

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра станковой живописи

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Уровень высшего образования – бакалавриат
Направление подготовки – 50.03.02. Изящные искусства
Профиль – Скульптура
Форма обучения – очная
Год набора – 2024 г.

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 517.

Программу разработала В. Ю. Легейда, преподаватель кафедры графического дизайна

Рассмотрено на заседании кафедры графического дизайна (Академия Матусовского)

Протокол № 1 от 26.08.2024 г.

Заведующий кафедрой

О. Н. Безуглый

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Компьютерная графика» входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и адресована студентам 2 и 3 курса (3-6 семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль «Скульптура» Академии Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой графического дизайна.

Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «3 D моделирование», «Макетирование и моделирование», прохождении практики: преддипломной, подготовке к государственной итоговой аттестации.

Содержание дисциплины «Компьютерная графика» раскрывает возможности прикладных графических программ векторных и растровых, взаимодействие между ними (программами) и трансформация художественного образа от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации. Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

устная (устный опрос, просмотр и анализ выполненных работ.

И итоговый контроль в форме экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 10 з. е., 360 часа.

Программой дисциплины предусмотрены лекции (32 ч), практические занятия (140 ч.), самостоятельная работа студента (211 ч.), контроль (9 ч).

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины:

Приобретение студентами знаний и навыков работы с любыми видами компьютерной растровой и векторной графики. Полученные знания и навыки позволяют создавать и редактировать графические изображения, необходимые для выполнения макетов книг, создания иллюстраций, логотипов, открыток и другой полиграфической продукции. Подготовить студентов к работе с современными художественными средствами и технологиями, чтобы легко ориентироваться в реализации различных творческих задач.

Задачи изучения дисциплины:

- владение информационными технологиями, различными видами изобразительных искусств и проектной графики;
- владение современными информационными технологиями для создания графических образов;
- формирование представления о роли художника как коммуникатора в современном обществе;
- усвоение практических навыков работы с определенным кругом прикладных графических программ;
- развитие практических навыков анализа выполняемого проекта, и выбора технологий, программных продуктов, средств, обеспечивающих выполнение проекта в полном объеме.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и адресован студентам направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль «Скульптура».

Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «3 D моделирование», «Макетирование и моделирование», прохождении практики: преддипломной, подготовке к государственной итоговой аттестации.

Освоение дисциплины будет необходимо при прохождении практик: *пленэрной, художественно-творческой, преддипломной, подготовке к государственной итоговой аттестации.*

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства, профиль «Скульптура»: ПК-1, ПК-4, ПК-6, ПК-7

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результат обучения
ПК-1	Способен к пониманию и постановке профессиональных задач в области научно-исследовательской и творческой деятельности по направленности (профилю) образования	Знать: цели, задачи, принципы научно-исследовательской и творческой деятельности, связанной с областями прикладных и не прикладных искусств; Уметь: творческой деятельности самостоятельно ставить и решать творческие и научно-исследовательские задачи в сфере эстетики и художественной практики; Владеть: приемами, навыками и методами научно-исследовательской и творческой работы в сфере создания и изучения произведений прикладных и не прикладных искусств.
ПК-4	Способен к проведению стандартного исследования в определенной области искусствознания	Знать: принципы, методы и приемы создания реалистического изображения фигуры человека средствами скульптуры; Уметь: проводить стандартное исследование области искусствознания; Владеть: навыками анализа информации по истории искусства в контексте скульптурной композиции, и определение связей различных видов искусства.
ПК-6	Способен к ассистированию деятельности специалиста-	Знать: круг профессиональных компетенций ассистента деятельности специалиста- искусствоведа;

	искусствоведа при осуществлении изысканий и исследований в сфере искусствознания по направленности (профилю) образования	<p>принципы изысканий и исследований в области осуществления изысканий искусствознания;</p> <p>Уметь: ассистировать специалисту, проводящему направленности (профилю) исследования в области искусствоведения;</p> <p>Владеть: навыками работы с искусствоведческой литературой и художественными артефактами.</p>
ПК-7	Способен к пониманию и постановке профессиональных задач в рамках своей творческой деятельности	<p>Знать: методы организации творческого процесса скульптора, выбирать оптимальные условия проведения технологических процессов в скульптуре;</p> <p>Уметь: определять последовательность выполнения скульптуры из различных материалов,</p> <p>выбирать необходимый инструмент для выполнения декоративной скульптуры;</p> <p>Владеть: минимальными практическими навыками по работе со скульптурными материалами и инструментами.</p>

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов				
	очная форма				
	всего	в том числе			
л		п	с.р	кон.	
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Векторная и растровая графика.	5	1	4	-	-
Тема 2. Настройка рабочей среды векторной программы.	5	1	4	-	-
Тема 3. Построение и модификация объектов.	8	2	4	2	-
Тема 4. Построение и редактирование контуров.	8	2	4	2	-
Тема 5. Заливки и контур объектов. Градиенты.	10	2	6	2	-
Всего часов за III семестр	36	8	22	6	-
Тема 6. Обработка текста.	23	1	6	16	-
Тема 7. Специальные эффекты.	23	1	6	16	-
Тема 8. Создание и редактирование сетки перспективы.	26	2	6	18	-
Тема 9. Организация объектов.	26	2	6	18	-
Тема 10. Работа с кистями.	26	2	8	18	-
Всего часов за за IV семестр	126	8	32	86	-
Тема 11. Растровая графика.	12	1	4	4	-
Тема 12. Настройка рабочей среды растрового графического редактора.	9	1	4	4	-
Тема 13. Работа с кистями в растровом графическом редакторе.	10	2	4	4	-
Тема 14. Обработка фотографий.	12	2	4	6	-
Тема 15. Создание портфолио.	14	2	6	6	-
Всего часов за V семестр	54	8	22	24	-
Тема 16. Работа с цветовым пространством (цветовой моделью).	32	2	8	22	2
Тема 17. Создание календаря.	34	2	8	24	2
Тема 18. Искусство плаката.	34	2	8	24	2
Тема 19. Создание копии картины.	36	2	8	26	3
Всего часов за VI семестр	144	8	32	95	9
Всего часов за весь период обучения	360	32	108	211	9

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Лекционный материал

Тема 1. Векторная и растровая графика.

Принципиальные различия растровых и векторных изображений. Обзор и классификация растровых редакторов. Возможности и направления применения программ: Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT. Обзор и классификация векторных редакторов. Возможности и направления применения программ: Adobe Illustrator, CorelDRAW. Графические пакеты перестройки моделей цифровых изображений. Трассировщики (Corel Trace, Adobe Stream-Line, функции в Adobe Illustrator). Растеризаторы (функции в Corel DRAW и в Adobe Illustrator).

Тема 2. Настройка рабочей среды векторной программы.

Интерфейс программы. Первый запуск. Настройки программы. Главное меню. Панель инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Контекстное меню. Докеры. Справочная система. Настройка меню и панелей управления. Окно документа. Открытие документов. Управление окнами документов. Масштаб отображения. Измерительные линейки. Режим отображения документа. Сохранение документов. Закрытие документа. Параметры страницы. Построение и редактирование элементарных фигур: прямоугольника, круга, звезды. Инструмент Rectangle. Инструмент Ellipse. Инструмент Polygon.

Тема 3. Построение и модификация объектов.

Инструмент Selection Tool. Выделение объектов. Простые обводки и заливки. Перемещение объектов. Масштабирование объектов. Отражение объектов. Поворот объектов. Наклон объектов. Докер Transformation. Копирование и дублирование объектов. Удаление объектов. Клонирование объектов. Команда Undo. Инструмент Free Transform. Численное задание параметров трансформации. Интерактивная трансформация.

Тема 4. Построение и редактирование контуров.

Инструмент Pen Tool. Построение прямых линий. Построение кривых линий. Контур с сегментами разных типов. Замкнутые контуры. Инструмент Shape. Преобразование типов узлов. Изменение кривизны сегментов. Добавление и удаление узлов. Операции с группами узлов. Порядок перекрытия объектов. Операции с контурами. Соединение и разделение контуров. Геометрические операции с фигурами. Инструмент Knife. Инструмент Eraser. Инструмент Smudge. Инструмент Roughen Brush. Инструмент Interactive Connector. Непосредственное редактирование и перевод в контуры.

Тема 5. Заливки и контур объектов. Градиенты.

Докер свойств. Управление толщиной контура. Атрибуты обводки. Цвет. Толщина и расположение. Сплошные обводки и пунктир. Сообщения. Концы линий обводки. Каллиграфические линии. Панель свойств контура. Типы заливок объектов. Сплошные заливки. Градиентные заливки нескольких объектов. Узорчатые заливки. Интерактивное управление узорами. Масштабирование и разрешение. Панель свойств узоров. Окно Pattern Fill. Текстурированные заливки. Управление текстурированной заливкой. Окно Texture Fill.

Прозрачность и заливка. Применение прозрачности. Отмена прозрачности. Коррекция цвета объектных изображений. Управление яркостью и контрастом. Копирование заливки и обводки. Копирование прозрачности. Линейные градиенты. Радиальные градиенты. Свободные градиенты.

Тема 6. Обработка текста.

Общие сведения о тексте. Типы текстовых объектов. Текстовый режим. Перемещение символов в текстовом режиме. Задача атрибутов. Замена отсутствующих шрифтов при открытии документа. Общие свойства текста в программе. Панель свойств текста. Текст как объект. Переход между типами текста и перевод в контуры. Преобразование типов текста. Атрибуты текста, символа, абзаца. Работа с текстом в окне Edit Text. Импорт текстовых файлов. Работа с текстом инструментом Shape. Размещение текста вдоль контура. Выделение и задания атрибутов текста и контура. Особые свойства текста на контуре. Символы.

Тема 7. Специальные эффекты.

Перетекание. Создание единичного перетекания. Правила перехода цвета. Трансформации объектов. Множественные перетекания. Свойства перетекания на панели Свойств. Перетекание на контуре. Градиентные сетки. Элементы сетки и присвоение цвета. Оконтуривания. Создание оконтуривания. Интерактивное управление оконтуриванием. Преобразование шагов оконтуривания в обычные объекты Оболочки. Создание оболочки. Типы искажения объекта в оболочке. Особенности применения оболочки к тексту. Экструзия. Создание экструзии. Освещение экструзии. Тени. Линза. Маски. Перспектива.

Тема 8. Создание и редактирование сетки перспективы.

Инструмент Сетка перспективы. Одноточечная перспектива. Двухточечная перспектива. Трёхточечная перспектива. Изометрия. Корректировка точек схода. Корректировка высоты горизонта. Корректировка плоскостей сетки. Протяжённость сетки.

Тема 9. Организация объектов.

Группировка объектов. Выравнивание. Выравнивание по направляющим. Выравнивание по объектам. Выравнивание по сетке. Команда Align and Distribute. Страницы. Добавление страниц. Удаление страниц. Переименование страниц. Размер и ориентация страниц документа. Диспетчер объектов. Слои. Слои в Диспетчере объектов. Создание слоёв. Перемещение слоёв. Удаление слоёв. Типы размерных линий. Вид размерных линий. Настройка разметки. Построение размерных линий. Выносные линии. Корректировка размерных линий.

Тема 10. Работа с кистями.

Подбор и настройка кистей. Палитра кистей. Каллиграфические кисти. Дискретные кисти. Объектные кисти. Кисть из щетины. Узорчатые кисти. Панель свойств инструмента «Кисть». Расширенные возможности настройки готовых кистей. Создание новой кисти.

Тема 11. Растровая графика.

Растр. Особенности растровой графики. Растровые графические редакторы. Преимущества и недостатки растровой графики. Особенности масштабирования растровой графики. Разрешение. Сжатие.

Тема 12. Настройка рабочей среды растрового графического редактора.

Интерфейс программы. Первый запуск. Настройки программы. Главное меню. Панель инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Палитра слоёв. Строка состояния. Контекстное меню. Докеры. Справочная система. Настройка меню и панелей управления. Окно документа. Открытие и создание новых документов. Управление окнами документов. Масштаб отображения. Измерительные линейки. Режим отображения документа. Сохранение документов. Параметры страницы. Основные инструменты: Brush tool, Eraser tool, Lasso tool, Move tool, Eyedropper tool.

Тема 13. Работа с кистями в растровом графическом редакторе.

Инструмент Brush tool. Панель Brush Settings. Панель Brushes. Горячие клавиши. Основные кисти. Сухие кисти. Мокрые кисти. Размер кисти. Жёсткость кисти. Сглаживание кисти. Текстура кисти. Параметры динамики кисти. Нажим. Шум. Текстура кисти. Добавление кистей в растровый графический редактор. Динамика цвета кисти. Работа с панелью Color. Цветовой круг. Заливка и контур объектов.

Тема 14. Обработка фотографий.

Форматы изображений. Кадрирование изображений. Ретушь. Восстанавливающая кисть. Штамп. Яркость. Контраст. Резкость. Размытие по Гауссу. Размытие в движении. Насыщенность цвета. Баланс цвета. Уровни. Кривые. Фильтры. Эффекты. Шум. Карта градиента. Редактирование цвета.

Тема 15. Создание портфолио.

Многостраничные документы. Подбор изображений. Обработка изображений. Работа с текстом. Составление портфолио. Работа с инструментами текста. Подбор цветовой гаммы.

Тема 16. Работа с цветовым пространством (цветовой моделью).

Цветовое пространство (цветовая модель). Цветовые координаты. Цветовые пространства различной размерности. Особенности передачи цвета при печати. Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK. Цветовая модель HSV (HSB). Цветовая модель HSL. Цветовая модель XYZ.

Тема 17. Создание календаря.

Вёрстка. Особенности вёрстки. Вёрстка многостраничных документов. Поля документа. Вылеты под обрез. Интерлиньяж. Ширина строки. Кегль. Инструменты вёрстки. Календарь. Создание календарной сетки в векторных и растровых графических редакторах. Типы календарей. Перекидные календари. Однолистовые календари. Календари-плакаты.

Карманные календари. Фотокалендари. Календари-домики. Нестандартные календари. Разработка календаря в векторном графическом редакторе.

Тема 18. Искусство плаката.

Плакат. Афиша. История плаката. Виды плаката. Стили плакатов. Агитационный плакат. Рекламно-информационный плакат. Учебный плакат. Наглядное пособие. Формат и размеры плакатов. Графическая доминанта. Текстовые блоки. Создание плаката в векторном или растровом графическом редакторе.

Тема 19. Создание копии картины.

Композиция. Цвет. Тон. Техника исполнения. Стилистика. Создание копии картины в векторном или растровом графическом редакторе. Применение инструментов для рисования в графическом редакторе. Использование графического планшета.

6.2 Практические задания

Тема 1. Векторная и растровая графика.

1. Различия растровых и векторных изображений.
2. Классификация редакторов
3. Классификация векторных редакторов
4. Графические пакеты для перестройки моделей цифровых изображений.

Выполнить:

1. Упражнения на построение элементарных фигур: прямоугольника, круга, звезды, спирали, таблицы.

2. Создание упрощенных изображений животных: симметрия, асимметрия.

Литература: [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

Тема 2. Настройка рабочей среды векторной программы.

1. Знакомство с главным окном векторной программы
2. Панель инструментов графики
3. Построение и редактирование элементарных фигур: прямоугольника, круга, звезды.

Выполнить:

1. Упражнения на построение и редактирование элементарных фигур: прямоугольника, круга, звезды, спирали, таблицы. Использование инструментов Rectangle, Ellipse, Polygon, Spiral.

2. Композиция из элементарных фигур: симметрия, асимметрия.

Литература: [2— С.64-78; 3— С.11-64; 4— С.23-51; 65-77].

Тема 3 Построение и модификация объектов.

1. Манипулирование объектами (окно Transformation).
2. Блокировка объектов.
3. Порядок перекрывания объектов.

Выполнить:

1. Упражнения на манипулирование объектами в окне Transformation. Упражнения на копирование и дублирование объектов, клонирование объектов.

2. Упражнения на стилизацию простых персонажей из элементарных фигур.

Литература: [2— С.102-110; 3— С. 68-71; 109-110; 4— С.107-138]

Тема 4. Построение и редактирование контуров.

1. Инструмент Pen Tool.
2. Операции с контурами.
3. Типы узлов.
4. Инструмент Knife, Eraser.
5. Инструмент Shape Builder Tool.
6. Инструмент Pathfinder.

Выполнить:

1. Упражнения на создание построение и редактирование контуров, изменение кривизны сегментов, операции с группами узлов, создание контуров с сегментами разных типов. Использование в работе инструментов Shape, Pen Tool.

2. Упражнения на слияние, пересечение, обрезание и комбинирования двух объектов при помощи инструментов Pathfinder и Shape Builder Tool.

3. Создание векторного орнамента на основе растрового изображения.

Литература: [2 — С.93-102; 3 — С. 71-76; 79-82; 4 — С.270-299; 19 — С.19-73; 16 — С.15-54; 17 — С. 172-191; 18 — С. 54-253]

Тема 5. Заливка и контур объектов. Градиенты

1. Типы обводки объекта.

2. Типы заливок объекта.

3. Управление и копирования заливки и обводки.

4. Типы градиентов.

Выполнить:

1. Упражнения на применение различных видов заливок к объектам.

2. Упражнения на копирование заливки и обводки различных объектов.

3. Практическое задание «Натюрморт из простых фигур» при помощи градиентов различного типа.

Литература: [2 — С. 78-88; 3 — С. 93-102; 4 — С. 191-252; 8 — С. 32-77; 6 — С. 83-123; 9 — С. 7-220].

Тема 6. Обработка текста

1. Типы текстовых объектов

2. Задача атрибутов

3. Текст как объект

4. Импорт текстовых файлов

5. Размещение текста вдоль контура

6. Символы

Выполнить:

1. Упражнения на создание и редактирование простого и фигурного текста. Работа с текстом в окне Edit Text. Импорт текстовых файлов. Работа с текстом инструментом Shape.

2. Упражнения на размещение текста вдоль контура. Выделение и задания атрибутов текста и контура. Обтекания текстом объектов.

3. Композиция с включением элементов текста.

Литература: [2 — С. 122-131; 3 — С. 121-128; 4 — С. 159-190; 8 — С. 32-77; 6 — С. 83-123].

Тема 7. Специальные эффекты

1. Перетекание и градиентные сетки.

2. Оконтуривание.

3. Оболочки, Экструзия.
4. Тени. Линза. Маски. Перспектива.

Выполнить:

1. Упражнения на применение к объектам эффекта линзы, создание экструзии, падающей тени, сложного оконтуривания объекта.
2. Упражнения с применением различные виды заливок и интерактивного управления переходами цвета.
3. Компоновка всех элементов комплексной семестровой работы «Стилистика исторических эпох» в композицию на листе формата А2.

Литература: [[2](#) — С. 110-122; [3](#) — С. 87-92; [4](#) — С. 363-415].

Тема 8. Создание и редактирование сетки перспективы.

1. Инструмент Сетка перспективы.
2. Построение сетки для изометрической перспективы.
3. Корректировка точек схода.

Выполнить:

1. Иллюстрацию в цвете «Комната в изометрии» с использованием перспективной изометрической сетки.

Литература: [[2](#) —; [3](#) —; [4](#) —;].

Тема 9. Организация объектов

1. Выравнивание по направляющим, по объектам, по сетке.
2. Приёмы работы с документом.
3. Приёмы работы со слоями в Диспетчере объектов.
4. Приёмы работы с размерными линиями.

Выполнить:

1. Упражнения на создание различной организации объектов: группировки объектов, их выравнивания, выравнивания по направляющим, выравнивания по объектам, выравнивание по сетке. Диалоговое окно Align.

2. Монохромный рисунок «Городской пейзаж».

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123].

Тема 10. Работа с кистями

1. Особенности цифровой живописи.
2. Палитра кистей и Панель свойств инструмента «Кисть».
3. Расширенные возможности настройки готовых кистей.
4. Создание новой кисти.
5. Режимы смешивания кистей.
6. Порядок подключения планшета.

Выполнить:

1. Упражнение на графическом планшете на смешивание цветов. Создание и

- настройки параметров индивидуальной кисти для рисования.
2. Рисунок в цвете «Пейзаж».

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) – С.186-217]

Тема 14. Обработка фотографий

Выполнить:

1. Ретушь десяти фотографий учебных работ, впоследствии размещаемых в личном портфолио.
2. В процессе работы использовать такие инструменты, как Штамп, Восстанавливающая кисть, Точечная восстанавливающая кисть.

Материал: растровый графический редактор.

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) – С.186-217]

Тема 15. Создание портфолио

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать личное портфолио в виде многостраничного документа.
2. Провести работу с текстом.
3. Создать уникальный дизайн при помощи выученного ранее инструментария программы.
4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1280 x 720 px.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 17. Создание календаря

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать календарную сетку на один месяц.
2. Разработать календарь на 12 месяцев текущего года (календарь может быть однолистовым или перекидным).
3. Провести работу с текстом и шрифтами.
4. Использовать в календаре графическую доминанту (фотографию или иллюстрацию).
5. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе. По желанию – распечатать.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: в зависимости от типа календаря.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 18. Искусство плаката

Выполнить:

1. Найти и проанализировать аналогичные рекламные плакаты.
2. Разработать рекламный плакат.

3. Провести работу с текстом и шрифтами.
4. Использовать при создании плаката графическую доминанту (фотографию или иллюстрацию).
5. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе. По желанию – распечатать.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 19. Создание копии картины

Выполнить:

1. Найти и проанализировать векторные копии известных живописных произведений искусства.
2. Исследовать различные стилистики и техники исполнения иллюстраций в векторных графических редакторах.
3. Выполнить векторную копию картины.
4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

Литература: [[2](#) — ; [3](#) — ; [4](#) — ;]

Тема 5. Создание натюрморта из простых фигур с использованием градиентных заливок.

Выполнить:

4. Упражнения на применение различных видов заливок к объектам.
5. Упражнения на копирование заливки и обводки различных объектов.
6. Практическое задание «Натюрморт из простых фигур» при помощи градиентов различного типа.

Материал: векторный графический редактор, чёрно-белая печать на бумаге.

Формат: А4.

Литература: [[2](#) — С. 78-88; [3](#) — С. 93-102; [4](#) — С. 191-252; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123; [9](#) — С. 7-220]

Тема 8. Создание и редактирование сетки перспективы.

Выполнить: иллюстрацию в цвете «Комната в изометрии» с использованием перспективной изометрической сетки.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1000 x 1000 px.

Литература: [[2](#) — ; [3](#) — ; [4](#) — ;]

Тема 9. Организация объектов

Выполнить:

3. Упражнения на создание различной организации объектов: группировки объектов, их выравнивания, выравнивания по направляющим, выравнивания по объектам, выравнивание по сетке. Диалоговое окно Align.

4. Монохромный рисунок «Городской пейзаж». Серая шкала.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1280 x 720 px.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 10. Работа с кистями

Выполнить:

3. Упражнение на графическом планшете на смешивание цветов. Создание и настройки параметров индивидуальной кисти для рисования.

4. Рисунок в цвете «Пейзаж» с использованием фото-референса.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1000 x 1000 px.

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) – С.186-217]

Тема 14. Обработка фотографий

Выполнить:

1. Ретушь десяти фотографий учебных работ, впоследствии размещаемых в личном портфолио.

2. В процессе работы использовать такие инструменты, как Штамп, Восстанавливающая кисть, Точечная восстанавливающая кисть.

Материал: растровый графический редактор.

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) – С.186-217]

Тема 15. Создание портфолио

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать личное портфолио в виде многостраничного документа.

2. Провести работу с текстом.

3. Создать уникальный дизайн при помощи выученного ранее инструментария программы.

4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1280 x 720 px.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 17. Создание календаря

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать календарную сетку на один месяц.

2. Разработать календарь на 12 месяцев текущего года (календарь может быть однолистовым или перекидным).

3. Провести работу с текстом и шрифтами.
4. Использовать в календаре графическую доминанту (фотографию или иллюстрацию).
5. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе. По желанию – распечатать.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: в зависимости от типа календаря.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 18. Искусство плаката

Выполнить:

1. Найти и проанализировать аналогичные рекламные плакаты.
2. Разработать рекламный плакат.
3. Провести работу с текстом и шрифтами.
4. Использовать при создании плаката графическую доминанту (фотографию или иллюстрацию).
5. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе. По желанию – распечатать.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 19. Создание копии картины

Выполнить:

1. Найти и проанализировать векторные копии известных живописных произведений искусства.
2. Исследовать различные стилистики и техники исполнения иллюстраций в векторных графических редакторах.
3. Выполнить векторную копию картины.
4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

Литература: [[2](#) — ; [3](#) — ; [4](#) — ;]

7. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

- продолжение работы над аудиторными занятиями, самостоятельное решение поставленных задач;
- поиск и обзор литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- подготовка к практическим занятиям;
- подготовка к экзамену.

Цель исполнения самостоятельной работы: формирование у студента опыта творческой деятельности, закрепления и совершенствования знаний, умений и навыков.

Тема 5. Заливка и контур объектов. Градиенты

5. Типы обводки объекта.
6. Типы заливок объекта.
7. Управление и копирования заливки и обводки.
8. Типы градиентов.

Выполнить:

7. Упражнения на применение различных видов заливок к объектам.
8. Упражнения на копирование заливки и обводки различных объектов.
9. Практическое задание «Натюрморт из простых фигур» при помощи градиентов различного типа.

Литература: [2 — С. 78-88; 3 — С. 93-102; 4 — С. 191-252; 8 — С. 32-77; 6 — С. 83-123; 9 — С. 7-220].

Тема 6. Обработка текста

1. Типы текстовых объектов
2. Задача атрибутов
3. Текст как объект
4. Импорт текстовых файлов
5. Размещение текста вдоль контура
6. Символы

Выполнить:

4. Упражнения на создание и редактирование простого и фигурного текста. Работа с текстом в окне Edit Text. Импорт текстовых файлов. Работа с текстом инструментом Shape.

5. Упражнения на размещение текста вдоль контура. Выделение и задания атрибутов текста и контура. Обтекания текстом объектов.

6. Композиция с включением элементов текста.

Литература: [[2](#) — С. 122-131; [3](#) — С. 121-128; [4](#) — С. 159-190; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123].

Тема 7. Специальные эффекты

5. Перетекание и градиентные сетки.
6. Оконтуривание.
7. Оболочки, Экструзия.
8. Тени. Линза. Маски. Перспектива.

Выполнить:

4. Упражнения на применение к объектам эффекта линзы, создание экструзии, падающей тени, сложного оконтуривания объекта.

5. Упражнения с применением различные виды заливок и интерактивного управления переходами цвета.

6. Компоновка всех элементов комплексной семестровой работы «Стилистика исторических эпох» в композицию на листе формата А2.

Литература: [[2](#) — С. 110-122; [3](#) — С. 87-92; [4](#) — С. 363-415].

Тема 8. Создание и редактирование сетки перспективы.

4. Инструмент Сетка перспективы.
5. Построение сетки для изометрической перспективы.
6. Корректировка точек схода.

Выполнить:

2. Иллюстрацию в цвете «Комната в изометрии» с использованием перспективной изометрической сетки.

Литература: [[2](#) — ; [3](#) — ; [4](#) — ;].

Тема 9. Организация объектов

1. Выравнивание по направляющим, по объектам, по сетке.
2. Приёмы работы с документом.
3. Приёмы работы со слоями в Диспетчере объектов.
4. Приёмы работы с размерными линиями.

Выполнить:

5. Упражнения на создание различной организации объектов: группировки объектов, их выравнивания, выравнивания по направляющим, выравнивания по объектам, выравнивание по сетке. Диалоговое окно Align.

6. Монохромный рисунок «Городской пейзаж».

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123].

Тема 10. Работа с кистями

7. Особенности цифровой живописи.
8. Палитра кистей и Панель свойств инструмента «Кисть».

9. Расширенные возможности настройки готовых кистей.
10. Создание новой кисти.
11. Режимы смешивания кистей.
12. Порядок подключения планшета.

Выполнить:

5. Упражнение на графическом планшете на смешивание цветов. Создание и настройки параметров индивидуальной кисти для рисования.
6. Рисунок в цвете «Пейзаж».

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) – С.186-217]

Тема 14. Обработка фотографий

Выполнить:

1. Ретушь десяти фотографий учебных работ, впоследствии размещаемых в личном портфолио.
2. В процессе работы использовать такие инструменты, как Штамп, Восстанавливающая кисть, Точечная восстанавливающая кисть.

Материал: растровый графический редактор.

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) – С.186-217]

Тема 15. Создание портфолио

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать личное портфолио в виде многостраничного документа.
2. Провести работу с текстом.
3. Создать уникальный дизайн при помощи выученного ранее инструментария программы.
4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1280 x 720 px.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 17. Создание календаря

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать календарную сетку на один месяц.
2. Разработать календарь на 12 месяцев текущего года (календарь может быть однолистовым или перекидным).
3. Провести работу с текстом и шрифтами.
4. Использовать в календаре графическую доминанту (фотографию или иллюстрацию).
5. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе. По желанию – распечатать.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: в зависимости от типа календаря.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 18. Искусство плаката

Выполнить:

1. Найти и проанализировать аналогичные рекламные плакаты.
2. Разработать рекламный плакат.
3. Провести работу с текстом и шрифтами.
4. Использовать при создании плаката графическую доминанту (фотографию или иллюстрацию).
5. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе. По желанию – распечатать.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 19. Создание копии картины

Выполнить:

1. Найти и проанализировать векторные копии известных живописных произведений искусства.
2. Исследовать различные стилистики и техники исполнения иллюстраций в векторных графических редакторах.
3. Выполнить векторную копию картины.
4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

Литература: [[2](#) — ; [3](#) — ; [4](#) — ;]

Тема 5. Создание натюрморта из простых фигур с использованием градиентных заливок.

Выполнить:

1. Упражнения на применение различных видов заливок к объектам.
 2. Упражнения на копирование заливки и обводки различных объектов.
- Практическое задание «Натюрморт из простых фигур» при помощи градиентов различного типа.

Материал: векторный графический редактор, чёрно-белая печать на бумаге.

Формат: А4.

Литература: [[2](#) — С. 78-88; [3](#) — С. 93-102; [4](#) — С. 191-252; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123; [9](#) — С. 7-220]

Тема 8. Создание и редактирование сетки перспективы.

Выполнить: иллюстрацию в цвете «Комната в изометрии» с использованием перспективной изометрической сетки.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1000 x 1000 px.

Литература: [[2](#) — ; [3](#) — ; [4](#) — ;]

Тема 9. Организация объектов

Выполнить:

7. Упражнения на создание различной организации объектов: группировки объектов, их выравнивания, выравнивания по направляющим, выравнивания по объектам, выравнивание по сетке. Диалоговое окно Align.

8. Монохромный рисунок «Городской пейзаж». Серая шкала.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1280 x 720 px.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 10. Работа с кистями

Выполнить:

7. Упражнение на графическом планшете на смешивание цветов. Создание и настройки параметров индивидуальной кисти для рисования.

8. Рисунок в цвете «Пейзаж» с использованием фото-референса.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1000 x 1000 px.

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) – С.186-217]

Тема 14. Обработка фотографий

Выполнить:

1. Ретушь десяти фотографий учебных работ, впоследствии размещаемых в личном портфолио.

2. В процессе работы использовать такие инструменты, как Штамп, Восстанавливающая кисть, Точечная восстанавливающая кисть.

Материал: растровый графический редактор.

Литература: [[1](#) — С.169-176; [2](#) — С.122-135; 209-216; [20](#) – С.186-217]

Тема 15. Создание портфолио

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать личное портфолио в виде многостраничного документа.

2. Провести работу с текстом.

3. Создать уникальный дизайн при помощи выученного ранее инструментария программы.

4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1280 x 720 px.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 17. Создание календаря

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать календарную сетку на один месяц.
2. Разработать календарь на 12 месяцев текущего года (календарь может быть однолистовым или перекидным).
3. Провести работу с текстом и шрифтами.
4. Использовать в календаре графическую доминанту (фотографию или иллюстрацию).
5. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе. По желанию – распечатать.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: в зависимости от типа календаря.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 18. Искусство плаката

Выполнить:

1. Найти и проанализировать аналогичные рекламные плакаты.
2. Разработать рекламный плакат.
3. Провести работу с текстом и шрифтами.
4. Использовать при создании плаката графическую доминанту (фотографию или иллюстрацию).
5. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе. По желанию – распечатать.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

Литература: [[2](#) — С.102-110; [3](#) — С. 38-41; [4](#) — С.139-145; 341-361; [8](#) — С. 32-77; [6](#) — С. 83-123]

Тема 19. Создание копии картины

Выполнить:

1. Найти и проанализировать векторные копии известных живописных произведений искусства.
2. Исследовать различные стилистики и техники исполнения иллюстраций в векторных графических редакторах.
3. Выполнить векторную копию картины.
4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

Литература: [[2](#) — ; [3](#) — ; [4](#) — ;]

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТОВ

8.2. ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для:

1. создания графического образа текста;
2. редактирования вида и начертания шрифта;
3. работы с графическим изображением;
4. построения диаграмм.

2. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:

1. точка экрана (пиксел);
2. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
3. палитра цветов;
4. знакоместо (символ).

3. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:

1. линия, круг, прямоугольник;
2. карандаш, кисть, ластик;
3. выделение, копирование, вставка;
4. набор цветов.

4. Какой из указанных графических редакторов является векторным?

1. CorelDRAW;
2. Adobe Fotoshop;
3. Paint

5. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

1. черный;
2. красный;
3. зеленый;
4. синий.

6. Большой размер файла — один из недостатков:

1. растровой графики;
2. векторной графики.

7. Разрешение изображения измеряется в:

1. пикселах;
2. точках на дюйм (dpi);
3. мм, см, дюймах;
4. количестве цветовых оттенков на дюйм (jpeg).

8. Какая заливка называется градиентной?

1. сплошная (одним цветом);
2. с переходом (от одного цвета к другому);
3. заливка с использованием внешней текстуры;
4. заливка узором.

9. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...

1. красный, зеленый, синий, черный
2. голубой, пурпурный, желтый, черный
3. красный, голубой, желтый, синий
4. голубой, пурпурный, желтый, белы

10. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

1. мышь
2. клавиатура
3. экран дисплея
4. сканер

11. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

1. фрактальной
2. растровой
3. векторной
4. прямолинейной

12. Какие операции мы можем выполнять над векторными графическими изображениями?

Выберите несколько вариантов ответа:

1. Копировать
2. Вырезать
3. Вставить
4. Переместить
5. Удалить

13. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

1. точка экрана (пиксел);
2. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
3. палитра цветов;
4. знакоместо (символ).

14. Деформация изображения при изменении размера рисунка — один из недостатков:

1. растровой графики;

2. векторной графики.

15. Палитрой в графическом редакторе является:

1. линия, круг, прямоугольник;
2. карандаш, кисть, ластик;
3. выделение, копирование, вставка;
4. набор цветов.

16. Инструментами в графическом редакторе являются:

1. точка экрана (пиксел);
2. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
3. палитра цветов;

17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета:

1. голубой, пурпурный, желтый;
2. красный, голубой, желтый;
3. красный, зеленый, синий;
4. пурпурный, желтый, черный.

18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255, 0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

1. черный;
2. красный;
3. зеленый;
4. синий.

19. При увеличении разрешения (количества пикселей на дюйм) и размера рисунка размер файла этого рисунка:

1. уменьшается;
2. возрастает;
3. остается неизменным.

20. Минимальной единицей измерения на экране графического редактора является:

1. мм;
2. см;
3. пиксел;
4. дюйм.

21. Какой из графических редакторов является растровым?

1. Adobe Illustrator
2. Paint
3. Corel Draw

22. Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

1. видеопамятью
2. видеоадаптером
3. растром
4. дисплейным процессором

23. Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:

1. 2 байта
2. 4 бита
3. 256 битов
4. 1 байт

24. Если элементов графического изображения много и нам нужно их все переместить, нам на помощь приходит

1. Группировка
2. Объединение
3. Слияние

Ключи к тесту:

- 1). 3
- 2). 2
- 3) 3
- 4). 1
- 5). 3
- 6). 1
- 7). 2
- 8). 2
- 9). 2
- 10). 3
- 11). 3
- 12). 1, 2, 3, 4 5
- 13). 2
- 14). 1

15). 1

16). г

17). 2

18).3

19). 2

20) 2

21). 3

22). 2

23). 4

24). 3

8.2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ НА ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ IV СЕМЕСТР

Тема 15. Создание портфолио

Выполнить:

1. При помощи векторного графического редактора создать личное портфолио в виде многостраничного документа.
2. Провести работу с текстом.
3. Создать уникальный дизайн при помощи выученного ранее инструментария программы.
4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: 1280 x 720 px.

8.3. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ НА ЭКЗАМЕН VI СЕМЕСТР

Тема 19. Создание копии картины

Выполнить:

1. Найти и проанализировать векторные копии известных живописных произведений искусства.
2. Исследовать различные стилистики и техники исполнения иллюстраций в векторных графических редакторах.
3. Выполнить векторную копию картины.
4. Экспортировать работу в формат .pdf для дальнейшего просмотра на мониторе.

Материал: векторный графический редактор.

Формат: А3.

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, выполнения практических работ, а также посредством самостоятельной работы.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия и самостоятельная работа студентов.

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины «Компьютерная графика» используются Internet-ресурсы для расширения информационного поля и получения информации. В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В процессе освоения дисциплины «Компьютерная графика» применяются интерактивные формы образовательных технологий:

- обсуждение подготовленных студентами творческих заданий;
- групповые дискуссии по вопросам.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
Критерии оценивания тестовых заданий	
5	Студент ответил на 85-100% вопросов.
4	Студент ответил на 84-55% вопросов.
3	Студент ответил на 54-30% вопросов.
2	Студент ответил на 0-29% вопросов.
Критерии оценивания экзамена	
отлично (5)	Заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание программного материала, выполнивший задания, предусмотренные программой, в полном объеме Оценка "отлично" выставляется студентам, наиболее ярко проявившим творческие способности при выполнении практических заданий и решившим поставленные практические задачи.
хорошо (4)	Заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, Оценка "хорошо" выставляется студентам, проявившим способность к самостоятельному выполнению практических заданий в достаточном объеме.
удовлет ворител ьно (3)	Заслуживает студент, обнаруживший знания основного программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, Оценка "удовлетворительно" выставляется студентам, допустившим погрешности при выполнении практических заданий, но обладающим необходимыми навыками для их устранения под руководством преподавателя.
неудовл етворите льно (2)	Выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении практических заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится студентам,

которые не могут справиться с решением практических задач.
--

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература:

1. [Божко А. Н. Компьютерная графика : учеб. пособ. / А. Н. Божко, Д. М. Жук, В. Б. Маничев. — М. : МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2007. — 392 с. : ил. —](#)
2. [Залогова Л. А. Компьютерная графика : элективный курс : учеб. пособ. / Л. А. Залогова. — М. : БИНОМ, 2005. — 212 с.](#)
3. [Жвалевский А. CorelDraw X4 / А. Жвалевский, Д. Донцов. — СПб. : Питер, 2008. — 144 с. : ил. — Начали!.](#)
4. [Ковтанюк Ю. С. Рисуем на компьютере CorelDraw X3/X4 / Ю. С. Ковтанюк. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 544 с. : ил. — Самоучитель. — 5-94074-439-7.](#)
5. [Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3 : учебн. пособие / И. Б. Аббасов. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 224 с. : ил.:](#)
6. [Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. — СПб. : БХВ-Петербург, 2004. — 240 с. — 5-94157-411-8](#)
7. [Маргулис Д. Photoshop LAB Color : загадка каньона и другие приключения в самом мощном цветовом пространстве / Д. Маргулис. — М. : Интелбук, 2006. — 480 с.](#)
8. [Лесняк В. Графический дизайн \(основы профессии\) / В. Лесняк. — \[б. м.\] : Index Market, 2011. — \[415 с.\]. —](#)

Дополнительная литература:

9. [Вся история искусства : Живопись, архитектура, скульптура, декоративное искусство / пер. с ит. Т.М. Котельниковой. — М. : Астрель; АСТ, 2007. — 414 с. — \(ил.\). — 978-5-17-043734-4. Академия](#)
10. [Вёрман К. История искусства всех времен и народов. Т. 1 : Искусство первобытных племен, народов дохристианской эпохи и населения Азии и Африки с древних веков до XIX столетия. — СПб. : ООО «Издательство Полигон», 2000. — 944 с. — 5-89173-062-6.](#)

11. [Гнедич П. П. История искусств. Т. 1. — СПб : Издание А. Ф. Маркса, 1907. — 595, \[2\] с.](#)
12. [Гнедич П. П. История искусств . Живопись. Скульптура. Архитектура. — М. : Эксмо, 2006. — 848 с. — 5-699-00307-Х. Академия](#)
13. [Гнедич П. П. История искусств . Зодчество. Живопись. Ваяние : Искусство Западной Европы после эпохи Возрождения. Т. 3. — СПб : Издание А. Ф. Маркса, 1907. — 786 с. —](#)
14. [Ильина Т. В. История искусств. Западноевропейское искусство : учебник / Т. В. Ильина. — 4-е изд., стер. — М. : Высшая школа, 2007. — 368 с. — 978-5-06-003416-5. Академия](#)
15. [Орнамент всех времен и стилей : в 2-х т.. Т. 2 : Средневековое искусство, ренессанс, XVII - XIX века / гл. ред. Т. И. Хлебнова ; пер. с франц. Б. Б. Павлова. — М. : АРТ-РОДНИК, 2004. — 250 с. : ил. — 5-88896-124-8. Худ. отд.](#)
16. [Орнамент всех времен и стилей : в 2-х т.. Т. 1 : Античное искусство, искусство Азии, средние века / гл. ред. Т. И. Хлебнова ; пер. с франц. Б. Б. Павлова. — М. : АРТ-РОДНИК, 2004. — 267 с. : ил. — 5-88896-122-1. Худ. отд.](#)
17. [Бесчастнов Н. П. Художественный язык орнамента : учеб. пособ. для студ. вузов / Н. П. Бесчастнов. — М. : ВЛАДОС, 2010. — 335 с. : ил. — Изобразительное искусство. — 978-5-691-01702-5.](#)
18. [Буткевич Л. М. История орнамента : учеб. пособ. / Л. М. Буткевич. — М. : Владос, 2008. — 267 с. : ил. — Изобразительное искусство. — 978-5-691-00891-7.](#)
19. [Фокина Л. В. Орнамент : учеб. пособ. — Ростов н/Д : Феникс, 2005. — 176 с. — Высшее образование. — 5-222-05488-8. Академия](#)
20. [Цветовая гармония интерьера : Планировка и оформление. — \[б. м.\] : Ниола 21-й век. — 124 с. : ил. — Ваш дом. — Академия](#)

Интернет-источники:

21. Процесс рисования цифровой живописи. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://pikabu.ru/story/protsess_risovaniya_tsifrovoy_zhivopisi_khudozhnitsa_bogena_dia_5382160
22. Сайт посвящен современному искусству различных жанров; [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.saatchigallery.com/>
23. Официальный сайт Московского союза художников, освещающий выставки, профессиональную деятельность художников; [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.artanum.ru/>
24. На сайте рассматриваются проблемы современного компьютерного дизайна; <https://compuart.ru/>
25. Каталог работ художников [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://artru.info/>
26. Сайт, посвященный актуальным вопросам графического дизайна. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://kak.ru/>

12.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и семинарских занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций студенческих работ.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.