель свойств инструмента «Текст».
11. Разрешение фотоснимка. Изменение разрешения, сжатие фотоснимков.
12. Трансформирование объектов. Отражение и поворот. Растяжение и наклон, деформация.
13. Фильтры Photoshop. Фотофильтр, его назначение и возможности настройки.
14. Цветовая и тоновая коррекция фотоснимка. Насыщенность и контрастность.
15. Цветовые модели, используемые в графическом редакторе Photoshop.
16. Импорт экспорт файлов Photoshop
17. Подготовка документа на печать
18. Этапы подготовки фотографий для макета книги.

Типовые задания для зачета (ОПК-1, ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-4)

1. Выполнить интерактивную заливку векторного объекта
2. Вставить в шаблон визитки фрейм динамического текста, изменить поле заливки, поменять логотип
3. Выполнить монограмму на кружке с помощью векторного редактора
4. Выполнить рисунок на майке с помощью преобразования фотографии в растровом редакторе

Типовые вопросы экзамена (ОПК-1, ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-4)

1. Инструменты рисования. Создание рисованных объектов с помощью графического планшета.
2. Кисти и штампы в программе Photoshop. Настройка, область применения
3. Работа с примитивными векторными объектами. Программа AdobeIllustrator
4. Использование цветовой палитры в векторной графике
5. Создание векторного контура. Виды контуров. Виды узлов.
6. Этапы отображения рисунка на векторный трехмерный объект.
7. Какие преобразования можно выполнять с помощью палитры Transform(Преобразование)?Способ изменения перспективы, инструмент FreeTransform(Произвольное преобразование).
8. Основные приемы работы в программе Corel DRAW
9. Панель инструментов. Группы инструментов.Свойства инструментов. Corel DRAW
10. Стандартные операции с векторными объектами Corel DRAW: Обводка. Цвет. Тип линии, толщина.
11. Работа с объектами Corel DRAW. Редактирование объектов. Трансформация объектов. Порядок наложения. Группировка. Разделение.
12. Типы текстовых объектов. Фигурный, простой. Задание шрифта и размера текста. Редактирование. Вставка текста в контейнер. Corel DRAW
13. Виды заливок. Наложение текстуры. Corel DRAW

14. Создание эффектов. Перетекание, деформация. Corel DRAW
15. Возможности автоматической и ручной трассировка растрового изображения векторных редакторах.

Типовые задания для экзамена (ОПК-1, ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-4)

1. Выполнить упрощение контура по шаблону готового эскиза витража
2. Дополнить эскиз плаката графическими элементами разного порядка (векторные и растровые)
3. Выполнить художественное оформление заданного текста

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Зачет

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует высокий уровень владения рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, прослеживает междисциплинарные связи. Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, хорошим языком, аргументировано
	ОПК-3	Демонстрирует высокий уровень знаний начального профессионального уровня скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании Демонстрирует высокий уровень методов и приемов скульптора, приемов работы в макетировании и моделировании, прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, хорошим языком, аргументировано
	ОПК-4	Демонстрирует высокий уровень знаний современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании. Прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, хорошим языком, аргументировано
	ПК-1	Демонстрирует высокий уровень знаний владения рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями. В полном объеме владеет практическими навыками по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Свободно ориентируется в материале На вопросы отвечает кратко, аргументировано, уверенно, по существу
	ПК-4	Свободно анализирует и определяет требования к дизайн-проекту и синтезирует набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта Свободно ориентируется в материале На вопросы отвечает кратко, аргументировано, уверенно, по существу

«не зачтено» (0 - 49 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует слабый уровень владения рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, Не прослеживает междисциплинарные связи. Материал излагается с затруднениями, не отвечает на дополнительные вопросы
	ОПК-3	Демонстрирует низкий уровень знаний начального профессионального уровня скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании Демонстрирует низкий уровень методов и приемов скульптора, приемов работы в макетировании и моделировании, не прослеживает междисциплинарные связи Неправильно отвечает на поставленные вопросы или затрудняется с ответом
	ОПК-4	Демонстрирует низкий уровень знаний современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании. Прослеживает междисциплинарные связи с трудом Неправильно отвечает на поставленные вопросы или затрудняется с ответом
	ПК-1	Демонстрирует низкий уровень знаний владения рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями. В частичном объеме владеет практическими навыками по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Неправильно отвечает на поставленные вопросы или затрудняется с ответом
	ПК-4	Плохо анализирует и определяет требования к дизайн-проекту и синтезирует набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта Не ориентируется в материале Неправильно отвечает на поставленные вопросы или затрудняется с ответом

Экзамен

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
	ОПК-1	Демонстрирует высокий уровень владения рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, прослеживает междисциплинарные связи. Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, хорошим языком, аргументировано
	ОПК-3	Демонстрирует высокий уровень знаний начального профессионального уровня скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании Демонстрирует высокий уровень методов и приемов скульптора, приемов работы в макетировании и моделировании, прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, хорошим языком, аргументировано

«отлично» (85 - 100 баллов)	ОПК-4	Демонстрирует высокий уровень знаний современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании. Прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, хорошим языком, аргументировано
	ПК-1	Демонстрирует высокий уровень знаний владения рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями. В полном объеме владеет практическими навыками по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Свободно ориентируется в материале На вопросы отвечает кратко, аргументировано, уверенно, по существу
	ПК-4	Свободно анализирует и определяет требования к дизайн-проекту и синтезирует набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта Свободно ориентируется в материале На вопросы отвечает кратко, аргументировано, уверенно, по существу
«хорошо» (70 - 84 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует хороший уровень владения рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, прослеживает междисциплинарные связи. Ответ построен логично, материал излагается четко, аргументировано
	ОПК-3	Демонстрирует хороший уровень знаний начального профессионального уровня скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании Демонстрирует хороший уровень методов и приемов скульптора, приемов работы в макетировании и моделировании, прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, аргументировано
	ОПК-4	Демонстрирует хороший уровень знаний современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании. Прослеживает междисциплинарные связи Ответ построен логично, материал излагается четко, аргументировано
	ПК-1	Демонстрирует хороший уровень знаний владения рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями. В полном объеме владеет практическими навыками по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Хорошо ориентируется в материале На вопросы отвечает кратко, аргументировано, по существу
	ПК-4	Хорошо анализирует и определяет требования к дизайн-проекту и синтезирует набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта Хорошо ориентируется в материале На вопросы отвечает кратко, по существу

«удовлетворительно» (50 - 69 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует слабый уровень владения рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, прослеживает междисциплинарные связи с трудом. Материал излагается с затруднениями
	ОПК-3	Демонстрирует слабый уровень знаний начального профессионального уровня скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании Демонстрирует слабый уровень методов и приемов скульптора, приемов работы в макетировании и моделировании, прослеживает междисциплинарные связи Материал излагается с затруднениями
	ОПК-4	Демонстрирует слабый уровень знаний современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании. Прослеживает междисциплинарные связи с трудом Материал излагается с затруднениями
	ПК-1	Демонстрирует слабый уровень знаний владения рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями. Не в полном объеме владеет практическими навыками по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Материал излагается с затруднениями
	ПК-4	Слабо анализирует и определяет требования к дизайн-проекту и синтезирует набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта Слабо ориентируется в материале Материал излагается с затруднениями
«неудовлетворительно» (менее 50 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует слабый уровень владения рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, Не прослеживает междисциплинарные связи. Материал излагается с затруднениями, не отвечает на дополнительные вопросы
	ОПК-3	Демонстрирует низкий уровень знаний начального профессионального уровня скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании Демонстрирует низкий уровень методов и приемов скульптора, приемов работы в макетировании и моделировании, не прослеживает междисциплинарные связи Неправильно отвечает на поставленные вопросы или затрудняется с ответом
	ОПК-4	Демонстрирует низкий уровень знаний современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании. Прослеживает междисциплинарные связи с трудом Неправильно отвечает на поставленные вопросы или затрудняется с ответом

	ПК-1	Демонстрирует низкий уровень знаний владения рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями. В частичном объеме владеет практическими навыками по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. Неправильно отвечает на поставленные вопросы или затрудняется с ответом.
	ПК-4	Плохо анализирует и определяет требования к дизайн-проекту и синтезирует набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта. Не ориентируется в материале. Неправильно отвечает на поставленные вопросы или затрудняется с ответом.

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 также 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 информационные 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 материал лекционного занятия 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. Григорьева, И. В. Компьютерная графика : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Компьютерная графика. - Москва: Прометей, 2012. - 298 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/18579.html>
2. Машихина, Т. П. Компьютерная графика : учебное пособие. - 2023-12-09; Компьютерная графика. - Волгоград: Волгоградский институт бизнеса, 2009. - 146 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/11328.html>
3. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с. - Омск: Омский государственный технический университет, 2015. - 239 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>
4. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие. - 2022-07-28; Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional. - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. - 175 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/97584.html>
5. Рознатовская А. Г. Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2 : учебное пособие. - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ)|Бином. Лаборатория знаний, 2009. - 80 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233209>

6.2 Дополнительная литература:

1. Таранов, Н. Н. Художественно-образная выразительность шрифтов : монография. - Весь срок охраны авторского права; Художественно-образная выразительность шрифтов. - Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2010. - 179 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/11328.html>
2. Безрукова Е. А., Елисеенков Г. С., Мхитарян Г. Ю. Шрифты: шрифтовая графика : Учебное пособие вузов. - 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 116 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. <https://urait.ru/bcode/456768>
3. Пашкова, И. В. Проектирование в графическом дизайне : сборник описаний практических р: специальности 070601 «дизайн», специализации «графический дизайн», квалификации «дизайнер (графический дизайн)». - Весь срок охраны авторского права; Проектирование в графическом дизайне. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2011. - 56 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/22066.html>
4. Павловская Е.Э. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов. - 2-е изд., перераб. и доп.. - Москва: Юрайт, 2018. - 183 с.

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/>
4. Сайт "Газетный дизайн" - <http://design-smi.ru/>
5. Федеральный портал «Российское образование» - <http://www.edu.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 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

ArchiCad 13, 21

AutoCad 2013, 2018

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

Adobe Illustrator CS3

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. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>

6. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>

7. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>

8. Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов». – URL: <http://school-collection.edu.ru>

9. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: <https://biblioclub.ru>

10. 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

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