

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталья Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 10.06.2020

Уникальный программный код

6b5279da4e034bffa679172803da5b7b559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ УНИВЕРСИТЕТ
(МГОУ)

Факультет изобразительного искусства и народных ремесел

Кафедра графического дизайна

Согласовано управлением организации и
контроля качества образовательной
деятельности

« 10 » 06 2020 г.

Начальник управления

/ М.А. Миненкова /

Одобрено учебно-методическим советом

Протокол « 06 » 2020 г. № 7

Председатель

/ Г.Е. Суслин /



Рабочая программа дисциплины

Основы производственного мастерства в графическом дизайне

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Профиль:

Графический дизайн

Квалификация

Бакалавр

Формы обучения

Очная

Согласовано учебно-методической комиссией
факультета изобразительных искусств и
народных ремесел:

Протокол « 12 » 05 2020 г. № 14

Председатель УМКом

/ М.В. Бубнова /

Рекомендовано кафедрой графического
дизайна

Протокол от « 23 » 04 2020 г. № 9

Зав. кафедрой

/ Р.Ч. Барциц /

Автор-составитель:
Гаврилица Ирина Владимировна, доцент кафедры графического дизайна

Рабочая программа дисциплины «Основы производственного мастерства в графическом дизайне» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ от 11.08.16, № 1004

Дисциплина входит в вариативную часть блока 1 и обязательна для изучения.

Год начала подготовки 2020

Содержание

<u>1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ</u>	4
<u>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</u>	4
<u>3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ</u>	4
<u>4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ</u>	9
<u>5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ</u>	14
<u>6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ</u>	27
<u>7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ</u>	27
<u>8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ</u>	28
<u>9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ</u>	28

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:

ПК-6- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

ПК-7 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Основы производственного мастерства в графическом дизайне» относится к вариативной части блока 1 «Дисциплины (модули)» и обязательна для изучения.

Изучение дисциплины базируется на знаниях студентами основ школьного курса информатики.

Данная дисциплина в свою очередь обеспечивает специальные дисциплины «Проектирование в графическом дизайне», «Компьютерные технологии», Специализация (Реклама).

Дисциплина изучается в 3 - 5 семестрах.

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	11
Объем дисциплины в часах	396
Контактная работа:	236,9
Практические занятия	20
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	5
Зачет с оценкой	0,4
Экзамен	0,3
Предэкзаменационная консультация	4
Самостоятельная работа	126
Контроль	33,1

Формой промежуточной аттестации является - экзамен в 5 семестре, зачет с оценкой в 2,3 и 4 семестрах.

3.2.Содержание дисциплины

Наименование разделов (тем) Дисциплины с кратким содержанием	Кол- во часов
	Лабораторные занятия
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
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.	20
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.	16
Тема 4. Основы работы в редакторе трёхмерной графики и анимации Blender 3D. Панель инструментов, пользовательские настройки, работа с окнами проекций,	12

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.	
Итого 3 семестр	54
Тема 5. 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. Растирирование текста. Варианты размещения текста. Инструменты группы Перо. Работа с контурами. Работа с фигурами. Добавление фигур.	16
Тема 6. Создание дизайн-макета в редакторе векторной графики Adobe Illustrator. Использование слоёв. 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.	12
Тема 7 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.	12
Тема 8. 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.	8

Тема 9 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.	6
Итого 4 семестр	54
Тема 10. Фотореалистичное коллажирование в Adobe Illustrator Инструменты и порядок работы, анализ референсных изображений, настройка иерархии корректирующих слоёв.	4
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. Нумерация страниц и разделов, сноски, оглавление, указатель, работа с книгами. Обтравки изображений. Журнальная вёрстка, вёрстка высокохудожественных изданий. Предпечатная подготовка.	16
Тема 12. 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.	16
Тема 13. 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.	18
Итого 5 семестр	54
Тема 14. 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

Тема 15. Визуализация в программе Adobe Dimension CC. Композинг 2D и 3D-ресурсов для визуализации продуктов в реалистичной среде.	24
Тема 16. Скульптинг в редакторе трёхмерной графики Blender 3D. Цифровой скульптинг. Скульптурные кисти. Экспорт трёхмерной сцены для печати на трёхмерном принтере.	12
Тема 17. Компиляция видеоконтента и графики в редакторе Adobe AfterEffects. Создание видеоролика в технике «дополненной реальности. Трекинг и кеинг, работа с хромакеем.	20
Итого 5 семестр	72
Итого	234

4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методические обеспечения	Формы отчетности
1.Основы работы в графических редакторах.	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.	6	Работа в графическом редакторе Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .ai, .psd.jpg
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 цветовых 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.	20	Работа в графическом редакторе Adobe Illustrator.	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .ai, .jpg

3.Основы работы в редакторе векторной графики Adobe Photoshop.	Работа со слоями в Adobe Photoshop, варианты наложения слоёв, управление прозрачностью слоя. Использование стилей слоя, Создание и применение масок слоя. Использование корректирующих слоёв. Режимы выделения. Поиск оптимального способа выделения. Снятие выделения. Операции с выделенной областью. Коллекции цветовых фильтров сторонних разработчиков. Инструменты управления цветом. Цветовые каналы. Тоновая коррекция изображения - уровни и гистограммы. Пакетная обработка изображений: модуль Camera RAW Adobe Bridge.	16	Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop.	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы psd,.jpg
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.	12	Работа в графическом редакторе Blender 3D	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .blend, .jpg
Итого 3 семестр		54			

5.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.	16	Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop.	Методические рекомендации к дисциплине	
6.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.	12	Работа в графическом редакторе Adobe Illustrator.	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .ai, .jpg
7.Основы моделирования в редакторе трёхмерной графики Blender 3D	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.	14	Работа в графическом редакторе Blender 3D	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .blend, .jpg
8.Основы макетирования и вёрстки в настольной издательской системе Adobe InDesign	Создание, сохранение и открытие документов, масштабирование, навигация по страницам, многооконный режим. 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. Работа с шаблонами: создание, редактирование и применение страниц-шаблонов. Экспорт документов, создание PDF-файлов.	2	Работа в графическом редакторе Adobe InDesign	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .indd, .PDF

9.Основы работы в редакторе моушн-графики и композинга Adobe AfterEffects	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	Работа в графическом редакторе Adobe AfterEffects	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .ae, .mov
Итого 4 семестр		54			
10.Создание больших публикаций в Adobe InDesign.	Расчет и настройка модульной сетки, калькуляторы модульных сеток. Работа с шаблонами, работа со слоями. Нумерация страниц и разделов, сноски, оглавление, указатель, работа с книгами. Обтравки изображений. Журнальная вёрстка, вёрстка высокохудожественных изданий. Предпечатная подготовка.	6	Работа в графическом редакторе Adobe InDesign	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .indd, .PDF
11.Моделирование и анимация в редакторе трёхмерной графики Blender 3D	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.	6	Работа в графическом редакторе Blender 3D	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .blend, .jpg
12.Векторная графика как основа анимации в редакторе Adobe AfterEffects	Импорт векторной графики из Adobe Illustrator: настройки импорта. Анимация параметров эффекта, комбинирование и порядок применения эффектов. Использование и написание выражений. Прекомпозиция слоя. Работа с многослойными композициями. Добавление звука, рендеринг аудиовизуальной композиции.	6	Работа в графическом редакторе Adobe AfterEffects	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .ae, .mov

Итого 5 семестр		18			
Тема 13. 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.	15	Работа в графическом редакторе Blender 3D	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .blend, .jpg
Тема 14. Визуализация в программе Adobe Dimension CC.	Композинг 2D и 3D-ресурсов для визуализации продуктов в реалистичной среде.	5	Работа в графическом редакторе adobe dimension	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .jpg
Тема 15. Скульптинг в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.	Цифровой скульптинг. Скульптурные кисти. Экспорт трёхмерной сцены для печати на трёхмерном принтере.	15	Работа в графическом редакторе Blender 3D	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .blend, .jpg
Тема 16. Компиляция видеоконтента и графики в редакторе Adobe AfterEffects.	Создание видеоролика в технике «дополненной реальности». Трекинг и кеинг, работа с хромакеем.	10	Работа в графическом редакторе Adobe AfterEffects	Методические рекомендации к дисциплине	Файлы .ae, .mov
Итого 6 семестр		45			
Итого		171			

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
ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	1.Работа на учебных занятиях 2.Самостоятельная работа
ПК-7 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	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
ПК-6	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	Текущий контроль: учебные задания, упражнения. Промежуточная аттестация: зачет с оценкой/экзамен	41-60 баллов

ПК-6	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	Текущий контроль: учебные задания, упражнения. Промежуточная аттестация: зачет с оценкой/экзамен	61-100 баллов
ПК-7	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	Текущий контроль: учебные задания, упражнения. Промежуточная аттестация: зачет с оценкой/экзамен	41-60 баллов

ПК-7	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	Текущий контроль: учебные задания, упражнения. Промежуточная аттестация: зачет с оценкой/экзамен	61-100 баллов
------	-------------	---	--	---	---------------

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

В ходе лабораторных занятий студенты выполняют упражнения, направленные на получение умений и навыков работы в графических редакторах. Упражнения выполняются после объяснений и под контролем педагога. Особенное внимание уделяется именно технически верно выполненным операциям в графическом редакторе, во время выполнения упражнений от студента не требуется создание законченного художественного образа. Выполнение упражнений формирует навыки, необходимые для выполнения учебных заданий.

На каждом занятии студенты выполняют 1-2 упражнения.

5.3.1 Упражнения лабораторных работ по семестрам

№	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	Стили слоя	3
11	Калейдоскоп	3
12	Пакетная обработка фотографий	3
13	Базовые операции с трёхмерными примитивами	4
14	Добавление материала трёхмерному объекту	4
4 семестр		
1	Порядок ретуши	5
2	Приёмы коллажирования	
3	Ретуширование с помощью фильтра Liquify	5
4	Эффект Lens baby (изменение глубины резкости изображения)	5
5	Использование акварельных кистей в Adobe Illustrator	6
6	Растровые эффекты в Adobe Illustrator	6
7	Создание сложных узоров (гильош)	6
8	Сетчатый градиент	6
9	Импорт svg файла, применения модификатора Curves	7
10	Настройка освещения и материалов в фотореалистичном визуализаторе Cycles	7
11	Создание и применение страниц-шаблонов в Adobe InDesign	8
12	Стили абзаца в Adobe InDesign	8
13	Применение эффектов анимации текста	9
14	Рендер композиции в Adobe MediaEncoder	9
5 семестр		
1	Приёмы коллажирования	10
2	Работа с книгами	11
3	Обтравки изображений	11

4	Расчет модульной сетки	11
5	Моделирование сложных объектов	12
6	Симуляция физических свойств объекта	12
7	Фотореалистичный рендеринг	12
8	Анимация ключевых кадров	12
9	Анимация формы меша	12
10	Кривые интерполяции	13
11	Иерархия слоёв моушн-композиции	13
12	Импорт графики в моушн-композицию	13
13	Анимирование графики	13
6 семестр		
1	Ригинг персонажа	14
2	Липсинк с использованием ключей формы меша	14
3	Базовые инструменты Adobe Dimension	15
4	Инструменты цифрового скульптинга	16
5	Порядок работы над цифровой скульптурой	16
6	Инструмент “Pin” в Adobe AfterEffects	17
7	Дополнения для работы с персонажной анимацией	17
8	Иерархия слоёв проекта с персонажной анимацией	17

5.3.2 Учебные задания лабораторных работ

№	Учебное задание	Тема	Практический результат
3 семестр			
1	Календарь Макет перекидного календаря с обложкой.	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg, pdf
2	Стилизация Линейная стилизация объекта живой природы	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
3	Сертификат Макет сертификата\грамоты с использованием приёмов защищённой полиграфии (гильошей).	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
4	Паттерн Создание бесшовного раппортного орнамента, отвечающего техническим требованиям фотостоков (векторная графика для некоммерческого использования)	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
5	Постер Векторная иллюстрация	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
6	Скрап-набор Оформление фотокниги с помощью набора готовых растровых изображений	Adobe Photoshop	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 Photoshop	Файлы psd, .jpg
9	Стилизация растрового изображения Обработка растрового изображения в редакторе DynamicAutoPainterPro5	DynamicAutoPainterPro 4	Файл .jpg

10	Абстрактная композиция Композиция из объёмных геометрических фигур с использованием фотореалистичного визуализатора Cycles	Blender 3D	Файлы .blend, .jpg
4 семестр			
1	Ретушь Портрет	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
2	Ретушь Фигура	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
3	Шрифтовая композиция Тематический коллаж	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
4	Паттерн Раппортный орнамент с использованием стилизованных образов объектов живой природы	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
5	Настольная игра Дизайн-проект настольной игры для детей младшего школьного возраста	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
6	Дизайн купюры Дизайн проект денежного знака, с использованием приёмов защищённой полиграфии	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
7	Моделирование тел вращения Дизайн-проект набора шахматных фигур	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
8	Вёрстка многостраничного издания Дизайн-макет книги с иллюстрациями.	Adobe InDesign	Файлы .indd, .PDF
9	Анимированное текстовое сообщение Композиция с использованием эффектов анимации текста и анимированной графикой (основные ключи анимации)	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mov
5 семестр			
1	Коллаж Фотоколлаж по мотивам живописного произведения в стиле сюрреализм	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
2	Журнальная вёрстка Дизайн-макет оформления журнала	Adobe InDesign	Файлы .indd, .PDF
3	Иллюстрированная энциклопедия Вёрстка многостраничного, иллюстрированного издания информационно-познавательного назначения	Adobe InDesign	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 AfterEffects	Файлы .ae, .mov
8	Анимация логотипа Анимация векторной графики в программе постобработки и копоузинга.	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mov

9	Анимация персонажа Риггинг и анимация персонажа в программе трёхмерного моделирования	Blender3D	Файлы .blend, .mov
10	Анимация персонажа Персонажная анимация в программе постобработки и копоузинга.	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mov
11	Аудио-визуальная композиция Видеоролик в стиле AR (дополненная реальность)	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mov
12	Видеоинфографика Визуализация большого массива данных	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mov
13	Визуализация Композинг 2D и 3D-изображений для визуализации продуктов в реалистичной среде	Adobe Dinension	Файлы psd,.jpg

Вопросы к зачёту с оценкой

После 2 семестра

1. Сохранение файлов
2. Создание фигур. Палитра «Pathfinder»
3. Работа с палитрой «Simbols»
4. Кисти: виды, создание, добавление и сохранение
5. Инструменты «Переход», «Вращение», «Отражение»
6. Скрипты Adobe Illustrator
7. Создание и редактирование узоров
8. Фильтры и эффекты
9. Режимы наложения слоя
10. Стили слоя
11. Калейдоскоп
12. Пакетная обработка фотографий
13. Базовые операции с трёхмерными примитивами
14. Добавление материала трёхмерному объекту
15. Порядок ретуши.

После 3 семестра

1. Приёмы коллажирования
2. Ретуширование с помощью фильтра Liquify
3. Эффект Lens baby (изменение глубины резкости изображения)
4. Использование акварельных кистей в Adobe Illustrator
5. Растровые эффекты в Adobe Illustrator
6. Создание сложных узоров (гильош)
7. Сетчатый градиент
8. Импорт svg файла, применения модификатора Curves
9. Настройка освещения и материалов в фотореалистичном визуализаторе Cycles
10. Создание и применение страниц-шаблонов в Adobe InDesign
11. Стили абзаца в Adobe InDesign
12. Применение эффектов анимации текста
13. Рендер композиции в Adobe MediaEncoder

После 4 семестра

1. Приёмы коллажирования
2. Работа с книгами
3. Обтравки изображений
4. Расчет модульной сетки
5. Моделирование сложных объектов
6. Симуляция физических свойств объекта

7. Фотореалистичный рендеринг
8. Анимация ключевых кадров
9. Анимация формы меша
10. Кривые интерполяции
11. Иерархия слоёв моушн-композиции
12. Импорт графики в моушн-композицию
13. Анимирование графики

Билеты к экзамену по дисциплине после 5 семестра.

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 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.

Билет №21

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

Билет №22

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

Билет №23

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

Билет №24

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

Билет №25

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 №26

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

Билет №27

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

Билет №28

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

Билет №29

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

Билет №30

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

Билет №31

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

Билет №32

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

Билет №33

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

Билет №34

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

Билет №35

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

Билет №36

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

Билет №37

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

Билет №38

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

Билет №39

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

Билет №40

1. Назначение и возможности Adobe Bridge. Модуль Camera RAW.
2. Анимируйте 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.

Дифференцированный зачет проходит в виде просмотра.

Формой промежуточной аттестации являются: зачет с оценкой в 2, 3 и 4 семестрах, экзамен в 5 семестре.

Шкала оценивания учебных заданий

Учебное задание	Баллы
3 семестр	
Календарь	4-8
Стилизация	4-8
Сертификат	4-8
Паттерн	4-8
Постер	4-8
Скрап-набор	4-8
Плакат «Save me»	4-8
Афиша	4-8
Стилизация растрового изображения	4-8
Абстрактная композиция	4-8
	Итого max 80
4 семестр	
Ретушь (лицо)	4-8
Ретушь (фигура)	4-8
Шрифтовая композиция	4-8
Паттерн	4-8
Настольная игра	6-12
Дизайн купюры	6-12
Моделирование тел вращения	4-8
Вёрстка многостраничного издания	4-8
Анимированное текстовое сообщение	4-8
	Итого max 80
5 семестр	
Коллаж	5-10
Журнальная вёрстка	5-8
Иллюстрированная энциклопедия	5-8
Макет сувенирной (наградной) продукции	5-10
Натюрморт	5-8
Анимация логотипа (Blender)	5-8

Прогноз погоды (АЕ)	5-10
Анимация логотипа (АЕ)	5-8
Анимация персонажа (Blender)	8-14
Анимация персонажа (АЕ)	8-14
Аудио-визуальная композиция	8-14
Видеоинфографика	8-14
Визуализация	8-14
	Итого max 70

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

Шкала оценивания зачета с оценкой в 2, 3 и 4 семестре

Уровень оценивания	Критерий	Баллы
Отлично	Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов; творческий подход к выполнению всех учебных заданий, выполнение всех технических требований к выполнению задания; свободное владение основами презентации, полные ответы на дополнительные вопросы.	16-20
Хорошо	Оптимальный уровень владения инструментарием графических редакторов; творческий подход к выполнению большей части учебных заданий, незначительное нарушение технических требований к выполнению задания; владение основами презентации, ответы на дополнительные вопросы.	11-15
Удовлетворительно	Удовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов; формальный подход к выполнению большей части учебных заданий, нарушение технических требований к выполнению задания; частичное владение основами презентации, неполные ответы на дополнительные вопросы.	5-10
Неудовлетворительно	Неудовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов; формальный подход к выполнению большей части учебных заданий, грубое нарушение технических требований к выполнению задания; отсутствие навыков презентации, неспособность ответить на дополнительные вопросы.	0-4

В течение 5 семестра максимально возможное число баллов – 70. По результатам экзамена максимально возможное число баллов – 30.

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 на 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;

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.

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.

Шкала соответствия баллов традиционной шкале

Количество баллов	Традиционная шкала
81-100	«отлично»/зачтено
61-80	«хорошо»/зачтено
41-60	«удовлетворительно»/зачтено
0-40	«неудовлетворительно»/ не зачтено

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Основная литература

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов /А.В. Боресков, Е.В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2019. — 219 с. — Текст: электронный. — Режим доступа: <https://biblio-online.ru/bcode/433144>
2. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учебное пособие для вузов /Павловская Е.Э., ред. - 2-е изд. - М. : Юрайт, 2018. – 183 с.
3. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие /Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. — М.: ФОРУМ, 2019. — 400 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/982243>.

6.2 Дополнительная литература

1. Аббасов, И.В. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс]: учебное пособие. - 3- е изд. - М.: ДМК Пресс, 2013. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785940749165.html>.
2. Грегори, Н. Графический дизайн и пирография [Текст]. - М.: Арт-Родник, 2010. – 126 с.
3. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко: учебное пособие для вузов. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2019. — 139 с. — Текст: электронный. — Режим доступа: <https://biblio-online.ru/bcode/445211>
4. Молочков В.П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 [Электронный ресурс]. — М.: ИНТУИТ, 2016. — 261 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52156.html>

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 РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические рекомендации по самостоятельной работе. Авторы-составители:

Барциц Р.Ч.; Чистов П.Д.

При изложении материала дисциплины используются лабораторные занятия.

На каждом лабораторном занятии студенты выполняют упражнения, направленные на изучение технических приёмов работы в различных областях компьютерной графики и предусматривает отчетность о его выполнении в конце занятия. Особенностью проведения лабораторных занятий является их ориентация на развитие творческого, проектного мышления студентов при решении практических задач с использованием технологий компьютерной графики.

При изучении дисциплины большая роль отводится самостоятельной работе студентов в соответствии с предусмотренным учебным планом распределением времени. Самостоятельная работа включает:

- дополнительную работу с материалами, изученными на практических занятиях;
- выполнение учебных заданий
- самостоятельное изучение части практического материала по учебным пособиям, которое, как правило, не вызывает затруднений и не нуждается в дополнительных комментариях педагога;
- работу с мультимедийными учебниками;
- мониторинг профессиональной деятельности ведущих дизайнеров

- участие в профессиональных конкурсах
- формирование портфолио

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

pravo.gov.ru

www.edu.ru

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием;
- помещения для самостоятельной работы, укомплектованные учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду МГОУ;
- помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования, укомплектованные мебелью (шкафы/стеллажи), наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядными пособиями.