

Министерство культуры Российской Федерации

**Федеральное государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение
«Московское академическое художественное училище»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА**

ОП.07 «Компьютерная графика»

Для специальности среднего профессионального образования
углубленной подготовки

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Москва 2023

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Наименование темы	Стр.
1.	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	
2.	Структура и содержание учебной дисциплины	
3.	Условия реализации учебной дисциплины	
4.	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОГО ЦИКЛА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: общепрофессиональный цикл предметов

1.3. Цели и задачи дисциплины - требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими общими и профессиональными компетенциями:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.

ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна и дизайна среды для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического и средового дизайна.

ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

Учебным планом для данной дисциплины определено:

максимальная учебная нагрузка студентов устанавливается в объёме 304 часа, в том числе:

обязательная аудиторная нагрузка студентов составляет 304 часа;

2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	304
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	304
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	
Итоговая аттестация в форме дифференцированный зачет	

1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	304
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	304
в том числе:	
практические занятия	196
Итоговый контроль – дифференцированный зачёт по завершению курса	

2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «Компьютерная графика»

Наименование тем по курсам и семестрам	Содержание учебного материала	Объем часов	Уровень освоения
1 КУРС 1 СЕМЕСТР		Всего: 32	
Тема 1. Введение в дисциплину «Компьютерная графика». Обзор компьютерных программ. Основные понятия и термины. Лекция.		4	
Тема 1. Программа Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом.			
1. Построение контуров с использованием геометрических примитивов. 2. Логические операции с объектами.	Изучение функций: Геометрические примитивы. Трансформация, выравнивание, заливка, обводка. Сетка направляющих. <u>Практическая работа:</u> А) Копия абстрактной композиции. За основу необходимо взять любое из произведений супрематизма. (2 часа) Б) Создание абстрактной композиции на тему «Автопортрет». Использование всех изученных инструментов. (2 часа)	4	1
Тема 2. Программа Adobe Photoshop. Знакомство с интерфейсом.			

<p>1. Изучение интерфейса программы. Обучение навыкам сканирования и обработки в программе</p>	<p>Изучение функций: Разрешение и размеры файлов. Изменение размеров. Кадрирование. Ресемплинг. Цветовые модели.</p> <p><u>Практическая работа:</u></p> <p>Создание рисунка на тему «Силуэт животного». Самостоятельное сканирование изображения. Обработка отсканированного изображения на тему «Силуэт животного». Создание законченной композиции с применением полученных навыков обработки.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>
<p>Тема 3. Программа Adobe Illustrator. Создание простых и сложных векторных форм.</p>			
<p>1. Изучение основных инструментов построения криволинейных контуров</p> <p>2. Изучение инструментов рисования в программе.</p>	<p>Изучение функций: Кривые безье. Узлы и манипуляторы. Операции с контурами. (2 часа)</p> <p>Библиотеки кистей. Способы их создания и редактирования. (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа:</u></p> <p>А) Создание изображения на тему «Насекомое». Необходимо взять за основу любое насекомое и отрисовать его с помощью кривых Безье.</p> <p>Б) Создание изображения на тему «Пейзаж» Использовать каждый из видов существующих кистей и создать свою кисть.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>
<p>Тема 4. Программа Adobe Illustrator. Создание полубъемного изображения. Использование текстур.</p>			

<p>1. Изучение инструментов рисования и работа с цветом в программе.</p>	<p>Изучение функций: Градиентная сетка. Редактирование градиентов. Прозрачность. Бленды. Фактуры и текстуры. Библиотеки фактур.</p> <p><u>Практическая работа:</u></p> <p>Создание полу объемного изображения на тему «Цветок», используя градиентную сетку.</p>	<p>4</p>	<p>2</p>
<p>Тема 5. Программа Adobe Illustrator. Трассировка изображений</p>			
<p>1. Изучение инструментов работы с контурами в программе.</p>	<p>Изучение функций: Автоматическая трассировка. Операции с контурами. Палитры Pathfinder, Align.</p> <p><u>Практическая работа:</u></p> <p>Создание орнаментальной виньетки, используя растровые заготовки (возможно использование собственных эскизов). Растровые изображения переводятся в вектор с помощью трассировки.</p>	<p>4</p>	<p>2</p>
<p>Тема 6. Программа Adobe Illustrator. Работа со шрифтом</p>			
<p>1. Изучение инструментов работы с текстом в программе.</p>	<p>Изучение функций: Панели Paragraph и Character. Инструмент преобразования шрифта в кривые.</p> <p><u>Практическая работа:</u></p> <p>Создание текстового логотипа. Использование виньетки из предыдущего задания для создания законченной композиции.</p>	<p>4</p>	<p>2</p>
<p>Тема 7. Программа Adobe Illustrator. 3D и перспектива</p>			

<p>1. Практическое освоение всего комплекса средств и инструментов.</p>	<p>Изучение функций: 3D эффекты. Бленды как средство создания объема. Использование перспективной сетки.</p> <p><u>Практическая работа:</u></p> <p>Финальное задание. Техническое изображение бытового прибора или средства транспорта</p>	<p>4</p>	<p>2</p>
---	--	----------	----------

Наименование тем по курсам и семестрам	Содержание учебного материала	Объем часов	Уровень освоения
1 КУРС 2 СЕМЕСТР		Всего: 40	
Тема 1. Создание произвольных изображений в Adobe Photoshop			

<p>1.Изучение функций программы.</p> <p>Инструменты и интерфейс</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Векторные инструменты. Сходство и различие с инструментарием программы Adobe Illustrator. (2 часа)</p> <p>2) Инструменты рисования: карандаш, кисти, ластик, заливки различного типа (2 часа)</p> <p>3) Инструментальное осветление, затемнение, размытие изображения (2 часа)</p> <p>4) Селекции: способы создания, комбинирования, сохранения, загрузки (2 часа)</p> <p>5) Инструменты трансформации. Перспектива и сетки (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>«Натюрморт». Создать изображение с использованием всех изученных инструментов, выбрав за основу любой фотонатюрморт из предложенных</p>	<p>14</p>	<p>1</p>
<p>Тема 2. Создание коллажа в Adobe Photoshop</p>			
<p>1.Работа со слоями.</p> <p>Освоение инструментов и интерфейса</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1. Работа со слоями. Группировка слоев. Режимы наложения слоёв. Стили. Лессировки (2 часа)</p> <p>2. Маски: растровые, векторные, маски обрезки (2 часа)</p> <p>4. Эффекты слоев: тени, свечение, обводка, наложение текстур и градиентов (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Коллаж с использованием слоёв, масок и различных режимов наложения</p>	<p>12</p>	<p>1</p>
<p>Тема 3. Работа с цветом в Adobe Photoshop</p>			

<p>1. Освоение инструментов и интерфейса, наработка техники и скорости</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1. Цветовые пространства RGB и CMYK; цветовой охват человеческого глаза и различных устройств отображения. Сравнение областей охвата. Принципы цветоделения.</p> <p>ния. Генерация чёрного. Профили. Суммарное красочное покрытие. Каталоги Pantone. (4 часа)</p> <p>2. Управление цветом и контрастом. Кривые. Цветовые каналы. (2 часа)</p> <p>3. Работа с ограниченным цветом. Duotone, Multichannel, Bitmap. Возможности творческого использования. (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Корректировка цвета в готовом коллаже (Тема 2). Создание коллажа с использованием искусственно ограниченного цвета</p>	<p>8</p>	<p>2</p>
<p>Тема 4. Ретушь и реставрация в Adobe Photoshop</p>			

<p>1. Освоение инструментов и интерфейса, наработка техники и скорости</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1. Инструментарий ретушера: обзор. Усиление резкости (2 часа)</p> <p>2. Удаление шума, пятен, царапин, нежелательных элементов изображения. Восполнение утраченных фрагментов: резиновый штамп, контекстно-зависимые интеллектуальные инструменты (2 часа)</p> <p>3. Поканальный поиск сохранной информации. Общая корректировка цвета и контраста (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Ретушь нескольких старых фотографий из семейного архива</p>	<p>6</p>	<p>1</p>
---	---	-----------------	-----------------

<p>Наименование тем по курсам и семестрам</p>	<p>Содержание учебного материала</p>	<p>Объем часов</p>	<p>Уровень освоения</p>
<p>2 КУРС 3 СЕМЕСТР</p>		<p>Всего: 32</p>	
<p>Тема 1. Введение в Adobe InDesign.</p>			
<p>1. Освоение интерфейса</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Интерфейс программы, создание нового документа, начало работы с файлом (2 часа)</p> <p>2) Настройка рабочего пространства, продолжение знакомства с интерфейсом (2 часа)</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Создание нового документа, настройка рабочего пространства, сохранение в нужном формате.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>

Тема 2. Начало работы Adobe InDesign. Создание простого макета страниц.			
1. Отработка навыков применения инструментов	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Создание нового документа, параметры документа, операции со страницами (2 часа)</p> <p>2) Размещение основных элементов макета документа. Поля и колонки. Сетки и направляющие (2 часа)</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Продолжение работы в созданном документе, настройка полей и колонок, базовой сетки. Добавление нескольких страниц.</p>	4	1
Тема 3. Верстка буклета в программе Adobe InDesign.			
1. Работа с буклетом; Отработка навыков применения инструментов в файле	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Планирование; Создание макета. Использование направляющих для разметки (2 часа)</p> <p>2) Использование мастер-шаблона. Импорт материала; предварительная обработка текста (2 часа)</p> <p>3) Верстка текста: основные правила и приемы; Использование «пипетки» для ускорения оформ. текста (2 часа)</p> <p>4) Верстка списков и других типовых элементов; Верстка иллюстраций; Операции с иллюстрациями (2 часа)</p> <p>5) Чистовая верстка текста, типовые операции (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Верстка многостраничного буклета с различными типами текстов и иллюстраций.</p>	10	2

Тема 4. Подготовка буклета к печати Adobe InDesign.			
1. Работа с буклетом; Отработка навыков применения инструментов в файле	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Оформление документа. Использование цветов и эффектов; Использование слоев. Зачем они нужны и в каких случаях их желательно применять (2 часа)</p> <p>2) Подготовка к печати и печать; Сбор всех необходимых компонентов в одной папке (упаковка) (2 часа)</p> <p>3) Печать документа, настройка печати. Создание файла PDF. Экспорт документа в разные форматы.</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Подготовка к печати многостраничного буклета (Тема 3).</p>	6	2
Тема 5. Ознакомление с программой SketchUp. Создание простых 3D объектов.	8		

<p>1. Создание объемных объектов в программе SketchUp</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Знакомство с интерфейсом программы и основными функциями (2 часа)</p> <p>2) Создание простых геометрических 3D объектов, наложение цветов и текстур. Инструменты перемещения, вращения, создание объема по траектории (2 часа)</p> <p>3) Создание сложных объектов по собственным эскизам. Режимы камеры. Режимы освещения. Добавление дополнительных элементов из библиотеки SketchUp (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Создание по собственному эскизу объемного объекта</p>	<p>8</p>	<p>1</p>
<p>Просмотр работ. Опрос студентов по всему пройденному материалу</p>			

Наименование тем по курсам и семестрам	Содержание учебного материала	Объем часов	Уровень освоения
<p>2 КУРС 4 СЕМЕСТР</p>		<p>Всего: 40</p>	
<p>Тема 1. Программа <u>Adobe InDesign</u>. (Дизайн-макетирование и вёрстка в программе).</p> <p>Верстка художественной литературы с иллюстрациями в программе Adobe InDesign.</p>			

<p>1. Отработка навыков вёрстки многостраничной художественной литературы</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Создание простых модульных сеток (2 часа)</p> <p>2) Стилизовое оформление текста. Основные возможности стилей в Adobe InDesign. Стилль символа, стилль абзаца (4 часа)</p> <p>3) Дополнительные навыки обработки текста для создания “серебристого набора”. Функции Hyphenation и Justification (2 часа)</p> <p>4) Инструмент Find / Change.</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Создание дизайн-макета многостраничного издания художественной литературы (на выбор), чистовая вёрстка.</p>	<p>10</p>	<p>1</p>
<p>Тема 2. Вёрстка сложноструктурного каталога в Adobe InDesign</p>			
<p>1. Отработка навыков вёрстки сложноструктурного каталога</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Создание сложных модульных сеток (2 часа)</p> <p>2) Таблицы в InDesign. Создание и редактирование таблицы (2 часа)</p> <p>3) Возможности обтекания текстом. Настройка обтекания (2 часа)</p> <p>4) Работа с иллюстрациями в программе. Возможности кадрирования и добавления дополнительных настроек. Импортирование собственных иллюстраций в файл (4 часа)</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Создание дизайн-макета многостраничного каталога на тему хобби студента, чистовая вёрстка.</p>	<p>10</p>	<p>1</p>

Тема 3. Особенности PrePress в программе Adobe InDesign			
1. Освоение инструментов и интерфейса, наработка техники и скорости	<p>Изучение функций:</p> <p>1. Цветовые пространства RGB и CMYK; цветовой охват человеческого глаза и различных устройств отображения. Сравнение областей охвата. Принципы цветоделения. Генерация чёрного. Профили. Суммарное красочное покрытие. Каталоги Pantone. (4 часа)</p> <p>2. Управление цветом и контрастом. Кривые. Цветовые каналы. (2 часа)</p> <p>3. Работа с ограниченным цветом. Duotone, Multichannel, Bitmap. Возможности творческого использования. (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Корректировка цвета в готовом коллаже (Тема 2). Создание коллажа с использованием искусственно ограниченного цвета</p>	6	1
Тема 4. Подготовка к печати в Adobe Photoshop			
1. Отработать навыки подготовки к печати любых документов	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Печать документа, настройка печати. Создание файла PDF. Экспорт документа в разные форматы. (2 часа)</p> <p>2) Проверка документа PDF. Сумма красок, параметры растискивания, цвета pantone. (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Подготовка к печати ранее созданных файлов: многостраничной художественной литературы (Тема 7), сложноструктурного каталога (Тема 8).</p>	6	1
Тема 5. _Ознакомление с программой After Effects			

<p>1. Первичное ознакомление с программой After Effects</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Знакомство с интерфейсом программы, настройка рабочего пространства (2 часа)</p> <p>2) Панель timeline и основы анимации (2 часа)</p> <p>3) Понятие видеокomпозиции. Импортирование видеофайлов. Создание монтажной склейки (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Создание простого анимационного ролика из предложенных видеороликов с наложением эффектов (на выбор)</p>	<p>8</p>	<p>1</p>
<p>Просмотр работ. Опрос студентов по всему пройденному материалу</p>			

Наименование тем по курсам и семестрам	Содержание учебного материала	Объем часов	Уровень освоения
3 КУРС 5 СЕМЕСТР		Всего: 32	
Тема 1. <u>Введение в Adobe After Effects.</u>			
<p>1. Освоение интерфейса</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Интерфейс программы, знакомство с рабочим процессом (2 часа)</p> <p>2) Панель timeline, панели эффектов и слоёв. Импортирование внешних файлов (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Создание нового документа, настройка рабочего пространства, импортирование файлов.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>
Тема 2. <u>Простая анимация Adobe After Effects.</u>			

<p>1. Создание простого анимационного ролика</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Импорт материала при помощи приложения Adobe Bridge. Создание композиции. Работа со слоями, импортированными из программы Adobe Photoshop (2 часа)</p> <p>2) Применение эффектов к слою. Настройки наложения и прозрачности. Выстраивание правильного порядка слоев. (2 часа)</p> <p>3) Создание анимации во времени. Добавление движения, вращения, изменения размера.</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Анимационный ролик на тему “Аквариум”</p>	<p>6</p>	<p>1</p>
<p><u>Тема 3. Анимация текста с использованием пресетов программы Adobe After Effects.</u></p>			
<p>1. Создание анимационного ролика с типографикой</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Создание и форматирование текста. Анимация по ключевым кадрам. Изменение прозрачности, цвета шрифта. Создание траектории движения текста (2 часа)</p> <p>2) Использование заготовок анимации текста. Добавление эффектов появления и исчезания текста (2 часа)</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Анимационный ролик на тему “Слово”. Необходимо выбрать одно слово и создать анимационный ролик про него.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>
<p><u>Тема 4. Анимация движения персонажа с помощью инструмента Puppet tool.</u></p>			

<p>1. Создание движущегося персонажа</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Инструмент Puppet tool. Свойства и особенности. Добавление булавок Deform. Определение областей наложения. Анимация движения (2 часа)</p> <p>2) Применение эффекта Cartoon. Позиционирование слоев с помощью привязки (2 часа)</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Разработка эскиза персонажа (человек или животное). Создание анимации движения персонажа.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>
<p>Тема 5. <u>Знакомство с импортом видео в программе.</u></p>			
<p>1. Изучение монтажных возможностей программы</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Импортирование видеофайлов. Монтаж и обрезка (2 часа)</p> <p>2) Работа со звуком. Импорт звукового файла. Редактирование аудиодорожки. Синхронизация с видео (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Создание рекламного ролика из видеозаготовок. Обязательно включение звука.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>
<p>Тема 7. <u>Создание анимации игры-платформера.</u></p>			

<p>1. Освоение инструментов программы, получение практических навыков</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Особенности создания анимации игры (2 часа)</p> <p>2) Анимация с использованием парентинга. Создание ключевых кадров на траектории движения (2 часа)</p> <p>3) Масштабирование объектов и сцен. Настройка точки привязки (2 часа)</p> <p>4) Работа с масками. Создание, редактирование, смягчение краев. Анимация маски (2 часа)</p> <p>5) Запись анимации. Простой рендеринг (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Разработка игры-платформера: создание фона (видео или статичное изображение), персонажа, дополнительных объектов. Анимирование игры.</p>	<p>10</p>	
<p>Просмотр работ. Опрос студентов по всему пройденному материалу</p>			

Наименование тем по курсам и семестрам	Содержание учебного материала	Объем часов	Уровень освоения
<p>3 КУРС 6 СЕМЕСТР</p>		<p>Всего: 36</p>	
<p>Тема 1. Программа Adobe After Effects.</p> <p>Создание анимации, работа с видео.</p> <p>Создание анимации типографики Adobe After Effects.</p>			

<p>1. Освоение инструментов программы Adobe After Effects, получение практических навыков</p>	<p>Изучение функций:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Создание раскадровок (2 часа) 2) Особенности работы с типографической анимацией. Усложненная анимация текста (2 часа) 3) Использование группы аниматоров текста. Точная настройка анимации пути (2 часа) 4) Использование трехмерных эффектов. Добавление эффектов освещения и движения камеры (2 ч) 5) Создание дополнительных текстовых элементов (2 часа) <p>Практическая работа.</p> <p>Создание анимационного типографического ролика на тему “Запад-Восток” (соединение задания с конкурсом “Типомания”).</p>	<p>10</p>	<p>1</p>
<p>Тема 2. Цветокоррекция в программе Adobe After Effects</p>			
<p>1. Освоение инструментов программы, получение практических навыков цветокоррекции и работы с диапазоном цветов</p>	<p>Изучение функций:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Регулировка цветового баланса. Замена фона. Удаление нежелательных элементов (2 часа) 2) Исправление диапазона цветов. Эффект Photo Filter (2 часа) <p>Практическая работа.</p> <p>Цветовая коррекция видео на тему «Природа», предварительно снятого студентом.</p>	<p>6</p>	<p>1</p>
<p>Тема 3. Инструмент Roto brush</p>		<p>4</p>	

<p>1. Освоение инструмента Roto brush, получение практических навыков</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>О ротоскопинге, Создание границы сегмента. Заморозка результатов работы.</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Используя изученный инструмент, отредактировать видео на свободную тему, предварительно снятое студентом.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>
<p>Тема 4. Создание презентационного ролика по фирменному стилю</p>			
<p>1. Отработать навыки подготовки презентационного ролика, используя соответствующие инструменты программы</p>	<p>Изучение функций:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Особенность создания презентационных роликов (2 часа) 2) Использование инструмента Pen для обработки и маскирования импортированных файлов (2 часа) 3) Анимация теней и бликов. Анимация цветовых настроек композиции (2 часа) 4) Использование нулевых объектов. Особенности группировки и наследования слоев (2 часа) 5) Изменение временных характеристик композиции с помощью эффекта Timewarp (2 часа) 6) Отслеживание видеоматериала (2 часа) <p>Практическая работа.</p> <p>Создание презентационного ролика на тему “Фирменный стиль” (соединение с заданием по дисциплине “Проектирование”).</p>	<p>12</p>	<p>1</p>
<p>Тема 5. Просчет и вывод в программе After Effects</p>		<p>4</p>	

<p>1. Ознакомление с инструментом Adobe Media Encoder программы After Effects</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Создание шаблонов для процесса просчета. Экспорт с использованием очереди просчета. Просчет видео с использованием инструмента Adobe Media Encoder</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Преобразование презентационного ролика (Тема 11) в различные форматы видео для использования на различных видах экранов.</p>	<p>4</p>	<p>1</p>
<p>Просмотр работ. Опрос студентов по всему пройденному материалу</p>			

<p>Наименование тем по курсам и семестрам</p>	<p>Содержание учебного материала</p>	<p>Объем часов</p>	<p>Уровень освоения</p>
<p>4 КУРС 7 СЕМЕСТР</p>		<p>Всего: 64</p>	
<p><u>Тема 1. Программа Adobe InDesign. Особенности создания web и цифровых изданий</u></p>			

<p>1. Изучение инструментов вёрстки цифровых версий журналов и книг</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Интерактивные функции программы, обзор (4 часа)</p> <p>2) Динамические документы PDF</p> <p>Создание в InDesign интерактивных документов PDF, содержащих кнопки, видео- и аудиоклипы, гиперссылки, закладки и переходы страниц (8 часов)</p> <p>3) Создание анимационных элементов в программе (8 часов)</p> <p>Практическая работа.</p> <p>Вёрстка журнала с внедрением интерактивных элементов. Тема журнала совпадает с выбранной темой по специальности.</p>	<p>20</p>	<p>1</p>
<p><u>Тема 2. Создание общей видеоработы по теме «Журнал». Использование программ Adobe After Effects, Adobe Premier</u></p>			
<p>1. Освоение видеосъемки и видеомонтажа, создание полноценного видеоклипа</p>	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Создание раскадровок, особенности работы с видео применительно к графическому дизайну (8 часов)</p> <p>2) Процесс съемки на разные носители, просмотр материала (8 часов)</p> <p>3) Видеомонтаж в программе Adobe Premier (8 часов)</p> <p>4) Постобработка и добавление эффектов с помощью программы Adobe After Effects, рендер видео, вывод на проекцию (8 часов)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Создание полноценного видеоролика продолжительностью 5 минут. В практическую работу обязательно входят раскадровки и промежуточные файлы съемки.</p>	<p>32</p>	<p>2</p>

Тема 3. <u>Создание цифровой / web версии портфолио на основе печатной версии</u>			
1. Создание портфолио в web	<p>Изучение функций:</p> <p>1) Обзор общедоступных сайтов для создания портфолио, сравнение:</p> <p>Behance.net</p> <p>Dribbble.com</p> <p>Flickr.com</p> <p>Portfolio.deviantart.com</p> <p>и т.д. (4 часа)</p> <p>2) Подготовка материалов для web-публикаций. Особенности сжатия изображений, особенности экспорта векторных элементов, особенности подготовки файлов вёрстки (4 часа)</p> <p>3) Изучение особенностей создания собственного сайта (не шаблонного) на основе различных платформ (4 часа)</p> <p><u>Практическая работа.</u></p> <p>Создание собственного портфолио в web-пространстве на базе любой из платформ.</p>	12	1
<p>Просмотр работ. Опрос студентов по всему пройденному материалу</p>			

Наименование тем по курсам и семестрам	Содержание учебного материала	Объем часов	Уровень освоения
4 КУРС 8 СЕМЕСТР		Всего: 28	
Тема 1. <u>Видео-презентация портфолио</u>			

<p>1. Создание портфолио в виде видео-презентации</p>	<p>1) Особенности создания видео-визиток / презентаций портфолио. Паритура видео (2 часа)</p> <p>2) Музыкальное оформление портфолио. Ритм показа изображений в соответствии с музыкальным ритмом. (2 часа)</p> <p><u>Практическая работа (8 часов)</u></p> <p>Монтаж и моушн-дизайн портфолио на основе печатных версий. Продолжительность 1–2 минуты.</p>	<p>12</p>	<p>1</p>
<p>Тема 2. <u>Подготовка к созданию презентации преддипломной работы</u></p>			
<p>1. Освоение видеосъемки и видеомонтажа, создание полноценного видеоклипа</p>	<p>1) Отсмотр примеров разных типов презентаций и обсуждение тем преддипломных работ студентов (4 часа)</p> <p>2) Консультации по темам преддипломных работ, создание раскадровок, эскизов (4 часа)</p> <p><u>Практическая работа (8 часов)</u></p> <p>Создание презентационного ролика для преддипломной работы с помощью программ After Effects, Adobe Premier</p>	<p>16</p>	<p>2</p>
<p>Просмотр работ. Опрос студентов по всему пройденному материалу</p>			

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Реализация программы дисциплины требует наличие учебного кабинета дизайна, удовлетворяющего следующим требованиям.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподаватель;

Технические средства обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением;
- мультимедийный проектор;

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий. Интернет-ресурсов. Дополнительной литературы

Основные источники:

1. Люкшин, Б. А. Введение в компьютерную графику: Учебное пособие/Б. А. Люкшин; МО РФ. ТУСУР.-Томск:СТТ,2000
2. Порев В.Н.Компьютерная графика. –СПб.: БХВ-Петербург , 2002. – 432 с.
3. Боресков А.В., Шикин А.В., Шикина Г.Е. Компьютерная графика: первое знакомство М.: Финансы и статистика.. 1996. –176 с.
4. Корриган Дж. Компьютерная графика: секреты и решения: Пер с англ. – М.: Энтроп, 1995. -352 с.
5. Основы современных компьютерных технологий. под. ред. Хомоненко. – СПб.: КОРОНА, 1998.
6. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. БХВ-Петербург. 2008

Дополнительные источники:

1. Отв. ред. Павловская Е. Э. - ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. СОВРЕМЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ 2-е изд., - М.:Издательство Юрайт - 2020
2. Самоучитель. 3ds Max 2018. Горелик Александр Гиршевич
3. Ольга Миловская: 3ds Max 2018. Дизайн интерьеров и архитектуры

Интернет-ресурсы:

1. Электронно-библиотечная система «КнигаФонд»: <http://www.knigafund.ru/>.

2. Электронно-библиотечная система «Лань»: <http://e.lanbook.com/>.
3. Электронно-библиотечная система «Znanium.com»: <http://znanium.com/>.
4. Интернет-портал издательства «Открытые системы», обеспечивающий свободный доступ к архивам номеров журналов «Открытые системы», «Журнал сетевых решений/LAN», «Computerworld Россия», «Сети/Network World», «Мир ПК», «Директор информационной службы» (CIO.RU), «Windows IT Pro/RE»: <http://www.osp.ru/>.
5. Перечень сайтов разработчиков программного обеспечения для цифровой графики, Adobe: <http://www.adobe.com>, <http://www.adobe.ru>.
6. Перечень сайтов разработчиков программного обеспечения для цифровой графики, Corel : <http://www.corel.com>, <http://www.corel.ru>.
7. Перечень сайтов разработчиков программного обеспечения для цифровой графики, 3DMax: <http://www.3dmax.ru/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных занятий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь	
Применять теоретические знания на практике	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ</i>
Определять стилевые особенности направлений дизайна	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>
Знать	
Особенности дизайна в сфере применения	<i>Защита и оценка результатов выполнения</i>

	<i>практических работ Тестирование.</i>
Особенности объектов и видов дизайна	<i>Тестирование Защита и оценка результатов выполнения мультимедийных презентаций, практических работ</i>
Закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия	<i>Тестирование Защита и оценка результатов выполнения мультимедийных презентаций, практических работ</i>
Технологию производства и оформления дизайн – проектов в сфере применения	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>
Общие компетенции	
Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ</i>
Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>
Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>
Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ</i>
Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>
Профессиональные компетенции	
Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>
Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>
Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>
Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.	<i>Защита и оценка результатов выполнения практических работ Защита и оценка результатов выполнения индивидуальных работ</i>

