

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 21.09.2022 12:04:06
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования
“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ
Ректор  С.С. Юров
от « 18 » февраля 2021 г. 

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

Б1.О.15 «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Анимация»

Форма обучения:
очная

Москва – 2021

Разработчик (и): Кортович Андрей Владимирович — доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников.

Рецензент: Островерхова Татьяна Анатольевна – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Московского союза художников.

«20» января 2021 г.


(подпись)

/А.В. Кортович /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ
(подпись)


(подпись)

В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой / Е
разработчика РПД
(подпись)


(подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых компьютерных технологий; развитие пространственного мышления; свободное владение настольными издательскими системами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Задачи:

- познакомить студентов с задачами, связанными с применением компьютерных технологий в профессии иллюстратора;
- выработать у студентов профессиональные навыки цифровой иллюстрации;
- сформировать у студентов систематизированные знания в области компьютерной графики;
- продемонстрировать и научить грамотно использовать в профессиональной деятельности возможности современных компьютерных систем;
- дать основные навыки межплатформенной и межпрограммной работы на компьютере. Научить решать поставленные задачи в независимости от среды разработки;
- сформировать навыки работы со специализированными приложениями;
- научить профессионально взаимодействовать с различными специалистами данной профессии (дизайнеры, препресс-специалисты, печатники, специалисты по обработке и т.п.)

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Обязательная часть.

Осваивается: 1, 2 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-6 – способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности;

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-6 Способность понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	Знать: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Уметь: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Основы компьютерной графики» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 7 з.е. / 252 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	126
<i>в том числе:</i>	
Лекции	54
Практические занятия	72
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	63
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 1, 2 семестр
Трудоемкость (час.)	63
Общая трудоемкость з.е. / часов	7 з.е. / 252 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
2	Способы представления графической информации	2	2	-	2
3	Инструменты и команды выделения	2	2	-	2
4	Работа со слоями	3	3	-	3
5	Стили и эффекты слоя	3	3	-	3
6	Маски слоя	3	3	-	3
7	Работа с векторными инструментами и фигурами	3	3	-	3
8	Использование кистей и их библиотек	3	3	-	3
9	Цвет и цветовые модели в компьютерной графике	3	3	-	3
10	Алгоритм подготовки фотографии к печати	3	3	-	3
11	Работа с режимами Grayscale и Bitmap	3	3	-	3
12	Мультиканальные изображения	3	3	-	3
13	Покадровая анимация	3	3	-	3
	Итого (часов)	36	36	-	36
	Форма контроля:	Экзамен, 36 час.			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
Всего за 1 семестр:		144 / 4 з.е.			
14	Вводная лекция. Интерфейс программы Adobe Illustrator	1	2	-	3
15	Векторное рисование	1	2	-	2
16	Трансформация векторных объектов	1	2	-	2
17	Создание сложных форм	1	3	-	2
18	Трассировка внедренного растрового изображения	1	3	-	2
19	Форматирование контуров	1	3	-	2
20	Морфинг векторных объектов	1	3	-	2
21	Градиентные сетки на простых и сложных формах	1	3	-	2
22	Создание символов и их потомков	2	3	-	2
23	Прозрачная графика	2	3	-	2
24	Работа с текстовыми блоками	2	3	-	2
25	Организация работы с растровыми иллюстрациями	2	3	-	2
26	Подготовка публикации к печати	2	3	-	2
Итого (часов)		18	36	-	27
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.			
Всего за 2 семестр:		108 / 3 з.е.			
Итого часов по дисциплине:		54	72	-	63
Всего по дисциплине:		252 / 7 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Введение в дисциплину. Интерфейс и настройки программы Adobe Photoshop

Основные сведения о растровой графике. Назначение программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe Photoshop. Параметры, задаваемые документу при его создании. Создание нового документа. Рабочее окно и рабочая область созданного документа. Настройка и сохранение рабочей области. Параметры просмотра документа и навигация. Контекстное меню и «горячие» кнопки. Сохранение, импорт и экспорт изображения.

Тема №2. Способы представления графической информации

Растровая и векторная графика, их сравнение. Размеры изображений. Сжатие графических данных. Графические файлы, сжатие графической информации. Интерполяция. Расширения файлов, содержащих растровую графику.

Тема №3. Инструменты и команды выделения

Команды меню Select. Инструменты быстрого выделения. Инструменты группы Лассо. Выделение с помощью инструмента Pen. Режим быстрой маски. Трансформация выделения. Сохранение выделенных областей. Альфа-каналы.

Тема №4. Работа со слоями

Палитра Layers Команды меню Layer. Создание, дублирование и трансформация слоев. Экспорт слоев в другие изображения. Режимы прозрачности слоев. Загрузка выделения на слой. Группировка и склеивание слоев. Простой фотомонтаж.

Тема №5. Стили и эффекты слоя

Применение эффектов к слоям. Имитация объема. Применение художественных фильтров к слоям.

Тема №6. Маски слоя

Совмещение изображений. Шаблон трансформации. Применение к маскам фильтров. Создание векторных масок.

Тема №7. Работа с векторными инструментами и фигурами

Создание базовых и сложных векторных фигур. Внедрение Smart объектов. Работа с контурами и палитрой Path. Создание и сохранение обтравочных контуров.

Тема №8. Использование кистей и их библиотек

Создание кисти на основе выделенной области. Применение кистей и инструментов клонирования в различных областях работы с растровой графикой. Использование узорных и градиентных заливок.

Тема №9. Цвет и цветовые модели в компьютерной графике

Сущность и особенности цветовых моделей RGB, CMY, CMYK, HSB. Принцип цветовосприятия и цветопередачи. Работа с каналами. Знакомство с палитрой Channels.

Тема №10. Алгоритм подготовки фотографии к печати

Корректирующие слои. Команды тоновой коррекции. Команды цветовой коррекции. Цветокоррекция в Lab. Цветоделение. Профили вывода.

Тема №11. Работа с режимами Grayscale и Bitmap

Понятия тонового и штрихового изображения. Корректный перевод цветного тонового изображения (трехканального) в оттенки серого (одноканальное). Методы перевода тонового изображения (Grayscale) в штриховое (Bitmap).

Тема №12. Мультиканальные изображения

Создание нового Spot канала и работа с ним. Работа с пантонными цветами. Дуплексные изображения. Сохранение мультиканального изображения и экспорт в другие приложения.

Тема №13. Покадровая анимация

Знакомство с форматом Gif. Знакомство с палитрой Timeline. Взаимодействие слоев и кадров. Создание файла с зацикленной анимацией из пяти кадров.

Тема №14. Вводная лекция. Интерфейс программы Adobe Illustrator

Основные сведения о векторной графике. Назначение программы Adobe Illustrator. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Создание нового документа. Рабочее окно и рабочая область созданного документа. Настройка и сохранение рабочей области. Параметры просмотра документа и навигация. Контекстное меню и «горячие» кнопки. Сохранение, импорт и экспорт изображения. Простейшие формы и их комбинации.

Тема №15. Векторное рисование

Инструменты Pencil и Pen, их настройка. Рисование контуров. Работа с кривыми Безье. Якорная точка и касательные. Преобразование точки. Палитры Color и Swatches.

Тема №16. Трансформация векторных объектов

Инструменты и команды трансформации. Создание форм и групп объектов с помощью комбинированной трансформации. Трансформация по оболочке, по сетке, по верхнему объекту.

Тема №17. Создание сложных форм

Палитра Pathfinder. Работа с комбинированными контурами. Выравнивание объектов.

Тема №18. Трассировка внедренного растрового изображения

Палитра Image Trace. Функция Expand. Использование обрезных масок.

Тема №19. Форматирование контуров

Инструмент Brush, его настройки. Создание собственных кистей. Каллиграфические, распыляющие, художественные и узорные кисти. Работа с библиотеками кистей. Создание, применение и изменение стилей.

Тема №20. Морфинг векторных объектов

Инструмент Blend, его настройки. Пошаговый и дистанционный переход из одной формы в другую. Создание сложных цветовых переходов.

Тема №21. Градиентные сетки на простых и сложных формах

Команда Create Gradient Mesh. Инструмент Mesh, его настройки. Управление сетчатым градиентом.

Тема №22. Создание символов и их потомков

Инструменты группы Symbols. Создание фактур. Применение стилей и прозрачной графики к символам.

Тема №23. Прозрачная графика

Управление прозрачностью слоев и групп. Режимы смешения. Маски непрозрачности. Фильтры и эффекты.

Тема №24. Работа с текстовыми блоками

Создание и обработка текстов, редактирование и форматирование текстовых массивов. Расположение текста по кривой. Текст в качестве маски обреза.

Тема №25. Организация работы с растровыми иллюстрациями

Импорт и экспорт изображений. Работа с файлами, содержащими комбинированную графику.

Тема №26. Подготовка публикации к печати

Параметры сдачи файла оригинал-макета в типографию. Вывод печатных PDF файлов. Основы технологии офсетной и цифровой печати.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Компьютерная графика: учебное пособие Хвостова И.П., Серветник О.Л., Вельц О.В. Ставрополь: СКФУ, 2014.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=457391&sr=1
2. Компьютерная графика: учебное пособие: Перемитина Т. О., Томск: Эль Контент, 2012.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=208688&sr=1
3. Лепская, Н. А. Художник и компьютер: учебное пособие / Н. А. Лепская. – Москва: Когито-Центр, 2013.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067>
4. Основы компьютерной графики: учебное пособие, Гумерова Г. Х. Издательство КНИТУ, 2013.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=258794&sr=1
5. Шрифт и орнамент: практикум. Наумова С. В., Наумова П. М. Издатель: Архитектон, 2014.
режим доступа: <http://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436720&sr=1>
6. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск: РИПО, 2020.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=5998043>

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества <http://www.autodesk.ru/>
5. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>

6. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий - компьютерный класс оснащена:

- а) учебной мебели: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебели: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с текстом и изобразительным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению типографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Основы компьютерной графики» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение графических заданий, эскизов.
5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.

***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов
по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Приложение 1

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.15 «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Анимация»

Форма обучения:

очная

Москва – 2021

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	Знать: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Уметь: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Не умеет: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Не владеет: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	В целом знает: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий В целом умеет: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии В целом владеет: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	Знает: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Умеет: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Владеет: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	В полном объеме знает: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий В полном объеме умеет: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии В полном объеме владеет: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий

Примечание [ОЧ1]:

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерные творческие задания, 1 семестр

1. На странице расположен не отформатированный текст. Привести его в порядок за счет выбора гарнитуры, размера, интерлиньяжа, трекинга, настроек параметров выключки и переносов

2. На формате 60x90/16 (145x215 мм), вертикальная ориентация, заверстать четыре страницы текста словаря полиграфических терминов. Создать и применить стили на основной и дополнительный тексты и на акциденцию.

Примерные творческие задания, 2 семестр

1. Создать четыре файла, формат выбрать любой из таблицы книжных и журнальных форматов ГОСТ 5773-90, формат, поля и полосы набора в четырех файлах одинаковые. Текст (не менее 20000 символов) заверстать, используя в первом файле флаговую выключку влево, во втором файле – выключку по формату полосы набора, в третьем файле – двухколонник с флаговой выключкой влево, в четвертом файле – двухколонник с выключкой по формату колонки. Применить к макетам основные правила верстки.

2. Подготовить макет для сдачи в типографию. Верстку структурированного текста (формат публикации indd), содержащего заголовки трех уровней, две гарнитуры, цветные и штриховые иллюстрации, а также графики и схемы в векторных форматах записать в формат PDF согласно основным требованиям типографии. Запись PS файлов. Проверка и запись коллекта (Package) из программы Adobe InDesign.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Основные назначения программы Adobe Photoshop. Свойства растровой графики.
 2. Разрешения растровых файлов для публикации в web среде и для полиграфии.
- Интерполяция. Понятия пиксель и дюйм.
3. Сохранение выделенной области в альфа-канале.
 4. Способы получения слоев в растровом изображении.
 5. Основное назначение масок.
 6. Цветовые модели. Отличия аддитивной модели от субтрактивной.
 7. Основные этапы тоновой и цветовой коррекции.
 8. Цветоделение. Выполнение корректного цветоделения.
 9. Основные характеристики моделей Grayscale и Bitmap.
 10. Дуплексы и spot каналы. Формат для сохранения мультисканального изображения.

Примерные вопросы к экзамену, 2 семестр

1. Основные назначения программы Adobe Illustrator. Свойства векторной графики.
2. Основные инструменты и команды трансформации объектов.
3. Параметры трассировки растрового изображения.
4. Назначение команд Expand и Expand appearance.

5. Создание пользовательских кистей на основе векторных объектов и растровых изображений.
6. Морфинг. Основные настройки инструмента Blend.
7. Необходимость перевода шрифта в кривые перед сдачей файла в полиграфическое производство.
8. Цветовые модели векторной графики.
9. Подготовка публикации к печати.
10. Основные форматы сохранения комбинированных файлов, содержащих векторную и растровую графики. Форматы экспорта файлов.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Корович Андрей Владимирович — доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).