

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Щёкина Нера Викторовна  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 02.05.2019 10:53  
Уникальный программный ключ:  
a2232a55157e176551a8999b1191891af5898947047d55610r375ad54e57789



**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. Калнина**

**«22» мая 2019**

**Рабочая программа дисциплины  
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

**Направление подготовки  
44.03.01 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

**Профиль  
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

**Уровень высшего образования  
БАКАЛАВРИАТ**

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

**Благовещенск 2019**

**СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....</b>	<b>3</b>
<b>2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ .....</b>	<b>4</b>
<b>3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ) .....</b>	<b>5</b>
<b>4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ .....</b>	<b>6</b>
<b>5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ .....</b>	<b>8</b>
<b>6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА.....</b>	<b>9</b>
<b>7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ .....</b>	<b>15</b>
<b>В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ .....</b>	<b>15</b>
<b>8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ ИЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ .....</b>	<b>15</b>
<b>9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ .....</b>	<b>15</b>
<b>11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ .....</b>	<b>17</b>

## 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 Заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 5
Общая трудоемкость	108	108
Аудиторные занятия	14	14
Лекции	4	4
Лабораторные занятия	10	10
Самостоятельная работа	90	90
Вид итогового контроля	Зачет- 4	Зачет- 4

## 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		14
2.	Операции над объектами. Эффект перетекания. Эффект объема.	18		2	16
3.	Закраска рисунков.	16		2	14
4.	Создание рисунков из кривых.	20	2	2	16
5.	Работа с текстом.	16		2	14
6.	Создание собственного изображения.	18		2	16
	Зачёт	4			
<b>ИТОГО</b>		<b>108</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>90</b>

### 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. Эффект перетекания. Эффект объема.	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	2
3	Закраска рисунков.	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	2
	Всего			6

### 3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ)

#### **Тема 1: Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw.**

CorelDRAW 12 обладает удобством и простотой эксплуатации, гибкостью и широкой диапозона 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, предназначенной 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 работа 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 -пикселей (pixel, сокращенно px). Любое растровое изображение имеет фиксированное количество пикселей. 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, правела. 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 цветоделения. 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 эффективное.

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 идее 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	14
2.	Операции над объектами. Эффект перетекания. Эффект объема.	Выполнение индивидуальных творческих заданий	16
3.	Закраска рисунков.	Выполнение индивидуальных творческих заданий	14

4.	Создание рисунков из кривых.	Выполнение индивидуальных творческих заданий	16
5.	Работа с текстом.	Выполнение индивидуальных творческих заданий	14
6.	Создание собственного изображения.	Выполнение индивидуальных творческих заданий	16
	<b>ИТОГО</b>		<b>90</b>

## 5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### Лабораторная работа

**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

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

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

*Задание:* Применять разные эффекты к объекту.

### Лабораторная работа

**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

**Тема: 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.

### Лабораторная работа

**Тема: 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.

### Лабораторная работа

**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 графике.

*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 социаль-

ный 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 Rainbowbucket 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 достижения 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 Растровая 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](http://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. Л. Н. Турлюн, Компьютерные технологии в дизайне [Электронный ресурс]: учеб. пособие, АлтГУ, 2018, <http://elibrary.asu.ru/handle/asu/5570>

2. 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: <http://minobrnauki.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, муляжи).

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®WINEDUperDVC 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

Разработчик: Рыбак Н.Д., ст. преподаватель



## 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:

№ изменения: 1	
№ страницы с изменением: титульный лист	
Исключить: МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ	Включить: МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

### 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:

№ изменения: 2	
№ страницы с изменением: 15	
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».	