

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Щёкина Вера Викторьевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 01.11.2022 05:00:45
Уникальный программный ключ:
a2232a55157e576531a89981190892af53989440420536fb0573a454657789



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования**
«Благовещенский государственный педагогический университет»
ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
Рабочая программа дисциплины

УТВЕРЖДАЮ
Декан индустриально-педагогического
факультета ФГБОУ ВО «БГПУ»


Л.М. Калнинш
«22» мая 2019

**Рабочая программа дисциплины
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

**Направление подготовки
44.03.05 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
(с двумя профилями подготовки)**

**Профиль
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

**Профиль
«ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ»**

**Уровень высшего образования
БАКАЛАВРИАТ**

**Принята на заседании кафедры
изобразительного искусства и методики
его преподавания
(протокол № 9 от «15» мая 2019 г.)**

Благовещенск 2019

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|-----------|
| 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА | 3 |
| 2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ | 4 |
| 3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ) | 5 |
| 4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ | 6 |
| 5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ | 8 |
| 6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА..... | 9 |
| 7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ | 15 |
| В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ | 15 |
| 8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ ИЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ | 15 |
| 9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ | 15 |
| 11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ | 18 |

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Цель дисциплины: формирование целостной системы знаний в области современных компьютерных технологий, их возможностях и особенностях использования в сфере искусства; привитие навыков использования, современных программно-инструментальных средств в создании художественных произведений.

1.2 Место дисциплины в структуре ООП: Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 (Б1.В.ДВ.01.02).

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» органично продолжает изучение материала, полученного студентами на занятиях по «Рисунок», «Живопись», «Композиция», «Основы композиции», «Основы цветоведения», «Перспектива», развивает знания, умения, навыки, сформированные в предыдущих семестрах, а также формирует знания, умения, навыки работы в цифровой среде.

Освоение дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» является расширением и применением навыков изобразительного искусства в новых форматах художественной деятельности

1.3 Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций: ПК-2

ПК-2. Способен осуществлять педагогическую деятельность по профильным предметам (дисциплинам, модулям) в рамках программ основного общего, среднего общего и дополнительного образования, **индикаторами** достижения которой являются

ПК-2.2 Владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве (по видам) и компьютерной графике.

ПК-2.4 Готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве.

ПК-2.5 Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, компьютерной графики.

1.4 Перечень планируемых результатов обучения. В результате изучения дисциплины студент должен

- знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране;
- методы сжатия графических данных;
- назначение и функции различных графических программ.

- уметь:

- уметь создавать и обрабатывать растровые и векторные графические изображения
- грамотно излагать теоретические основы компьютерной графики, различать отдельные виды компьютерного искусства;
- создавать цифровую живопись, графику и коллажи.

- владеть:

- владеть принципами формирования цифрового изображения;
- владеть навыками выполнять эскизы на компьютере;
- навыками в создании графических изображений в системах растровой и векторной графики;
- навыками работы в графических редакторах;
- владеть профессиональными приемами рисования.

1.5 Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» составляет 3 зачетных единицы (далее – ЗЕ) (108 часа)

Программа предусматривает изучение материала на лекциях и лабораторных занятиях. Предусмотрена самостоятельная работа студентов по темам и разделам. Проверка знаний осуществляется фронтально, индивидуально.

1.6 Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

| Вид учебной работы | Всего часов | Семестр 4 |
|------------------------|-------------|-----------|
| Общая трудоемкость | 108 | 108 |
| Аудиторные занятия | 54 | 54 |
| Лекции | 14 | 14 |
| Лабораторные занятия | 40 | 40 |
| Самостоятельная работа | 54 | 54 |
| Вид итогового контроля | - | зачёт |

2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Учебно-тематический план

| № | Наименование тем (разделов) | Всего часов | Аудиторные занятия | | Самостоятельная работа |
|--------------|--|-------------|--------------------|----------------------|------------------------|
| | | | Лекции | Лабораторные занятия | |
| 1. | Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw. | 16 | 2 | 6 | 8 |
| 2. | Операции над объектами. Эффект перетекания. Эффект объема. | 16 | 2 | 6 | 8 |
| 3. | Закраска рисунков. | 16 | 2 | 6 | 8 |
| 4. | Создание рисунков из кривых. | 16 | 2 | 6 | 8 |
| 5. | Работа с текстом. | 16 | 2 | 6 | 8 |
| 6. | Создание собственного изображения. | 28 | 4 | 10 | 14 |
| Зачёт | | | | | |
| ИТОГО | | 108 | 14 | 40 | 54 |

Интерактивное обучение по дисциплине

| № | Наименование тем (разделов) | Вид занятия | Форма интерактивного занятия | Кол-во часов |
|---|--|----------------------|----------------------------------|--------------|
| 1 | Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw. | Лабораторное занятие | Индивидуальная творческая работа | 2 |
| 2 | Операции над объектами. | Лабораторное | Индивидуальная твор- | 2 |

| | | | | |
|---|---------------------------------------|----------------------|----------------------------------|----|
| | Эффект перетекания. Эффект объема. | занятие | ческая работа | |
| 3 | Закраска рисунков. | Лабораторное занятие | Индивидуальная творческая работа | 2 |
| 4 | Создание рисунков из кривых. | Лабораторное занятие | Индивидуальная творческая работа | 2 |
| 5 | Работа с текстом. | Лабораторное занятие | Индивидуальная творческая работа | 2 |
| 6 | Создание собственного изображения. | Лабораторное занятие | Индивидуальная творческая работа | 2 |
| | Всего | | | 12 |

3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ)

Тема 1: Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw.

CorelDRAW 12 обладает удобством и простотой эксплуатации, гибкостью и широтой диапазона настройки установочных параметров. Справочная система программы предоставляет пользователю всю необходимую информацию, как по его запросам, так и в контекстном режиме.

В программе применен современный интерфейс плоского типа, который характеризуется тем, что инструменты, находящиеся на различных панелях, отображаются в виде обычных плоских рисунков, а выделение одного из них происходит только при установке на нем указателя. В число рабочих инструментов программы входит целая группа интерактивных инструментов, с которыми очень удобно работать благодаря расположению элементов управления параметрами инструмента рядом с обрабатываемым объектом. Конструкция перестраиваемой панели свойств, предназначенный для настройки параметров выполняемой операции, доведена до совершенства, а количество других панелей инструментов сведено к минимуму.

Тема 2: Операции над объектами. Эффект перетекания. Эффект объема.

Прежде чем использовать тот или иной рабочий инструмент CorelDRAW 12, необходимо настроить его параметры, которые делятся на две группы: стационарные и текущие. Первая группа включает параметры, определяющие общие режимы работы инструмента (они остаются неизменными в течение длительного периода), а также исходные параметры инструментов, заданные по умолчанию. Во вторую группу входят параметры, которые регулируются в оперативном режиме на панели свойств.

В состав блока инструментов CorelDRAW 12 входит целая группа так называемых интерактивных инструментов. Их отличительной особенностью является наличие управляющей конструкции, которая размещается непосредственно на обрабатываемом объекте или рядом с ним. Элементы управления такой конструкции (маркеры и ползунки) позволяют вам настраивать параметры инструмента, не отвлекая своего взгляда от объекта обработки и наблюдая результат регулировки в интерактивном режиме.

Тема 3: Закраска рисунков.

Работа над перспективой. Создание тени. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Придание объема объектам. Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение, заливка с помощью сетки. Однородная заливка. Градиентная заливка текстурой. Дополнительные возможности работы с цветом

Задача: как можно чаще использовать приемы и эффекты в заданиях урока, и использовать их обдуманно.

Тема 4: Создание рисунков из кривых.

Поиск композиционного решения. Выполнение подготовительного изображения с учетом взаимосвязи изображаемых объектов (текста) с фоном. Определение больших отношений, общая организация виртуального листа.

Следующий этап работы по частям, цветовая и тональная согласованность отдельных объектов и частей с целым. Подчинение единой целостности отношений.

Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура. Анализ готовых аналогов. Сходные задачи с композиционным решением.

Тема 5: Работа с текстом.

В растровой графике изображение состоит из мельчайших точек -пикселов (pixel, сокращенно px). Любое растровое изображение имеет фиксированное количество пикселов. Если вы увеличите фотографию, то увидите эти самые пиксели - разноцветные квадраты, зазубренные края деталей. При этом, что изображено на фотографии - будет понять тяжело. Качество растровых изображений зависит от разрешения. При масштабировании, в силу своей пиксельной природы, растровые изображения всегда теряют в качестве. В векторной графике качество изображения не зависит от разрешения. Векторные объекты описываются математическими уравнениями, поэтому при масштабировании они не теряют в качестве.

Развитие умений и навыков работы на компьютере. Ознакомление с программой текстового редактора: инструменты, возможности, правила. Word как первый этап и основа работы на компьютере.

Тема 6: Создание собственного изображения.

Трансформация объектов. Изменение формы стандартных объектов. Редактирование узлов произвольных кривых. Инструменты изменения формы объектов. Толщина контура. Стиль линий и различные типы строк. Планирование и создание макета с использованием всех элементов CorelDraw. Подготовка макета к печати. Настройка параметров печати. Режим цветodelения. Разработка фирменного стиля, вывеска, бэйджик, № кабинета.

4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Общие методические рекомендации

Материалы учебной дисциплины предоставляют возможность студентам получить представление в области современных компьютерных технологий, их возможностях и особенностях использования в сфере искусства; привитие навыков использования, современных программно-инструментальных средств в создании художественных произведений.

Содержание методических рекомендаций отражает ряд важных аспектов:

- рекомендации по использованию материалов учебной дисциплины;
- рекомендации по работе с литературой;
- разъяснения и примеры, необходимые для качественного выполнения заданий практикума.

Практикум по дисциплине включает:

- тематику и план лабораторных занятий;

- краткие теоретические и учебно-методические материалы по каждой теме, позволяющие студенту ознакомиться с вопросами, обсуждаемыми на практическом занятии;
- список литературы, необходимой для целенаправленной подготовки студентов к каждому занятию.

Список литературы – расширенный и позволяет использовать материалы не только для подготовки к аудиторным занятиям, но и для организации самостоятельной работы, а также для расширения собственных представлений по отдельным аспектам изучаемой дисциплины.

4.2 Методические рекомендации по подготовке к лекциям

Одной из форм организации учебной деятельности является лекция, позволяющая дать систематизированные основы научных знаний по дисциплине.

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной по данной теме литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованную литературу.

4.3 Методические рекомендации по подготовке к лабораторным занятиям.

В структуре дисциплины лабораторные занятия следуют за теоретическими, что является важным условием для усвоения учебного материала.

При проведении лабораторных занятий рекомендуется использовать звеньевую и индивидуальную форму организации, так как во время лабораторных занятий необходимо наглядно демонстрировать поэтапное выполнение тех или иных изображений.

При организации занятий полезно начинать с показа больших, красочных работ, выполненных либо самим преподавателем, либо старшекурсниками, тем самым, убедив их в том, что они могут выполнить что-то еще более эффектное.

При проведении занятий важно создать творческую атмосферу, чтобы развить и реализовать творческие способности студентов. Для этого следует соблюдать ряд условий:

Для развития самостоятельности важно, чтобы задания не носили целиком исполнительного характера, а допускали некоторые варианты.

- подведение студентов к творческой идеи или прямая постановка перед ними задач творческого характера.

- стимулирование творческой деятельности.

Творчество само по себе стимулирует деятельность студентов, так как оно связано с решением интересных лабораторных задач. Стимулирование достигается также поощрением преподавателя, популяризация достижений и т.д. Например, завершение изучения курса выставкой текущих, творческих, работ студентов может стимулировать высокие результаты итогов обучения.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов по дисциплине

| № | Наименование раздела (темы) | Формы/виды самостоятельной работы | Количество часов, в соответствии с учебно-тематическим планом |
|----------|--|--|--|
| 1. | Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw. | Выполнение индивидуальных творческих заданий | 8 |
| 2. | Операции над объектами. Эффект перетекания. | Выполнение индивидуальных творческих заданий | 8 |

| | | | |
|--------------|------------------------------------|--|-----------|
| | Эффект объема. | | |
| 3. | Закраска рисунков. | Выполнение индивидуальных творческих заданий | 8 |
| 4. | Создание рисунков из кривых. | Выполнение индивидуальных творческих заданий | 8 |
| 5. | Работа с текстом. | Выполнение индивидуальных творческих заданий | 8 |
| 6. | Создание собственного изображения. | Выполнение индивидуальных творческих заданий | 14 |
| ИТОГО | | | 54 |

5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лабораторная работа № 1, 2, 3

Тема: Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw.

Задача: Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов.

Задание: Работать с разными инструментами графического редактора.

Лабораторная работа № 4, 5, 6

Тема: Операции над объектами. Эффект перетекания. Эффект объема.

Задача: Приобретение рабочего навыка работы с инструментами, как способ дости-
жение определенных задач.

Задание: Применять разные эффекты к объекту.

Лабораторная работа № 7, 8, 9

Тема: Закраска рисунков.

Задача: Как можно чаще использовать приемы и эффекты в заданиях, и использовать их обдуманно.

Задание: Нарисованный объект применять виды заливок

Лабораторная работа № 10, 11, 12

Тема: Создание рисунков из кривых.

Задача: Правильное композиционное расположение нескольких изображений на од-
ном формате, найти свой дизайнерский стиль изображений и композиционном решении.
Композиция различных объектов в заданном формате.

Задание: Создавать рисунки в графических редакторах из разных инструментов.

Лабораторная работа № 13, 14, 15

Тема: Работа с текстом.

Задача: Анализ различных изображений, различие между растровой и векторной
графикой, воспитание начальных, практических навыков и уверенности при работе с ком-
пьютером.

Задание: Выполнить не сложные задание на создание визитки, буклета с при-
менением текста и картинки.

Лабораторная работа № 16, 17, 18, 19, 20

Тема: Создание собственного изображения.

Задача: Целостность видения модели. Закрепление навыков и умений в работе. Знание законов композиции, грамотное изображение сложной формы объектов. Последовательное и верное ведение работы с учетом знаний по компьютерной графики.

Задание: Разработать собственную композицию с применением шрифта и иллюстрации.

6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА

6.1 Оценочные средства, показатели и критерии оценивания компетенций

| Индекс компетенции | Оценочное средство | Показатели оценивания | Критерии оценивания сформированности компетенций |
|---------------------------|---------------------------|---|---|
| ПК-2 | Тест | Низкий (неудовлетворительно) | Количество правильных ответов на вопросы теста менее 60 % |
| | | Пороговый (удовлетворительно) | Количество правильных ответов на вопросы теста от 61-75 % |
| | | Базовый (хорошо) | Количество правильных ответов на вопросы теста от 76-84 % |
| | | Высокий (отлично) | Количество правильных ответов на вопросы теста от 85-100 % |
| ПК-2 | Индивидуальное задание | 91 – 100 баллов Зачтено (отлично) | Индивидуальное задание выполнено в полном объеме, обучающийся проявил высокий уровень самостоятельности и творческий подход к его выполнению |
| | | 71 – 90 баллов Зачтено (хорошо) | Индивидуальное задание выполнено в полном объеме, имеются отдельные недостатки в оформлении представленного материала |
| | | 41 – 70 баллов Зачтено (удовлетворительно) | Задание в целом выполнено, однако имеются недостатки при выполнении в ходе практики отдельных разделов (частей) задания, имеются замечания по оформлению собранного материала |
| | | 0 – 40 баллов Не зачтено (неудовлетворительно) | Задание выполнено лишь частично, имеются многочисленные замечания по оформлению собранного материала |

6.2 Промежуточная аттестация студентов по дисциплине

Промежуточная аттестация является проверкой всех знаний, навыков и умений студентов, приобретённых в процессе изучения дисциплины. Формой промежуточной аттестации по дисциплине является зачёт.

Для оценивания результатов освоения дисциплины применяется следующие критерии оценивания.

Критерии оценивания творческих работ на зачете

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если:

- в творческой работе представлена своя идея;
- задание раскрыто интересным, необычным способом, при этом студент может теоретически обосновать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт;
- в творческой работе содержатся малозначительные ошибки по заданию;
- имеются незначительные недочёты в последовательности выполнения работы.
- задание выполнено наполовину.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если:

- творческая работа выполнена формально, большая часть выполнена не по теме, не представлена собственная идея;
- аргументация своего мнения слабо связана с раскрытием задания;
- неправильное выполнение основных заданий творческой работы, искажение их смысла.
- беспорядочное выполнение задания.
- отсутствие выполненной работы.

Критерии оценивания устного ответа на зачёте

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если:

- в ответе содержатся малозначительные ошибки при изложении учебного материала, владение основными понятиями учебной дисциплины;
- правильная формулировка основных аспектов изучаемой учебной дисциплины, аргументированное обоснование своих суждений, приведены примеры;
- незначительные недочёты в последовательности изложения материала;
- ответ на половину дополнительных вопросов.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если:

- отсутствие представлений о большей части учебного материала, грубые ошибки и (или) не владеет понятийного аппарата учебной дисциплины;
- неспособность сформулировать основные аспекты изучаемой учебной дисциплины; искажение их смысла;
- беспорядочное изложение материала;
- отсутствие ответа на дополнительные вопросы.

6.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов освоения дисциплины

Примерный перечень вопросов к тесту по дисциплине «Графический дизайн»

Тест по теме «Инструментарий CorelDraw»

1. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выделение одного или нескольких объектов, перемещение выбранного объекта, трансформация объекта (трансформация, наклон).

- 
- 

- 
- 

2. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Используется для обработки контуров Безье. Вторая функция инструмента - выделение произвольных текстовых символов в блоке текста с целью их одновременного форматирования.

- 
- 
- 
- 

3. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Перемещает документ в рабочем окне при нажатой кнопке мыши.

- 
- 
- 
- 

4. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт контур Безье, форма которого определяется с помощью щелчков в местах расположения его узелков с последующей регулировкой мышью контрольных точек, относящихся к текущему узелку .

- 
- 
- 
- 

5. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Рисует фигуры в форме выпуклых и звёздчатых многоугольников.

- 
- 
- 
- 

6. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Рисует автофигуры, форма которых выбирается на панели свойств, а геометрические параметры регулируются в интерактивном режиме с помощью управляющих маркеров.

- 
- 

-
-

7. Какой инструмент выполняет следующие функции?
Создаёт эффект перехода между 2 векторных объектов.

-
-
-
-

8. Какой инструмент выполняет следующие функции?
Создаёт в векторном объекте эффект выдавливания.

-
-
-
-

9. Какой инструмент выполняет следующие функции?
Создаёт в векторном объекте эффект контура.

-
-
-
-

10. Какой инструмент выполняет следующие функции?
Позволяет выбрать и зафиксировать в строке состояния программы цвет любой точки рабочей области документа с целью его последующего использования с помощью инструмента Paintbucket для раскраски другого объекта.

-
-
-
-

11. Какой инструмент выполняет следующие функции?
Используется для выполнения любого типа заливки (равномерной, градиентной, шаблоном, текстурой или узором PostScript) внутренней области векторного объекта.

-
-
-
-

12. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выполняет в интерактивном режиме градиентную заливку внутренней области векторного объекта, параметры которой задаются с помощью регулируемой сетчатой структуры типа Безье, накладываемой на объект, и рабочей цветовой палитры.

- 
- 
- 
- 

13. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт в векторном объекте эффект оболочки.

- 
- 
- 
- 

14. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выполняет рисование произвольной линии.

- 
- 
- 
- 

15. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт в векторном объекте эффект тени от объекта.

- 
- 
- 
- 

16. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Предназначен для регулировки уровня прозрачности по одному из следующих законов: равномерному, градиентному, с использованием шаблона или текстуры.

- 
- 
- 
- 

17. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Предназначен для обводки выделенного векторного объекта.

- 
- 



**Примерный перечень индивидуальных заданий для подготовки к зачету по дисциплине
«Графический дизайн»**

Тема1: Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw.

Задача: Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов.

Задание: Работать с разными инструментами графического редактора.

Тема2: Операции над объектами. Эффект перетекания. Эффект объема.

Задача: Приобретение рабочего навыка работы с инструментами, как способ достичь определенных задач.

Задание: Применять разные эффекты к объекту.

Тема3: Закраска рисунков.

Задача: Как можно чаще использовать приемы и эффекты в заданиях, и использовать их обдуманно.

Задание: Нарисованный объект применять виды заливок

Тема4: Создание рисунков из кривых.

Задача: Правильное композиционное расположение нескольких изображений на одном формате, найти свой дизайнерский стиль изображений и композиционном решении. Композиция различных объектов в заданном формате.

Задание: Создавать рисунки в графических редакторах из разных инструментов.

Тема5: Работа с текстом.

Задача: Анализ различных изображений, различие между растровой и векторной графикой, воспитание начальных, практических навыков и уверенности при работе с компьютером.

Задание: Выполнить не сложные задание на создание визитки, буклета с применением текста и картинки.

Тема6: Создание собственного изображения.

Задача: Целостность видения модели. Закрепление навыков и умений в работе. Знание законов композиции, грамотное изображение сложной формы объектов. Последовательное и верное ведение работы с учетом знаний по компьютерной графике.

Задание: Разработать собственную композицию с применением шрифта и иллюстрации.

Вопросы к зачету

- 1 Основы графического дизайна
- 2 Этапы развития графического дизайна
- 3 Функции графического дизайна
- 4 Реклама как область графического дизайна
- 5 Особенности и перспективы развития современного российского дизайна
- 6 Этапы проектирования визуальной рекламы

- 7 Композиция в дизайне рекламы
- 8 Принципы композиционной организации
- 9 Симметрия и ассиметрия
- 10 Цвет в дизайне
- 11 Эмоционально-пространственные свойства цветов
- 12 Графика в дизайне рекламы
- 13 Фирменный стиль компании
- 14 Технологии создания логотипов
- 15 Типографика
- 16 Проектные приемы разработки рекламного образа
- 17 Разработка шрифтовых композиций
- 18 Дизайн наружной рекламы
- 19 Дизайн печатной рекламы
- 20 Растворная и векторная графика

7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Информационные технологии – обучение в электронной образовательной среде с целью расширения доступа к образовательным ресурсам, увеличения контактного взаимодействия с преподавателем, построения индивидуальных траекторий подготовки, объективного контроля и мониторинга знаний студентов.

В образовательном процессе по дисциплине используются следующие информационные технологии, являющиеся компонентами. Электронной информационно-образовательной среды БГПУ:

- Официальный сайт БГПУ;
- Корпоративная сеть и корпоративная электронная почта БГПУ;
- Система электронного обучения ФГБОУ ВО «БГПУ»;
- Система тестирования на основе единого портала «Интернет-тестирования в сфере образования www.i-exam.ru»;
- Система «Антиплагиат. ВУЗ»;
- Электронные библиотечные системы;
- Мультимедийное сопровождение лекций и практических занятий.

8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ ИЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья применяются адаптивные образовательные технологии в соответствии с условиями, изложенными в раздел «Особенности организации образовательного процесса по образовательным программам для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья» основной образовательной программы (использование специальных учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь и т.п.) с учётом индивидуальных особенностей обучающихся.

9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ

9.1 Литература

1. Компьютерная графика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.compgraph.org/>
2. Л. Н. Турлюн, Компьютерные технологии в дизайне [Электронный ресурс]: учеб. пособие, АлтГУ, 2018, <http://elibrary.asu.ru/handle/asu/5570>
3. Л. Н. Турлюн, Н. В. Францева, Компьютерные технологии в искусстве костюма и текстиля. Коллаж в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учеб. пособие, АлтГУ, 2018, <http://elibrary.asu.ru/handle/asu/5571>

9.2 Базы данных и информационно-справочные системы

1. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам». - Режим доступа: <http://www.window.edu.ru/>
2. Портал научной электронной библиотеки. - Режим доступа: <http://elibrary.ru/defaultx.asp>
3. Сайт Российской академии наук. - Режим доступа: <http://www.ras.ru/>
4. Сайт Министерства науки и высшего образования РФ. - Режим доступа: <https://minобрнауки.gov.ru>
5. Сайт Министерства просвещения РФ. - Режим доступа: <https://edu.gov.ru/>
6. Русский Биографический Словарь - статьи из Энциклопедического Словаря издательства Брокгауз-Ефрон и Нового Энциклопедического Словаря (включает статьи биографии российских деятелей, а также материалы тома «Россия»). - Режим доступа: <http://www.rulex.ru>
7. People'sHistory - биографии известных людей (история, наука, культура, литература и т.д.). - Режим доступа: <https://www.peoples.ru>

9.3 Электронно-библиотечные ресурсы

1. ЭБС «Юрайт». - Режим доступа: <https://urait.ru>
2. Полпред (обзор СМИ). - Режим доступа: <https://polpred.com/news>

10 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА

Для проведения занятий лекционного и лабораторного типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются аудитории, оснащённые учебной мебелью, аудиторной доской, компьютером с установленным лицензионным специализированным программным обеспечением, с выходом в электронно-библиотечную систему и электронную информационно-образовательную среду БГПУ, мультимедийными проекторами, экспозиционными экранами, учебно-наглядными пособиями (мультимедийные презентации, макеты).

Самостоятельная работа студентов организуется в аудиториях оснащенных компьютерной техникой с выходом в электронную информационно-образовательную среду вуза, в специализированных лабораториях по дисциплине, а также в залах доступа в локальную сеть БГПУ.

Используемое программное обеспечение: Microsoft®WINEDUpverDVC AllLng Upgrade/SoftwareAssurancePack Academic OLV 1License LevelE Platform 1Year; Microsoft®OfficeProPlusEducation AllLng License/SoftwareAssurancePack Academic OLV 1License LevelE Platform 1Year; Dr.Web Security Suite; Java Runtime Environment; Calculate Linux, Adobe Photoshop, CorelDRAW

11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ

Утверждение изменений и дополнений в РПД для реализации в 2020/2021 уч. г.

РПД обсуждена и одобрена для реализации в 2020/2021 уч. г. на заседании кафедры Изобразительного искусства и методики его преподавания (протокол № 10 от «24» июня 2020 г.). В РПД внесены следующие изменения и дополнения:

| | |
|--|--|
| <p>№ изменения: 1</p> <p>№ страницы с изменением: титульный лист</p> <p>Исключить: МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ</p> | <p>Включить: МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ</p> |
|--|--|

Утверждение изменений и дополнений в РПД для реализации в 2021/2022 уч. г.

РПД обсуждена и одобрена для реализации в 2021/2022 уч. г. на заседании кафедры Изобразительного искусства и методики его преподавания (протокол № 8 от «21» апреля 2021 г.).

Утверждение изменений и дополнений в РПД для реализации в 2022/2023 уч. г.

РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2022/2023 учебном году на заседании кафедры изобразительного искусства и методики его преподавания (протокол № 9 от 26 мая 2022 г.).

В рабочую программу внесены следующие изменения и дополнения:

| | |
|--|--|
| <p>№ изменения: 2</p> <p>№ страницы с изменением: 15</p> | |
| <p>В Раздел 9 внесены изменения в список литературы, в базы данных и информационно-справочные системы, в электронно-библиотечные ресурсы. Указаны ссылки, обеспечивающие доступ обучающимся к электронным учебным изданиям и электронным образовательным ресурсам с сайта ФГБОУ ВО «БГПУ».</p> | |