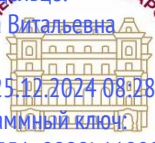


Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Щёкина Вера Витальевна  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.12.2024 08:28:33  
Уникальный программный ключ:  
a2232a55157e576551a8999b119089af58989420420336ffbf573a434a57789



**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
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»**

**Н.В. Слесаренко  
«25» мая 2022 г.**

**Рабочая программа дисциплины  
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ**

**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 «25» мая 2022 г.)**

**Благовещенск 2022**

**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>6</b>
<b>4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ .....</b>	<b>8</b>
<b>5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ .....</b>	<b>11</b>
<b>6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА.....</b>	<b>13</b>
<b>7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ.....</b>	<b>16</b>
<b>8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ ИЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ .....</b>	<b>16</b>
<b>9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ .....</b>	<b>17</b>
<b>10 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА.....</b>	<b>17</b>
<b>11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ .....</b>	<b>Ошибка! Закладка не определена.</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 изобразительном искусстве» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 (Б1.В.03.ДВ.01.01).

Дисциплина «Компьютерные технологии в изобразительном искусстве» 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 изобразительном искусстве» 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 изобразительном искусстве» составляет 5 зачетных единицы (далее – ЗЕ) (180 часов)

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

#### Очная форма подготовки

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр
		8
Общая трудоемкость	180	180
Аудиторные занятия	72	72
Лекции	10	10
Лабораторная работа	62	62
Самостоятельная работа	72	72
Вид итогового контроля	36	36 экзамен

## 2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 2.1 Очная форма обучения

№	Наименование тем (разделов)	Всего часов	Аудиторные занятия		Самостоятельная работа
			Лекции	Лабораторная работа	
1.	Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели	4	2	-	2
2.	Программы Adobe Photoshop: состав, интерфейс. Редактирование изображений, Работа с инструментом Штамп	4	2	-	2
3.	Восстановление и реставрация старых фотографий	8	-	4	4
4.	Работа с панелью инструментов, Понятие слоя, Применение фильтров	2	1	-	1
5.	Создание коллажа с использованием природных текстур	12	-	6	6
6.	Создание коллажа в стиле сюрреализм	12	-	6	6
7.	Рисование кистью, применение заливки и градиента	4	2	-	2
8.	Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по Adobe Photoshop)	28	-	14	14
9.	Основы работы с программой CorelDRAW и навыки работы	2	1	-	1

	с объектами				
10.	Создание векторной композиции в стиле геометрической абстракции	4	-	2	2
11.	Художественные приемы работы с цветом. Использование спецэффектов. Растровые изображения	4	2	-	2
12.	Создание коллажа из векторных и растровых изображений	8	-	4	4
13.	Создание векторной иллюстрации на тему Натюрморт с яблоками	12	-	6	6
14.	Создание векторной иллюстрации на тему Деревенский пейзаж	12	-	6	6
15.	Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по CorelDRAW)	28	-	14	14
Экзамен		36			
<b>ИТОГО</b>		<b>180</b>	<b>10</b>	<b>62</b>	<b>72</b>

### Интерактивное обучение по дисциплине

№	Наименование тем (разделов)	Вид занятия	Форма интерактивного занятия	Кол-во часов
1	Восстановление и реставрация старых фотографий	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	4
2	Создание коллажа с использованием природных текстур	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	6
3	Создание коллажа в стиле сюрреализм	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	6
4	Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по Adobe Photoshop)	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	14
5	Создание векторной композиции в стиле геометрической абстракции	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	2
6	Создание коллажа из векторных и растровых изображений	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	4
7	Создание векторной иллюстрации на тему Натюрморт с яблоками	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	6
8	Создание векторной иллюстрации на тему Деревенский пейзаж	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	6
9	Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по CorelDRAW)	Лабораторное занятие	Индивидуальная творческая работа	14
<b>ИТОГО</b>				<b>62</b>

### 3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ)

#### **Тема 1. Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели**

*Цель:* Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете компьютерной графики. Обзор графических редакторов, достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Описание цветовых оттенков на экране монитора (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.

*Задачи:* объяснить правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Инструктаж. Знакомство с программой курса. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Формирование собственных цветовых оттенков. Кодирование цвета в различных графических программах.

#### **Тема 2. Программы Adobe Photoshop: состав, интерфейс. Редактирование изображений, Работа с инструментом Штамп**

*Цель:* знакомство с программой, научить работать с меню Изображение, Клонирование фрагментов изображения и восстановление недостающих деталей с помощью инструмента Штамп

*Задачи:* Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели - вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния. Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, тёмного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции. Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. Цветовая автокоррекция. Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения. Проблемы старых фотографий (удаление царапин, трещин, рваных краев, пятен, оттенков, ненужных элементов). Штамп. Лечащая кисть и Заплата

#### **Тема 3. Восстановление и реставрация старых фотографий**

*Цель:* закрепить знания по клонированию фрагментов изображения и восстановлению недостающих деталей с помощью инструмента Штамп

*Задачи:* восстановить и отреставрировать старую фотографию

#### **Тема 4. Работа с панелью инструментов, Понятие слоя, Применение фильтров**

*Цель:* изучить работу меню Слои, Использование инструментов выделения и перемещения, научить использовать меню Фильтр для создания различных эффектов

*Задачи:* Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения. Перемещение рамки выделения по ходу ее создания. Выделение от центральной точки. Инструмент Рамка. Кадрирование (с заданным размером, с Перспективой). Виньетирование. Создание рамки изображения. Поворот изображения: произвольный, с использованием Инструмента Линейка. Работа со слоями: Общие сведения о слоях. Просмотр информации на палитре Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление. Просмотр отдельных слоев. Изменение порядка слоев. Изменение непрозрачности и режима перехода слоя. Смешивание слоев. Стили слоя. Слияние слоев. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.

#### **Тема 5. Создание коллажа с использованием природных текстур**

*Цель:* научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения

*Задачи:* режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Использование фильтров. Редактирование изображений

### **Тема 6. Создание коллажа в стиле сюрреализм**

*Цель:* научить использовать несколько фотографий для создания одного изображения

*Задачи:* режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Использование фильтров. Редактирование изображений

### **Тема 7. Рисование кистью, применение заливки и градиента.**

*Цель:* научить использовать все возможности инструментов рисования и заливки.

*Задачи:* использование инструментов рисования: Карандаш, Кисть, Ластик. Раскрашивание черно-белых фотографий. Панель параметров инструмента: меню «Кисть» (Brush), режим (Mode), непрозрачность (Opacity), нажим (Flow), Режим аэрографа. Виды кистей: Контурная, Текстурирующая, Специальная, для покраски, создания формы, отрисовки теней. Создание собственных кистей. Использование инструментов Заливка, Пипетка, Градиент. Заливки трех типов: равномерная — раскраска области заливки одним цветом; шаблонная — заполнение области заливки мозаичным узором, составленным из элементов выбранного шаблона; градиентная — заливка плавным переходом цвета (градиентом), по заданному правилу.

### **Тема 8. Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по Adobe Photoshop)**

*Цель:* применить на практике полученные знания по растровой графике

*Задачи:* используя все возможности инструментов рисования и редактированию изображения создать иллюстрацию по книжному произведению.

### **Тема 9. Основы работы с программой CorelDRAW и навыки работы с объектами**

*Цель:* знакомство с программой для векторной графики CorelDRAW и основой работы с объектами

*Задачи:* настройка программного интерфейса. Знакомство с линейкой, сеткой, направляющими, привязками. Управление масштабом и режимы просмотра объектов. Выделение и преобразование объектов. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Выравнивание и распределение объектов. Докер свойств объекта. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Изменение геометрии объекта с помощью инструментов редактирования формы. Группировка и соединение объектов. Работа с цветом. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Выбор цвета и цветовые библиотеки. Редактирование цвета. Заливки градиентные и узорные. Создание новых узоров. Копирование свойств заливки и обводки.

### **Тема 10. Создание векторной композиции в стиле геометрической абстракции**

*Цель:* закрепить полученные знания по использованию инструментов работы с графическими примитивами и свободным рисованием. работа с цветовой палитрой.

*Задачи:* создать композицию с использованием простых геометрически фигур с применением готовых фигур с добавлением объектов свободной формы. Использовать масштабирование, вращение, свободное трансформирование, различные заливки.

### **Тема 11. Художественные приемы работы с цветом. Использование спецэффектов. Растровые изображения.**

*Цель:* знакомство с приемами художественной работы с объектами и работа с растровыми изображениями в векторной среде

*Задачи:* изучить возможности группы инструментов: Прозрачность объекта, Создание тени, Градиентные сетки, Эффект перетекания объектов. Знакомство со спецэффектами: Добавление перспективы, Применение огибающей, Деформация формы объекта, Применение объекта-линзы, Оконтуривание объектов, Придание объема объектам. Принципы работы с растровыми изображениями. Импорт и фигурная обрезка растровых изображений. Трассировка растровых изображений. Фильтры, применяемые к растровым изображениям.

### **Тема 12. Создание коллажа из векторных и растровых изображений**

*Цель:* закрепить полученные знания по использованию инструментов работы с объектами и работа с растровыми изображениями в векторной среде

*Задачи:* создать композицию с применением растровых изображений, простых геометрически фигур и объектов свободной формы. Использовать инструменты создания различных эффектов.

### **Тема 13. Создание векторной иллюстрации на тему Натюрморт с яблоками**

*Цель:* закрепить полученные знания по использованию инструментов создания векторных форм и их преобразению

*Задачи:* Рисование яблока. Рисование вазы для яблок. Создание натюрморта «яблоки в вазе», рисование листьев для натюрморта с помощью кривых Безье и свободной формы. Улучшение натюрморта с яблоками: придание прозрачности вазе, рисование яблока с помощью сеточных заливок. Создание теней от объектов натюрморта.

### **Тема 14. Создание векторной иллюстрации на тему Деревенский пейзаж**

*Цель:* закрепить полученные знания по использованию инструментов создания векторных форм.

*Задачи:* Рисование пейзажей с использованием каллиграфического пера и свободно редактируемой формы, узорных и градиентных заливок. Рисование с помощью кривых Безье, свободной формы и геометрически примитивов. Улучшение пейзажа: придание прозрачности и теней

### **Тема 15. Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по CorelDRAW)**

*Цель:* применить на практике полученные знания по векторной графике

*Задачи:* Используя все возможности инструментов рисования и редактированию изображения создать иллюстрацию по книжному произведению.

## **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**

<b>№</b>	<b>Наименование раздела (темы)</b>	<b>Формы/виды самостоятельной работы</b>	<b>Количество часов, в соответствии с учебно-тематическим планом</b>
1.	Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели	Выполнение индивидуальных творческих заданий	2
2.	Программы Adobe Photoshop: состав, интерфейс. Редактирование изображений, Работа с инструментом Штамп	Выполнение индивидуальных творческих заданий	2
3.	Восстановление и реставрация старых фотографий	Выполнение индивидуальных творческих заданий	4
4.	Работа с панелью инструментов, Понятие слоя, Применение фильтров	Выполнение индивидуальных творческих заданий	1
5.	Создание коллажа с использованием природных текстур	Выполнение индивидуальных творческих заданий	6
6.	Создание коллажа в стиле сюрреализм	Выполнение индивидуальных творческих заданий	6
7.	Рисование кистью, применение заливки и градиента	Выполнение индивидуальных творческих заданий	2
8.	Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по Adobe Photoshop)	Выполнение индивидуальных творческих заданий	14
9.	Основы работы с программой CorelDRAW и навыки работы с объектами	Выполнение индивидуальных творческих заданий	1
10.	Создание векторной композиции в стиле геометрической абстракции	Выполнение индивидуальных творческих заданий	2
11.	Художественные приемы работы с цветом. Использование спецэффектов. Растровые изображения	Выполнение индивидуальных творческих заданий	2
12.	Создание коллажа из векторных и растровых изображений	Выполнение индивидуальных творческих заданий	4
13.	Создание векторной иллюстрации на тему Натюрморт с яблоками	Выполнение индивидуальных творческих заданий	6
14.	Создание векторной иллюстрации на тему Деревенский пейзаж	Выполнение индивидуальных творческих заданий	6

		ний	
15.	Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по CorelDRAW)	Выполнение индивидуальных творческих заданий	14
<b>ИТОГО</b>			<b>72</b>

## 5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### **Лабораторная работа 1. Восстановление и реставрация старых фотографий**

*Задание:* восстановить и отреставрировать старую фотографию

### **Лабораторная работа 2. Создание коллажа с использованием природных текстур**

*Задание:* Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Использование фильтров. Редактирование изображений

### **Лабораторная работа 3. Создание коллажа в стиле сюрреализм**

*Задание:* Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Использование фильтров. Редактирование изображений

### **Лабораторная работа 4. Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по Adobe Photoshop)**

*Задание:* Используя все возможности инструментов рисования и редактированию изображения создать иллюстрацию по книжному произведению.

### **Лабораторная работа 5. Создание векторной композиции в стиле геометрической абстракции**

*Задание:* создать композицию с использованием простых геометрически фигур с применением готовых фигур с добавлением объектов свободной формы. Использовать масштабирование, вращение, свободное трансформирование, различные заливки.

### **Лабораторная работа 6. Создание коллажа из векторных и растровых изображений**

*Задание:* создать композицию с применением растровых изображений, простых геометрически фигур и объектов свободной формы. Использовать инструменты создания различных эффектов.

### **Лабораторная работа 7. Создание векторной иллюстрации на тему Натюрморт с яблоками**

*Задание:* рисование яблока. Рисование вазы для яблок. Создание натюрморта «яблоки в вазе», рисование листьев для натюрморта с помощью кривых Безье и свободной формы. Улучшение натюрморта с яблоками: придание прозрачности вазе, рисование яблока с помощью сеточных заливок. Создание теней от объектов натюрморта.

### **Лабораторная работа 8. Создание векторной иллюстрации на тему Деревенский пейзаж**

*Задание:* рисование пейзажей с использованием каллиграфического пера и свободно редактируемой формы, узорных и градиентных заливок. Рисование с помощью кривых Безье, свободной формы и геометрически примитивов. Улучшение пейзажа: придание прозрачности и теней

### **Тема 9, 10. Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по CorelDRAW)**

*Задание:* используя все возможности инструментов работы с векторными формами создать иллюстрацию по книжному произведению.

### **Лабораторная работа 11. Создание векторной композиции в стиле геометрической абстракции**

*Задание:* Создать композицию с использованием простых геометрически фигур с применением готовых фигур с добавлением объектов свободной формы. Использовать масштабирование, вращение, свободное трансформирование, различные заливки.

### **Лабораторная работа 12. Создание коллажа из векторных и растровых изображений**

*Задание:* Создать композицию с применением растровых изображений, простых геометрически фигур и объектов свободной формы. Использовать инструменты создания различных эффектов.

### **Лабораторная работа 13. Создание векторной иллюстрации на тему Натюрморт с яблоками**

*Задание:* Рисование яблока. Рисование вазы для яблок. Создание натюрморта «яблока в вазе», рисование листьев для натюрморта с помощью кривых Безье и свободной формы. Улучшение натюрморта с яблоками: придание прозрачности вазе, рисование яблока с помощью сеточных заливок. Создание теней от объектов натюрморта.

### **Лабораторная работа 14. Создание векторной иллюстрации на тему Деревенский пейзаж**

*Задание:* Рисование пейзажей с использованием каллиграфического пера и свободно редактируемой формы, узорных и градиентных заливок. Рисование с помощью кривых Безье, свободной формы и геометрически примитивов. Улучшение пейзажа: придание прозрачности и теней

### **Тема 15. Создание иллюстрации по книжному произведению (Итоговое задание по CorelDRAW)**

*Цель:* применить на практике полученные знания по растровой графике

*Задачи:* Используя все возможности инструментов работы с векторными формами создать иллюстрацию по книжному произведению на основе ранее созданной иллюстрации в растровой графике. В работе должны присутствовать: рисунок сделанный с использованием кривых Безье, не менее 2-х типов заливок, один или два спецэффекта. Использование как минимум двух слоев в документе.

## 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	Экзамен	Низкий (неудовлетворительно)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• незнание значительной части программного материала;</li> <li>• не владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>• существенные ошибки при изложении учебного материала;</li> <li>• неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>• неумение делать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
		Пороговый (удовлетворительно)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует общее знание изучаемого материала;</li> <li>• показывает общее владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>• умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>• знает основную рекомендуемую программой учебную литературу.</li> </ul>
		Базовый (хорошо)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует достаточно полное знание программного материала;</li> <li>• демонстрирует знание основных теоретических понятий;</li> <li>• достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагает материал;</li> <li>• демонстрирует умение ориентироваться в литературе;</li> <li>• уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
		Высокий (отлично)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует глубокое и прочное усвоение знаний программного материала;</li> <li>• исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал;</li> <li>• правильно формулирует определения;</li> <li>• продемонстрировать умения</li> </ul>

			самостоятельной работы с литературой; • умеет сделать выводы по излагаемому материалу.
ПК-2	Контрольная работа (итоговое задание)	Зачтено (отлично)	Индивидуальное задание выполнено в полном объеме, обучающийся проявил высокий уровень самостоятельности и творческий подход к его выполнению
		Зачтено (хорошо)	Индивидуальное задание выполнено в полном объеме, имеются отдельные недостатки в оформлении представленного материала
		Зачтено (удовлетворительно)	Задание в целом выполнено, однако имеются недостатки при выполнении в ходе практики отдельных разделов (частей) задания, имеются замечания по оформлению собранного материала
		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 экзамен.

Для оценивания результатов освоения дисциплины применяется следующие критерии оценивания.

#### Оценочное средство: Экзамен

Критерии оценки	Предел длительности контроля – 30 минут
<ul style="list-style-type: none"> <li>• уровень сформированности компетенций;</li> <li>• уровень усвоения теоретических положений дисциплины, правильность; формулировки основных понятий и закономерностей;</li> <li>• уровень знания фактического материала в объеме программы;</li> <li>• логика, структура и грамотность изложения вопроса;</li> <li>• умение связать теорию с практикой;</li> <li>• умение делать обобщения, выводы.</li> </ul>	
Уровни	Показатели компонентов оценивания
Низкий (неудовлетворительно)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• незнание значительной части программного материала;</li> <li>• не владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>• существенные ошибки при изложении учебного материала;</li> <li>• неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>• неумение делать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
Пороговый	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует общее знание изучаемого материала;</li> </ul>

(удовлетворительно)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• показывает общее владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>• умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>• знает основную рекомендуемую программой учебную литературу.</li> </ul>
Базовый (хорошо)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует достаточно полное знание программного материала;</li> <li>• демонстрирует знание основных теоретических понятий;</li> <li>• достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагает материал;</li> <li>• демонстрирует умение ориентироваться в литературе;</li> <li>• уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
Высокий (отлично)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует глубокое и прочное усвоение знаний программного материала;</li> <li>• исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал;</li> <li>• правильно формулирует определения;</li> <li>• продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой;</li> <li>• умеет сделать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>

### Оценочное средство: Контрольная работа (итоговое задание)

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.

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

#### Вопросы к экзамену

1. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ

2. Цветовые модели. Различия в использование
3. Создание нового документа для печати в Adobe Photoshop
4. Обзор панелей рабочей среды Adobe Photoshop
5. Понятие слоя, эффекты слоев, способы наложения, операции над слоями в Adobe Photoshop
6. Инструменты для восстановления и реставрация старых фотографий в Adobe Photoshop
7. Инструменты выделения частей изображения в Adobe Photoshop
8. Инструменты заливки и работы с цветом в Adobe Photoshop
9. Инструменты для рисования. Настройки кистей в Adobe Photoshop
10. Редактирование и коррекция изображений в Adobe Photoshop
11. Фильтры Adobe Photoshop
12. Сохранение файлов в Adobe Photoshop
13. Обзор панелей рабочей среды CorelDRAW
14. Изменение типа бумаги и ориентации листа в
15. Инструменты рисования кривых в CorelDRAW
16. Абрис и заливка объекта в CorelDRAW
17. Инструменты эффектов в CorelDRAW
18. Редактирование кривых и опорных точек в CorelDRAW
19. Создание и трансформация геометрических примитивов в CorelDRAW
20. Работа с текстом в CorelDRAW
21. Сохранение и экспорт файлов в CorelDRAW

## **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 не-



обходимую 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 изобразительном искусстве [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. Федеральный портал «Российское образование» – <http://www.edu.ru>.
2. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» – <http://www.window.edu.ru>.
3. Федеральный портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» – <http://www.ict.edu.ru>.
4. Российский портал открытого образования – <http://www.openet.ru/University.nsf/>
5. Глобальная сеть дистанционного образования – <http://www.cito.ru/gdenet>.
6. Портал бесплатного дистанционного образования – [www.anriintern.com](http://www.anriintern.com)
7. Портал научной электронной библиотеки – <http://elibrary.ru/defaultx.asp>.

### 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).

Для проведения лабораторных занятий также используется:

**Компьютерный класс (ауд. 302):** 32 посадочных места. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы.

Комплект учебной мебели, компьютерные столы, аудиторная доска, компьютеры с установленным лицензионным программным обеспечением, мультимедийный проектор, экспозиционный экран.

**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.

**Разработчик:** Рыбак Н.Д., ст. преподаватель

## **11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ**

### **Утверждение изменений и дополнений в РПД для реализации в 2023/2024 уч. г.**

РПД обсуждена и одобрена для реализации в 2023/2024 уч. г. на заседании кафедры изобразительного искусства и методики его преподавания (протокол № 9 от «21» июня 2023 г.).

### **Утверждение изменений и дополнений в РПД для реализации в 2024/2025 уч. г.**

РПД обсуждена и одобрена для реализации в 2024/2025 уч. г. на заседании кафедры изобразительного искусства и методики его преподавания (протокол № 10 от «19» июня 2024 г.).