

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталия Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2023 14:11:41
Универсальный программный ключ:
6b5279da4e034bfff679172803fa5b7b550649e2

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»
(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Факультет изобразительного искусства и народных ремёсел
Кафедра графического дизайна

Согласовано
деканом факультета

« 31 » окт 2023 г.


/Чистов П.Д./

Рабочая программа дисциплины

Основы производственного мастерства

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Профиль:

Графический дизайн

Квалификация

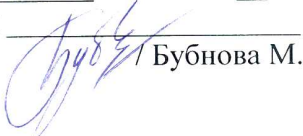
Бакалавр

Форма обучения

Очная

Согласовано с учебно-методической комиссией
факультета изобразительного искусства и
народных ремесел

Протокол от «31» окт 2023 г. № 10

Председатель УМКом 
/Бубнова М.В. /

Рекомендовано кафедрой графического
дизайна

Протокол от «15» окт 2023 г. № 10

Зав. кафедрой 
/Витковский А.Н./

Мытищи
2023

Автор-составитель:
Гаврилица И.В., доцент кафедры графического дизайна

Рабочая программа дисциплины «Основы производственного мастерства» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ от 13.08.2020 г. № 1015.

Дисциплина входит в обязательную часть Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной дисциплиной.

Год начала подготовки (по учебному плану) 2023 год

Содержание

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.....	4
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
Тема	9
Задание на практическую подготовку.....	9
количество часов	9
4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ.....	10
5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	17
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	28
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ	30
8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ.....	30

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель освоения дисциплины овладение навыками работы в различных программных продуктах, используемых на современном этапе развития компьютерных технологий в области графического дизайна.

Задачи дисциплины: получение базовых навыков работы с основными графическими пакетами для профессиональной работы с векторной и растровой графикой, программой макетирования и вёрстки, программным продуктом для 3D моделирования и анимации.

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ДПК-5. Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в обязательную часть Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной дисциплиной.

Для освоения дисциплины «Основы производственного мастерства» студенты используют базовые навыки, формируемые дисциплинами «Основы информационных и компьютерных технологий в дизайне».

Данная дисциплина связана с дисциплинами: Проектирование, Специализация (Дизайн полиграфии и рекламные технологии), Специализация (Медиа дизайн), Основы композиции.

Дисциплина изучается в 3 - 6 семестрах.

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	12
Объем дисциплины в часах	432
Контактная работа:	221
Лабораторные занятия	216
из них, в форме практической подготовки	216
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	5
Зачет	0,4
Экзамен	0,6
Предэкзаменационная консультация	4
Самостоятельная работа	176
Контроль	35

Формой промежуточной аттестации является - экзамен в 4, 6 семестре, зачет в 3, 5 семестрах.

3.2. Содержание дисциплины

Наименование разделов (тем) Дисциплины с кратким содержанием	Кол-во часов	
	Лабораторные за- нятия	
	Общее количество	из них, в форме практической под- готовки
Тема 1. Основы работы в графических редакторах. Форматы файлов растровой и векторной графики, цветовые модели. Создание и сохранение файлов в редакторах растровой, векторной и трёхмерной графики. Вариативный подход к выполнению художественных задач при работе с графическими редакторами. Анализ техники выполнения изображений, выполненных графическими редакторами. Поиск оптимального пути выполнения. Работа в нескольких графических редакторах. Изменение размеров изображения, механизмы сжатия изображения.	6	6
Тема 2. Основы работы в редакторе векторной графики Adobe Illustrator. Панель инструментов, панель атрибутов инструментов, плавающие палитры, строка состояния. Работа с базовыми фигурами, выравнивание и распределение, группировка объектов. Работа с символами. Инструмент «Монтажные области». Инструменты группы "Перо". Работа с замкнутым и незамкнутым контуром. Упрощение контура. Работа с инструментом Shape Builder. Инструмент «Переход». Палитра Pathfinder("Обработка контуров"). Скрипты. Использование библиотек образцов Illustrator. Копирование атрибутов. Панель «Оформление». Создание и редактирование цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Виды кистей: объектная, дискретная, узорчатая, каллиграфическая. Использование градиентов и шаблонов. Применение существующих узоров. Редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Представление о размещении текста в Adobe Illustrator. Форматирование текста. Использование стилей символов и абзацев, изменение формы текста с использованием искажения оболочки, обтекание текстом объекта. Преобразование текста в кривые. Стилизация текста с помощью эффектов. Импорт растровых изображений и работа с ними. Загрузка контуров из Adobe Photoshop.	12	12
Тема 3. Основы работы в редакторе векторной графики Adobe Photoshop. Инструменты Adobe Photoshop. Панель инструментов, панель атрибутов инструментов, плавающие палитры, строка состояния. Слойная структура изображения. Работа со слоями в Adobe Photoshop, варианты наложения слоёв, управление прозрачностью слоя. Использование стилей слоя, Создание и применение масок слоя. Использование корректирующих слоёв. Выделение по цвету, выделение связанных областей,	12	12

выделение инструментом "Лассо", "Магнитное лассо", "Волшебная палочка". Режимы выделения. Поиск оптимального способа выделения. Снятие выделения. Операции с выделенной областью. Фильтры: назначение и группировка. Галерея фильтров Adobe Photoshop. Коллекции цветowych фильтров сторонних разработчиков. Инструменты управления цветом. Цветовые каналы. Тоновая коррекция изображения - уровни и гистограммы. Пакетная обработка изображений: модуль Camera RAW Adobe Bridge.		
Тема 4. Основы работы в редакторе трёхмерной графики и анимации Blender 3D. Панель инструментов, пользовательские настройки, работа с окнами проекций, объектный режим, режим редактирования. Панель точного редактирования. Использование примитивов (мешей), добавление примитивов. Редактирование примитивов. Базовые операции с примитивами использование виджетов размера, формы, вращения. Объединение мешей. Режим пропорционального редактирования. Вкладка Material: добавление материала объекту. Визуализация трёхмерной сцены — рендеринг. Вкладка Render: настройки размера изображения, формата файла, качество визуализации. Фотореалистичный рендеринг: встроенный визуализатор Cycles. Окно Node Editor. Основные группы свойств материала — шейдеры, смешивание и настройка шейдеров материала. Вкладка "Light". Виды источников света и работа с ними. Добавление и удаление источника света, настройки яркости и цвета освещения. Комбинирование различных источников света. Работа с тенями. Вкладка "Camera": настройки положения камеры, добавление и удаление камеры, изменение фокусного расстояния и формата кадра.	12	12
Тема 5. Основы макетирования и вёрстки в настольной издательской системе Adobe InDesign. Основные правила вёрстки и ошибки оформления. Создание, сохранение и открытие документов, масштабирование, навигация по страницам, многооконный режим. Текстовые фреймы, связанные текстовые фреймы, импорт текста, вставка символов, текстовый редактор, подготовка текста к вёрстке, поиск и замена текста, проверка орфографии. Стили символов, стили абзацев. Добавление иллюстраций. Подготовка иллюстраций в графическом редакторе. Связывание файлов. Панель «Связи». Работа с шаблонами: создание, редактирование и применение страниц-шаблонов. Экспорт документов, создание PDF-файлов.	12	12
Итого 3 семестр	54	54
Тема 6. Ретушь и коллажирование в редакторе растровой графики Adobe Photoshop. Основы фоторетуши: виды ретуши, требования к ретушированным изображениям. Приёмы ретуши. Создание и использование живописных кистей, работа с библиотеками кистей, организация слоёв при рисовании, рабочая среда. Инструменты работы с текстом. Применение эффектов к тексту. Растривание текста. Варианты размещения текста. Инструменты группы Перо. Работа с контурами. Работа с фигурами. Добавление фигур.	8	8
Тема 7. Создание дизайн-макета в редакторе векторной графики Adobe Illustrator. Использование слоёв. Подготовка файлов для работы в программах	12	12

трёхмерного моделирования и редакторах моушн-графики. Эффекты растровые и векторные. Палитра «Оформление». Подготовка макета к печати. Подготовка изображений для импорта в редактор трёхмерной графики. Градиенты и быстрая заливка. Работа с акварельными кистями, наложение текстуры.		
Тема 8. Основы моделирования в редакторе трёхмерной графики Blender 3D. Основные подходы к моделированию объектов. Применение базовых фигур, экструдирование, использование образца, моделирование с помощью сплайнов. Модификаторы трёхмерных объектов: модификаторы генерации, симуляции и деформации. Импорт объектов и материалов. Работа с библиотеками изображений. Форматы импорта и экспорта трёхмерных сцен.	8	8
Тема 9. Фотореалистичный рендеринг и визуализация в редакторе Adobe Dimension. Добавление моделей, подбор и настройка материалов, коррекция освещения, импорт и экспорт графики, взаимодействие с редакторами растровой и векторной графики.	8	8
Тема 10. Основы работы в редакторе моушн-графики и композинга Adobe AfterEffects. Область применения и выразительные возможности моушн-графики. Форматы видеофайлов, телевизионные и сетевые видеостандарты. Создание и настройка композиции. Изменение настроек композиции в процессе работы. Импорт графики в композицию. Инструменты Adobe AfterEffects. Рабочее пространство. Панель импорта, панель эффектов. Автоматические ключи анимации объекта, редактор диаграмм ключей анимации. Добавление эффектов к слою. Просмотр эффектов в Adobe Bridge.	10	10
Тема 11. Создание больших публикаций в Adobe InDesign. Модульная система вёрстки, расчет и настройка модульной сетки, калькуляторы модульных сеток. Стили графики. Стандартные объекты, объекты и фреймы, назначение заливки и абриса, заливка сплошным цветом, заливка градиентом, настройки абриса, трансформация объектов, копирование и дублирование объектов, группировка объектов, логические операции, использование направляющих и сетки, выравнивание и распределение. Работа с шаблонами, работа со слоями. Журнальная вёрстка.	8	8
Итого 4 семестр	54	54
Тема 12. Приёмы проектирования плаката в Adobe Illustrator Инструменты и порядок работы, анализ референсных изображений, плагины сторонних разработчиков.	10	10
Тема 13. Создание больших публикаций в Adobe InDesign. Вёрстка высокохудожественных изданий. Обтравки изображений. Подбор иллюстративного материала. Работа с фотобанками и фотостоками. Предпечатная подготовка.	16	16
Тема 14. Моделирование и анимация в редакторе трёхмерной графики Blender 3D. Понятие ключевых кадров, добавление и удаление ключевых кадров, типы ключевых кадров, редактор графов, ключи формы меша. Рабочая область «Анимация». Основные ключи анимации: Position, Rotation,	12	12

Scale. Анимация материалов и освещения. Анимация Камеры: добавление и удаление камеры, изменение фокусного расстояния и формата кадра. Использование нескольких камер, переключение камеры. Движение камеры по пути, слежение за объектом. Связывание объектов методом «Родитель-потомок». Рабочая область «Graph Editor», виды интерполяции кривой. Вкладка «Физика». Симуляция физических процессов: ветер, жидкость, сила тяжести, симуляция ткани. Система частиц.		
Тема 15. Векторная графика как основа анимации в редакторе Adobe AfterEffects. Импорт векторной графики из Adobe Illustrator: настройки импорта. Классификация эффектов, анимация параметров эффекта, комбинирование и порядок применения эффектов. Выражения Adobe AfterEffects: использование и написание выражений. Прекомпозиция слоя. Работа с многослойными композициями. Добавление звука, рендеринг аудиовизуальной композиции.	16	16
Итого 5 семестр	54	54
Тема 16. Персонажная анимация в редакторе трёхмерной графики Blender 3D. Основы риггинга. Арматура: кости и скелет. Вкладка «Bones». Режим редактирования позы персонажа «Pose Mode». Анимация походки персонажа. Анимация мимики персонажа, липсинк, ключи формы меша.	16	16
Тема 17. Двухмерная анимация в редакторе OpenToonz. Импорт 2D графики, ригинг, покадровая анимация, создание промежуточных кадров, эффекты, работа с растровыми кистями, рендер композиции.	14	14
Тема 18. Скульптинг в редакторе трёхмерной графики Blender 3D. Цифровой скульптинг. Скульптурные кисти. Экспорт трёхмерной сцены для печати на трёхмерном принтере.	12	12
Тема 19. Компиляция видеоконтента и графики в редакторе Adobe AfterEffects. Создание видеоролика в технике «дополненной реальности. Трекинг и кеинг, работа с хромакеем. Ригинг, кинетическая типографика.	12	12
Итого 6 семестр	54	54
Итого	216	216

Практическая подготовка

№ темы	Тема	Задание на практическую подготовку	количество часов
1.	Основы работы в графических редакторах.	Работа в графическом редакторе	6
2.	Основы работы в редакторе векторной графики Adobe Illustrator.	Работа в графическом редакторе	12
3.	Основы работы в редакторе векторной графики Adobe Photoshop.	Работа в графическом редакторе	12
4.	Основы работы в редакторе трёхмерной графики и анимации Blender 3D.	Работа в графическом редакторе	12
5.	Основы макетирования и вёрстки в настольной издательской системе Adobe InDesign.	Работа в графическом редакторе	12
6.	Ретушь и коллажирование в редакторе растровой графики Adobe Photoshop.	Работа в графическом редакторе	8
7.	Создание дизайн-макета в редакторе векторной графики Adobe Illustrator.	Работа в графическом редакторе	12
8.	Основы моделирования в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.	Работа в графическом редакторе	8
9.	Фотореалистичный рендеринг и визуализация в редакторе Adobe Dimension.	Работа в графическом редакторе	8
10.	Основы работы в редакторе моушн-графики и композинга Adobe AfterEffects.	Работа в графическом редакторе	10
11.	Создание больших публикаций в Adobe InDesign.	Работа в графическом редакторе	8
12.	Приёмы проектирования плаката в Adobe Illustrator	Работа в графическом редакторе	10
13.	Создание больших публикаций в Adobe InDesign.	Работа в графическом редакторе	16
14.	Моделирование и анимация в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.	Работа в графическом редакторе	12
15.	Векторная графика как основа анимации в редакторе Adobe AfterEffects.	Работа в графическом редакторе	16
16.	Персонажная анимация в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.	Работа в графическом редакторе	16
17.	Двухмерная анимация в редакторе OpenToonz.	Работа в графическом редакторе	14
18.	Скульптинг в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.	Работа в графическом редакторе	12
19.	Компиляция видеоконтента и графики в редакторе Adobe AfterEffects.	Работа в графическом редакторе	12
Итого		216 ч.	

4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Формы отчетности
1.Основы работы в графических редакторах.	Анализ техники выполнения изображений, выполненных графических редакторах. Поиск оптимального пути выполнения. Работа в нескольких графических редакторах.	9	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
2.Основы работы в редакторе векторной графики Adobe Illustrator.	Работа с базовыми фигурами, выравнивание и распределение, группировка объектов. Работа с символами. Инструмент «Монтажные области». Инструменты группы "Перо". Работа с замкнутым и незамкнутым контуром. Упрощение контура. Работа с инструментом Shape Builder. Инструмент «Переход». Палитра Pathfinder("Обработка контуров"). Скрипты. Использование библиотек образцов Illustrator. Копирование атрибутов. Панель «Оформление» . Создание и редактирование цветowych групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Форматирование текста. Использование стилей символов и абзацев, изменение формы текста с использованием искажения оболочки, обтекание текстом объекта. Преобразование текста в кривые. Стилизация текста с помощью эффектов. Импорт растровых изображений и работа с ними. Загрузка контуров из Adobe Photoshop.	9	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение

Тема 3. Основы работы в редакторе векторной графики Adobe Photoshop.	Инструменты Adobe Photoshop. Панель инструментов, панель атрибутов инструментов, плавающие палитры, строка состояния. Слойная структура изображения. Работа со слоями в Adobe Photoshop, варианты наложения слоёв, управление прозрачностью слоя. Использование стилей слоя, Создание и применение масок слоя. Использование корректирующих слоёв. Выделение по цвету, выделение связанных областей, выделение инструментом "Лассо", "Магнитное лассо", "Волшебная палочка". Режимы выделения. Поиск оптимального способа выделения. Снятие выделения. Операции с выделенной областью. Фильтры: назначение и группировка. Галерея фильтров Adobe Photoshop. Коллекции цветовых фильтров сторонних разработчиков. Инструменты управления цветом. Цветовые каналы. Тоновая коррекция изображения - уровни и гистограммы. Пакетная обработка изображений: модуль Camera RAW Adobe Bridge.	9	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
--	--	---	--------------------------------	--	------------

4. Основы работы в редакторе трёхмерной графики и анимации Blender 3D	Использование примитивов (мешей), добавление примитивов. Редактирование примитивов. Базовые операции с примитивами: использование виджетов размера, формы, вращения. Объединение мешей. Режим пропорционального редактирования. Вкладка Material: добавление материала объекту. Вкладка Render: настройки размера изображения, формата файла, качество визуализации. Окно Node Editor. Основные группы свойств материала — шейдеры, смешивание и настройка шейдеров материала. Вкладка "Light". Виды источников света и работа с ними. Добавление и удаление источника света, настройки яркости и цвета освещения. Комбинирование различных источников света. Работа с тенями. Вкладка "Camera": настройки положения камеры, добавление и удаление камеры, изменение фокусного расстояния и формата кадра.	9	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Тема 5. Основы макетирования и вёрстки в настольной издательской системе Adobe InDesign.	Основные правила вёрстки и ошибки оформления. Создание, сохранение и открытие документов, масштабирование, навигация по страницам, многооконный режим. Текстовые фреймы, связанные текстовые фреймы, импорт текста, вставка символов, текстовый редактор, подготовка текста к вёрстке, поиск и замена текста, проверка орфографии. Стили символов, стили абзацев. Добавление иллюстраций. Подготовка иллюстраций в графическом редакторе. Связывание файлов. Панель «Связи». Работа с шаблонами: создание, редактирование и применение страниц-шаблонов. Экспорт документов, создание PDF-файлов.	10	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Итого 3 семестр		46			

6. Ретушь и коллажирование в редакторе растровой графики Adobe Photoshop.	Приёмы ретуши. Создание и использование живописных кистей, работа с библиотеками кистей, организация слоёв при рисовании, рабочая среда. Применение эффектов к тексту. Растривание текста. Варианты размещения текста. Работа с контурами. Работа с фигурами. Добавление фигур.	4	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
7. Создание дизайн-макета в редакторе векторной графики Adobe Illustrator.	Подготовка фалов для работы в программах трёхмерного моделирования и редакторах моушн-графики. Эффекты растровые и векторные. Палитра «Оформление». Подготовка макета к печати. Подготовка изображений для импорта в редактор трёхмерной графики. Градиенты и быстрая заливка. Работа с акварельными кистями, наложение текстуры.	6	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
8. Основы моделирования в редакторе трёхмерной графики Blender 3D	Основные подходы к моделированию объектов. Применение базовых фигур, экструдирование, использование образца, моделирование с помощью сплайнов. Модификаторы трёхмерных объектов: модификаторы генерации, симуляции и деформации. Импорт объектов и материалов. Работа с библиотеками изображений. Форматы импорта и экспорта трёхмерных сцен.	8	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Тема 9. Фотореалистичный рендеринг и визуализация в редакторе Adobe Dimension	Добавление моделей, подбор и настройка материалов, коррекция освещения, импорт и экспорт графики, взаимодействие с редакторами растровой и векторной графики.	8	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение

Тема 10. Основы работы в редакторе моушн-графики и композинга Adobe AfterEffects.	Область применения и выразительные возможности моушн-графики. Форматы видеофайлов, телевизионные и сетевые видеостандарты. Создание и настройка композиции. Изменение настроек композиции в процессе работы. Импорт графики в композицию. Инструменты Adobe AfterEffects. Рабочее пространство. Панель импорта, панель эффектов. Автоматические ключи анимации объекта, редактор диаграмм ключей анимации. Добавление эффектов к слою. Просмотр эффектов в Adobe Bridge.	8	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Тема 11. Создание больших публикаций в Adobe InDesign.	Модульная система вёрстки, расчет и настройка модульной сетки, калькуляторы модульных сеток. Стили графики. Стандартные объекты, объекты и фреймы, назначение заливки и абриса, заливка сплошным цветом, заливка градиентом, настройки абриса, трансформация объектов, копирование и дублирование объектов, группировка объектов, логические операции, использование направляющих и сетки, выравнивание и распределение. Работа с шаблонами, работа со слоями. Журнальная вёрстка.	8	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Итого 4 семестр		42			
Тема 12. Приёмы проектирования плаката в Adobe Illustrator	Инструменты и порядок работы, анализ референсных изображений, плагины сторонних разработчиков.	10	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Тема 13. Создание больших публикаций в Adobe InDesign.	Вёрстка высокохудожественных изданий. Обтравки изображений. Подбор иллюстративного материала. Работа с фотобанками и фотостоками. Предпечатная подготовка.	12	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение

Тема 14. Моделирование и анимация в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.	Понятие ключевых кадров, добавление и удаление ключевых кадров, типы ключевых кадров, редактор графов, ключи формы меша. Рабочая область «Анимация». Основные ключи анимации: Position, Rotation, Scale. Анимация материалов и освещения. Анимация Камеры: добавление и удаление камеры, изменение фокусного расстояния и формата кадра. Использование нескольких камер, переключение камеры. Движение камеры по пути, слежение за объектом. Связывание объектов методом «Родитель-потомок». Рабочая область «Graph Editor», виды интерполяции кривой. Вкладка «Физика». Симуляция физических процессов: ветер, жидкость, сила тяжести, симуляция ткани. Система частиц.	12	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Тема 15. Векторная графика как основа анимации в редакторе Adobe AfterEffects.	Импорт векторной графики из Adobe Illustrator: настройки импорта. Классификация эффектов, анимация параметров эффекта, комбинирование и порядок применения эффектов. Выражения Adobe AfterEffects: использование и написание выражений. Прекомпозиция слоя. Работа с многослойными композициями. Добавление звука, рендеринг аудиовизуальной композиции.	12	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Итого 5 семестр		46			
Тема 16. Персонажная анимация в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.	Основы риггинга. Арматура: кости и скелет. Вкладка «Bones». Режим редактирования позы персонажа «Pose Mode». Анимация походки персонажа. Анимация мимики персонажа, липсинк, ключи формы меша.	10	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение

Тема 17. Двухмерная анимация в редакторе OpenToonz.	Импорт 2D графики, ригинг, покадровая анимация, создание промежуточных кадров, эффекты, работа с растровыми кистями, рендер композиции.	10	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Тема 18. Скульптинг в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.	Цифровой скульптинг. Скульптурные кисти. Экспорт трёхмерной сцены для печати на трёхмерном принтере.	10	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Тема 19. Компильция видеоконтента и графики в редакторе Adobe AfterEffects.	Создание видеоролика в технике «дополненной реальности». Трекинг и кеинг, работа с хромакеем. Ригинг, кинетическая типографика.	12	Работа в графическом редакторе	Методические рекомендации к дисциплине	Упражнение
Итого 6 семестр		42			
Итого		176			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-5. Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов.	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ОПК-4	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> приёмы проектирования продуктов графического дизайна <i>Уметь:</i> анализировать референсные изображения <i>Владеть:</i> базовыми приёмами проектирования продуктов графического дизайна	Упражнения	Шкала оценивания упражнения
ОПК-4	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> современные подходы к проектированию продуктов графического дизайна <i>уметь:</i> свободно выбирать технические средства проектирования <i>владеть:</i> навыками проектирования основных продуктов графического дизайна, приёмами типографики, формирования законченного художественного образа, композиционными навыками.	Практическая подготовка	Шкала оценивания практической подготовки

ДПК-5	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> возможности растровой, векторной и трёхмерной графики, основы работы в программе макетирования и вёрстки. <i>Уметь:</i> выполнять базовые операции с двумерными и трёхмерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины <i>Владеть:</i> базовыми приёмами работы с векторной, растровой и трёхмерной графикой, основами макетирования и вёрстки	Упражнения	Шкала оценивания упражнения
ДПК-5	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>знать:</i> современное состояние информационных технологий в графическом дизайне, особенности создания и использования векторной и растровой графики, основные цветовые модели, их характеристики и назначение <i>уметь:</i> свободно работать с векторной, растровой и трёхмерной графикой в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения курса, работать с текстом в программных продуктах изучаемых в процессе освоения курса <i>владеть:</i> на высоком уровне навыками работы в следующих программах: графический редактор Adobe Illustrator графический редактор Adobe Photoshop программа макетирования и вёрстки Adobe InDesign программа трёхмерного моделирования и анимации Blender	Практическая подготовка	Шкала оценивания практической подготовки

Шкала оценивания упражнения

Показатели	Количество баллов
Владеет инструментами графического редактора	0-2
Порядок выполнения верный	0-2
Выполнение в полном объеме	0-2

Шкала оценивания практической подготовки

Практическая подготовка	Баллы
3 семестр	
Календарь	4-8
Стилизация	4-8
Сертификат	4-8
Паттерн	4-8
Постер	4-8
Фотокнига	4-8
Плакат «Save me»	4-8
Афиша	4-8
Многостраничное издание	4-8
Абстрактная композиция	4-8
	Итого max 80
4 семестр	
Ретушь Портрет	2-4
Ретушь Фигура	2-4
Шрифтовая композиция	4-8
Паттерн	4-8
Настольная игра	4-14
Визуализация серии упаковок	4-8
Моделирование тел вращения	4-8
Журнал	4-8
Анимированное текстовое сообщение	4-8
	Итого max 70
5 семестр	
Коллаж	4-8
Презентационный ролик	4-16
Иллюстрированная энциклопедия	4-16
Макет сувенирной (наградной) продукции	4-8
Натюрморт	4-8
Анимация логотипа (Blender)	4-8
Прогноз погоды (AE)	4-8
Анимация логотипа (AE)	4-8
	Итого max 80
6 семестр	
Анимация персонажа (Blender)	8-14
Анимация персонажа (AE)	8-14

Аудио-визуальная композиция	8-14
Видеоинфографика	8-14
Визуализация	8-14
	Итого max 70

5.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерные упражнения

№	Упражнение	Тема
3 семестр		
1.	Сохранение файлов	1
2.	Создание фигур. Палитра «Pathfinder»	2
3.	Работа с палитрой «Symbols»	2
4.	Кисти: виды, создание, добавление и сохранение	2
5.	Инструменты «Переход», «Вращение», «Отражение»	2
6.	Скрипты Adobe Illustrator	2
7.	Создание и редактирование узоров	2
8.	Фильтры и эффекты	2
9.	Режимы наложения слоя	2
10.	Базовые операции с трёхмерными примитивами	4
11.	Добавление материала трёхмерному объекту	4
12.	Импорт текста	5
13.	Стили символов, стили абзацев	5
14.	Работа с шаблонами	5
4 семестр		
15.	Порядок ретуши.	6
16.	Приёмы коллажирования	6
17.	Ретуширование с помощью фильтра Liquify	6
18.	Использование кистей в Adobe Illustrator	7
19.	Растровые эффекты в Adobe Illustrator	7
20.	Создание сложных узоров (гильош)	7
21.	Сетчатый градиент	7
22.	Импорт svg файла, применения модификатора Curves	8
23.	Настройка освещения и материалов в фотореалистичном визуализаторе Cycles	8
24.	Добавление моделей	9
25.	подбор и настройка материалов, коррекция освещения	9
26.	Применение эффектов анимации текста	10
27.	Рендер композиции в Adobe MediaEncoder	10
28.	Настройка модульной сетки Adobe InDesign	11
29.	Вёрстка разворота по образцу в Adobe InDesign	11
5 семестр		
30.	Приёмы коллажирования	12
31.	Плагины сторонних разработчиков	12
32.	Обтравки изображений.	13
33.	Подбор иллюстративного материала	13
34.	Симуляция физических свойств объекта	14
35.	Анимация ключевых кадров	14

36.	Анимация формы меша	14
37.	Кривые нтерполяции	14
38.	Иерархия слоёв моушн-композиции	15
39.	Импорт графики в моушн-композицию	15
40.	Работа с выражениями	15
6 семестр		
41.	Ригинг персонажа	16
42.	Липсинк с использованием ключей формы меша	16
43.	Анимация многослойного фона с эффектом параллакса	17
44.	Инструменты цифрового скульптинга	18
45.	Порядок работы над цифровой скульптурой	18
46.	Инструмент “Pin” в Adobe AfterEffects	19
47.	Дополнения для работы с персонажной анимации	19
48.	Иерархия слоёв проекта с персонажной анимации	19

Задания на практическую подготовку

№	Учебное задание	Тема	Практический результат
3 семестр			
1	Календарь Макет перекидного календаря с обложкой.	Adobe Il-lustrator	Файлы .ai, .jpg, pdf
2	Стилизация Линейная стилизация объекта живой природы	Adobe Il-lustrator	Файлы .ai, .jpg
3	Сертификат Макет сертификата\грамоты с использованием приёмов защищённой полиграфии (гильошей).	Adobe Il-lustrator	Файлы .ai, .jpg
4	Паттерн Создание бесшовного раппортного орнамента, отвечающего техническим требованиям фотостоков (векторная графика для некоммерческого использования)	Adobe Il-lustrator	Файлы .ai, .jpg
5	Постер Векторная иллюстрация	Adobe Il-lustrator	Файлы .ai, .jpg
6	Фотокнига Оформление фотокниги с помощью набора готовых растровых изображений	Adobe Photo-shop	Файл .jpg
7	Плакат «Save me» Мотивационный плакат в выбранной технике	По выбору студента	Файл .jpg
8	Афиша Коллаж с использованием режима наложения слоёв	Adobe Photo-shop	Файлы psd,.jpg
9	Многостраничное издание Макет книжного издания с иллюстрациями	Adobe In-Design	Файлы .indd, .PDF
10	Абстрактная композиция Композиция из объёмных геометрических фигур с использованием фотореалистичного визуализатора Cycles	Blender 3D	Файлы .blend, .jpg
4 семестр			
1	Ретушь Портрет	Adobe Photo-shop	Файлы .jpg, .psd
2	Ретушь Фигура	Adobe Photo-shop	Файлы .jpg, .psd
3	Шрифтовая композиция	Adobe Photo-shop	Файлы .jpg,

	Тематический коллаж	toshop	.psd
4	Паттерн Раппортный орнамент с использованием стилизованных образов объектов живой природы	Adobe Il- lustrator	Файлы .ai, .jpg
5	Настольная игра Дизайн-проект настольной игры для детей младшего школьного возраста	Adobe Il- lustrator	Файлы .ai, .jpg
6	Визуализация серии упаковок	Adobe Di- mension	Файлы .jpg
7	Моделирование тел вращения Дизайн-проект набора шахматных фигур	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
8	Журнал Дизайн-макет рубрики журнала.	Adobe In- Design	Файлы .indd, .PDF
9	Анимированное текстовое сообщение Кинетическая типографика	Adobe Af- terEffects	Файлы .ae, .mp4
5 семестр			
1	Коллаж Фотоколлаж по мотивам живописного произведения в стиле сюрреализм	Adobe Pho- toshop	Файлы .jpg, .psd
2	Презентационный ролик Проект по выбору студента	Adobe Af- terEffects	Файлы .ae, .mp4
3	Иллюстрированная энциклопедия Вёрстка многостраничного, иллюстрированного издания информационно-познавательного назначения	Adobe In- Design	Файлы .indd, .PDF
4	Макет сувенирной (наградной) продукции Дизайн-проект памятного знака	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
5	Натюрморт Многофигурная композиция (3-5 предметов, 2 драпировки), фотореалистичный визуализатор Cycles	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
6	Анимация логотипа Импорт и анимация векторной графики в программе трёхмерного моделирования	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
7	Прогноз погоды Серия анимированных тематических графических композиций (5 городов)	Adobe Af- terEffects	Файлы .ae, .mp4
8	Анимация логотипа Анимация векторной графики в программе постобработки и копоузинга.	Adobe Af- terEffects	Файлы .ae, .mp4
6 семестр			
1	Анимация персонажа Риггинг и анимация персонажа в программе трёхмерного моделирования	Blender3D	Файлы .blend, .mp4
2	Анимация персонажа Персонажная анимация в программе постобработки и копоузинга.	Adobe Af- terEffects	Файлы .ae, .mp4
3	Аудио-визуальная композиция Видеоролик в стиле AR (дополненная реальность)	Adobe Af- terEffects	Файлы .ae, .mp4 .jpg
4	Ротоскопия Анимация танца методом «эклер»	Adobe Af- terEffects	Файлы .ae, .mp4
5	Презентационный ролик Шоурил техник анимации	Adobe Dinension	Файлы psd, .jpg

Примерные вопросы зачета:

Билет №1

1. Создание фигур, операции с контуром в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.

Билет №2

1. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator. Форматирование текста. Преобразование фигурного текста в кривые. Связывание текстового блока с объектами.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по предложенному образцу.

Билет №3

1. Цветовые модели, инструменты работы с цветом в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Внесите правки в текст предложенного документа, пользуясь операциями по поиску и замене в редакторе Adobe InDesign.

Билет №4

1. Скрипты в графическом редакторе Adobe Illustrator. Скрипты сторонних разработчиков.
2. Обработайте видеофрагмент, пользуясь панелью «Трекинг».

Билет №5

1. Назначение и возможности трёхмерного редактора Blender 3D. Работа с виджетами, режим редактирования в Blender 3D: части трёхмерного объекта, режим пропорционального редактирования, инструменты и горячие клавиши.
2. Создайте календарную сетку в графическом редакторе Adobe Illustrator.

Билет №6

1. Работа с «мок-ап» файлами», преобразования слоя в смартобъект.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator коллаж по предложенному образцу.

Билет №7

1. Работа со страницами-шаблонами в Adobe InDesign (создание, назначение, редактирование).
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator изображение по предложенному образцу.

Билет №8

1. Применение эффектор группы Generation к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Создайте в редакторе Adobe Illustrator изображение по предложенному образцу.

Билет №9

1. Инструменты выделения в Adobe Photoshop.
2. Создайте в Adobe Illustrator векторную иллюстрацию на основе предложенного растрового изображения.

Билет №10

1. Инструменты Adobe Photoshop и онлайн-ресурсы для создания панорам.

2. Смоделируйте в Blender 3D сцену по предложенному образцу.

Билет №11

1. Назначение и возможности Adobe Dimension
2. Создайте в Adobe InDesign нужное количество страниц-шаблонов для вёрстки предложенного документа.

Билет №12

1. Настройки материалов и освещения в Adobe Dimension.
2. Выполните стабилизацию предложенного видеофрагмента в Adobe AfterEffects.

Билет №13

1. Импорт/экспорт файлов в Adobe Illustrator. Работа с монтажными областями.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по предложенному образцу.

Билет №14

1. Визуализатор Cycles render в Blender 3D.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по предложенному образцу.

Билет №15

1. Работа с модульной сеткой в Adobe InDesign.
2. Отретушируйте предложенное изображение в Adobe Photoshop.

Билет №16

1. Применение эффектов группы Color Correction к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Отретушируйте предложенное изображение в Adobe Photoshop.

Билет №17

1. Вкладка Armature в Blender 3D – работа с костями и скелетом персонажа.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator текстовую композицию по предложенному образцу.

Билет №18

1. Модификаторы Деформации в Blender.
2. Создайте сцену по предложенному образцу в Adobe AfterEffects.

Билет №19

1. Настройки освещения, реализация различных схем постановки света в Blender 3D.
2. Создайте оглавление для предложенного текста в Adobe InDesign.

Билет №20

1. Вкладка «Физика» в Blender 3D: моделирование физических свойств материала - прочность, упругость, жесткость, вес, текучесть.
2. Повторите предложенный образец в Adobe Photoshop.

Примерные вопросы к экзамену:

Билет №1

1. Назначение и возможности Adobe Photoshop.
2. Анимлируйте сцену по предложенному образцу в Blender 3D.

Билет №2

1. Требования к векторным изображениям, предъявляемые стоковыми сайтами.
2. Анимлируйте текст, используя ключи формы меша в Blender 3D.

Билет №3

1. Создание указателя в Adobe InDesign.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.

Билет №4

1. Применение эффектов группы Simulation к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.

Билет №5

1. Текстовый редактор, подготовка текста к вёрстке, поиск и замена текста, проверка орфографии в Adobe InDesign.
2. Используя трассировку в графическом редакторе Adobe Illustrator создайте векторное изображение по образцу.

Билет №6

1. Стили символов в Adobe InDesign.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Dimension сцену по предложенному образцу.

Билет №7

1. Стили абзацев в Adobe InDesign.
2. Настройте в Blender 3D материал по предложенному образцу (cycles render).

Билет №8

1. Стили объектов в Adobe InDesign.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator бесшовный орнамент (петтерн) по предложенному образцу.

Билет №9

1. Виды кистей, их создание и редактирование в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Выполните в Adobe InDesign вёрстку разворота по предложенному образцу.

Билет №10

1. Маски и каналы в Adobe Photoshop.
2. Настройте в Adobe InDesign стили абзацев, согласно предложенному документу.

Билет №11

1. Модификаторы Генерации в Blender.
2. Настройте в Adobe InDesign стиль графики по образцу.

Билет №12

1. Применение эффектов группы Stylize к слою в Adobe AfterEffects.
2. Настройка связей в макете Adobe InDesign.

Билет №13

1. Работа со слоями композиции Adobe AfterEffects в режиме 3D.
2. Создайте иллюстрацию по предложенному образцу в Adobe Illustrator

Билет №14

1. Эффекты анимации текста в Adobe AfterEffects.
2. Настройте стили слоя Adobe Photoshop, согласно образцу.

Билет №15

1. Режимы наложения слоёв в Adobe AfterEffects.
2. Смоделируйте тела вращения в Blender 3D согласно образцу.

Билет №16

1. Рендер композиции для различных платформ и устройств в Adobe Media Encoder.
2. Конвертация дизайн-макета в pdf файл, согласно требованиям типографии.

Билет №17

1. Меню эффектов в Adobe Illustrator.
2. Анимлируйте текстовые слои, согласно предложенному образцу.

Билет №18

1. Основные правила вёрстки и ошибки в оформлении.
2. Работа с выражениями в Adobe AfterEffects.

Билет №19

1. Движение камеры по пути, настройка слежения за объектом в Blender 3D.
2. Выполните вычитание фоновых цвета в предложенном видеофрагменте.

Билет №20

1. Назначение и возможности Adobe Bridge. Модуль Camera RAW.
2. Анимлируйте сцену в Adobe AfterEffects согласно образцу.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Формирование компетенций по дисциплине находит своё отражение в формировании знаний, умений и навыков. Подтверждением сформированности у студента оцениваемых компетенций является промежуточная аттестация.

Целью лабораторных занятий является приобретение знаний, умений и навыков, необходимых в профессиональной деятельности. Они составляют важную часть теоретической и профессиональной практической подготовки. Студентами выполняется комплекс практических упражнений под руководством преподавателя в соответствии с изучаемым содержанием учебного материала.

Текущий контроль успеваемости осуществляется в форме оценивания демонстрации комплекса учебных заданий по дисциплине, выполненных в рамках самостоятельной работы студента.

Таким образом, в течение 3,5 семестра максимально возможное число баллов – 80. По результатам дифференцированного зачета максимально возможное число баллов – 20. В течение 4, 6 семестра максимально возможное число баллов – 70. По результатам экзамена максимально возможное число баллов – 30.

Зачет проходит в виде просмотра комплекса заданий практической подготовки.

Экзамен по дисциплине проводится по билетам, каждый билет содержит теоретический вопрос и практическое задание по темам курса дисциплины.

Итоговая оценка по дисциплине является суммой баллов, набранных в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации

Формой промежуточной аттестации являются: зачет в 3 и 5 семестрах, экзамен в 4 и 6 семестрах.

Шкала оценивания зачёта

«15-20»

- 1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Знание теоретического материала, умение грамотно рассказать и продемонстрировать ход работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание выполнено на высоком уровне.
- 4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«11-15»

- 1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Знание теоретического материала, небольшие затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание выполнено с соблюдением технических требований
- 4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«5-10»

- 1) Удовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Удовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание выполнено с ошибками
- 4) Затруднения в ответе на дополнительные вопросы;

«0-5»

- 1) Низкий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Неудовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание не выполнено
- 4) Неспособность ответить на дополнительные вопросы;

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по приведенной ниже шкале. При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа обучающегося в течение освоения дисциплины, а также оценка по промежуточной аттестации.

Количество баллов	Оценка по традиционной шкале
81-100	Зачтено
61-80	Зачтено
41-60	Зачтено
0-40	Не зачтено

Шкала оценивания экзамена

«30-20»

- 1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Знание теоретического материала, умение грамотно рассказать и продемонстрировать ход работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание выполнено на высоком уровне.
- 4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«19-10»

- 1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Знание теоретического материала, небольшие затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание выполнено с соблюдением технических требований
- 4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«9-1»

- 1) Удовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Удовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание выполнено с ошибками
- 4) Затруднения в ответе на дополнительные вопросы;

«0»

- 1) Низкий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Неудовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание не выполнено
- 4) Неспособность ответить на дополнительные вопросы;

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по приведенной ниже шкале. При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа обучающегося в течение освоения дисциплины, а также оценка по промежуточной аттестации.

Количество баллов	Оценка по традиционной шкале
81-100	Отлично
61-80	Хорошо
41-60	Удовлетворительно
0-40	Неудовлетворительно

Пороговое количество баллов выставляется за формально выполненное задание, отвечающее техническим условиям, но не демонстрирующим высокий уровень владения программными средствами, не обладающее высокими эстетическими качествами.

Минимальное количество баллов, которые студент должен набрать в течение семестра - равняется 41 баллам.

Максимальным количеством баллов задание оценивается при условии соблюдения технических требований, высоком художественном уровне представленной работы.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Основная литература

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511419> (дата обращения: 08.06.2023).
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 08.06.2023).

Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие для вузов / Павловская Е.Э., ред. - 2-е изд., доп. - М. : Юрайт, 2018. - 183с. – Текст: непосредственный.

3. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0790-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1905248> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: по подписке.

6.2 Дополнительная литература

1. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/513030> (дата обращения: 08.06.2023).
2. Кузвесова, Н.Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко: учеб. пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. - 2-е изд., доп. - М. : Юрайт, 2020. - 139с. – Текст: непосредственный.
3. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учеб. пособие / Аббасов И. Б. - Издание третье, переработанное. - Москва : ДМК Пресс, 2013. - 238 с. - ISBN 978-5-94074-916-5. - Текст : электронный // ЭБС "Консультант студента" : [сайт]. - URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785940749165.html> (дата обращения: 08.06.2023). - Режим доступа : по подписке.
4. Грегори, Н. Графический дизайн и пирография / Н. Грегори. - М. : Арт-Родник, 2010. - 126с. – Текст: непосредственный.
5. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515585> (дата обращения: 08.06.2023).
6. Лепская, Н. А. Основы компьютерной графики и дизайна : учебное пособие / Лепская Н. А. - Москва : Когито-Центр, 2004. - 112 с. - ISBN 5-89353-137-X. - Текст : электронный // ЭБС "Консультант студента" : [сайт]. - URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN589353137.html> (дата обращения: 08.06.2023). - Режим доступа : по подписке.
7. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 / Молочков В. П. - Москва : Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ", 2016. - Текст : электронный // ЭБС "Консультант студента" : [сайт]. - URL : https://www.studentlibrary.ru/book/intuit_205.html (дата обращения: 08.06.2023). - Режим доступа : по подписке.
8. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки

«Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков ; Кемеров. гос. ин-т культуры. - Кемерово : КемГИК, 2022. - 139 с. - ISBN 978-5-8154-0641-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2050518> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: по подписке.

6.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <http://www.designonstop.com/> — информационный ресурс о дизайне.
2. http://b3d.mezon.ru/index.php/Blender_Basics_4rd_edition электронный учебник по Blender

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические рекомендации по самостоятельной работе. Авторы-составители: Барциц Р.Ч.; Чистов П.Д.

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows

Microsoft Office

Kaspersky Endpoint Security

Информационные справочные системы:

Система ГАРАНТ

Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных

fgosvo.ru – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования

pravo.gov.ru - Официальный интернет-портал правовой информации

www.edu.ru – Федеральный портал Российское образование

Свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

ОМС Плеер (для воспроизведения Электронных Учебных Модулей)

7-zip

Google Chrome

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием, персональными компьютерами, проектором;

- помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде.