



УТВЕРЖДАЮ
**Декан художественно-
технологического факультета**

_____ **Васильев А.А.**
«30» августа 2016 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ОД.3 «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

основной образовательной программы высшего образования –

программы прикладного бакалавриата

по направлению подготовки: 54.03.01 Дизайн

направленность (профиль): Графический дизайн

Квалификация: бакалавр

Формы обучения: очная

Разработчики:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
Преподаватель кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		Попов С.А.

Методические указания рассмотрены и одобрены на заседании кафедры:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
заведующий кафедрой «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		проф. Васильев А.А.

Методические указания согласованы и одобрены руководителем ООП:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
Профессор кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		к.ф.н., проф. Ермилова Д.Ю.



1. Общие положения

Дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата и относится к вариативной части программы

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

- Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6).
- Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с приобретением знаний и умений в области проектной графики с помощью современных графических пакетов CorelDRAW, Corel Photo Paint, Photoshop, Autodesk 3ds Max и получение необходимых навыков работы с двумерными и трехмерными объектами для осуществления прикладных задач художественно-проектной деятельности.

Цель курса – получение студентами теоретических знаний и практических навыков по использованию программ компьютерной графики для создания графических изображений различного типа

Задачи курса – изучение основных современных программ компьютерной графики для создания, редактирования и воспроизведения графических изображений различных видов; выработка умения самостоятельного решения различных дизайнерских задач с использованием возможностей компьютерных технологий; изучение прикладных вопросов компьютерных технологий, возможностей их использования в процессе дизайнерской деятельности

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования и выполнения контрольных заданий, промежуточный контроль в форме зачета с оценкой в 4, 5,6 семестрах, экзаменационный просмотр в 7 семестре.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 9 зачетных единиц, 324 часа (1 з.е. – 36 часов). Преподавание дисциплины ведется на 2-4 курсах, 4-7 семестрах (4, 5, 7 семестры - по 18 недель, 6 семестр – 14 недель), предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: практические занятия, самостоятельная работа студента, групповые и индивидуальные консультации.

2. Практические занятия

2.1 Общие положения

Практические занятия по дисциплине «Компьютерные технологии» проводятся с целью приобретения практических навыков.

2.2 Виды практических занятий

Практическая работа, в рамках каждого семестра, заключается в выполнении студентами, под руководством преподавателя практических заданий, с сопутствующими эскизами и упражнениями. Выдаче каждого задания предшествует микролекция, с четкой



постановкой задачи, определением объема работы, просмотром методического фонда кафедры и демонстрацией аналогов конкретных объектов проектирования.

2.3 Тематика практических занятий

Тематика практических занятий соответствует рабочей программе дисциплины.

Блок 1. Программа растровой графики PhotoShop

Практическое занятие 1.1.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Послойное изображение в PhotoShop.

Содержание занятия. Создание и редактирование слоев.

Цель занятия: овладение приемами создания послойного изображения в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование слоев, управление слоями, монтаж изображения в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.2.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Создание и редактирование слоев. Слои-маски.

Содержание занятия. Создание и редактирование слоев. Слои-маски.

Цель занятия: овладение приемами создания послойного изображения в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование слоев, управление слоями, монтаж изображения в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.3.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Эффекты слоя: тень, свечение, скос и рельеф, наложение, складки, обводки

Содержание занятия. Эффекты слоя: тень, свечение, скос и рельеф, наложение, складки, обводки. Редактирование эффектов слоя. Монтаж изображения. Печать изображения.

Цель занятия: овладение приемами создания послойного изображения в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование слоев, управление слоями, монтаж изображения в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.4.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Работа с контурами в PhotoShop.

Содержание занятия. Режимы применения контуров. Построение субконтуров, их выделение и взаимодействие. Контурные маски. Взаимодействие изображения и контурной маски. Экспорт и импорт контуров.

Цель занятия: овладение приемами работы с контурами в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование контуров, создание контурной маски в PhotoShop.



Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.5.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Построение субконтуров, их выделение и взаимодействие.

Содержание занятия. Режимы применения контуров. Построение субконтуров, их выделение и взаимодействие. Контурные маски. Взаимодействие изображения и контурной маски. Экспорт и импорт контуров.

Цель занятия: овладение приемами работы с контурами в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование контуров, создание контурной маски в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа

Практическое занятие 1.6.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Режимы применения контуров.

Содержание занятия. Режимы применения контуров. Построение субконтуров, их выделение и взаимодействие. Контурные маски. Взаимодействие изображения и контурной маски. Экспорт и импорт контуров.

Цель занятия: овладение приемами работы с контурами в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование контуров, создание контурной маски в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа

Практическое занятие 1.7.

Вид практического занятия: тренинг.

Тема занятия. Ретушь и эффекты в PhotoShop.

Содержание занятия. Последовательность коррекции. Коррекция резкости изображения. Восстановление утраченных фрагментов. Тоновая и цветовая коррекция. Полутоновые и тонированные изображения. Реалистичный монтаж.

Цель занятия: овладение приемами работы с эффектами в PhotoShop.

Практические навыки: коррекция изображения с использованием ретуши и эффектов в PhotoShop, тренинг подбора метода цветовой коррекции..

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.8.

Вид практического занятия: тренинг.

Тема занятия. Последовательность коррекции. Коррекция резкости изображения.

Содержание занятия. Последовательность коррекции. Коррекция резкости изображения. Восстановление утраченных фрагментов. Тоновая и цветовая коррекция. Полутоновые и тонированные изображения. Реалистичный монтаж.

Цель занятия: овладение приемами работы с эффектами в PhotoShop.

Практические навыки: коррекция изображения с использованием ретуши и эффектов в PhotoShop, тренинг подбора метода цветовой коррекции..

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.9.

Вид практического занятия: тренинг.



Тема занятия. Восстановление утраченных фрагментов. Тоновая и цветовая коррекция.

Содержание занятия. Последовательность коррекции. Коррекция резкости изображения. Восстановление утраченных фрагментов. Тоновая и цветовая коррекция. Полутоновые и тонированные изображения. Реалистичный монтаж.

Цель занятия: овладение приемами работы с эффектами в PhotoShop.

Практические навыки: коррекция изображения с использованием ретуши и эффектов в PhotoShop, тренинг подбора метода цветовой коррекции..

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.10.

Вид практического занятия: практическая работа в группе.

Тема занятия. Фильтры в PhotoShop.

Содержание занятия. Художественные фильтры. Штриховые фильтры. Эскизные фильтры. Фильтры освещения и визуализации. Фильтры текстурирования. Фильтры стилизации. Фильтры искажения.

Цель занятия: овладение приемами работы с фильтрами в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование изображения с использованием фильтров в PhotoShop, поочередная обработка фотографий в группе с помощью фильтров для достижения результата, обусловленного конечным видом фотографии.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.11.

Вид практического занятия: практическая работа в группе.

Тема занятия. Художественные фильтры.

Содержание занятия. Художественные фильтры. Штриховые фильтры. Эскизные фильтры. Фильтры освещения и визуализации. Фильтры текстурирования. Фильтры стилизации. Фильтры искажения.

Цель занятия: овладение приемами работы с фильтрами в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование изображения с использованием фильтров в PhotoShop, поочередная обработка фотографий в группе с помощью фильтров для достижения результата, обусловленного конечным видом фотографии.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 1.12.

Вид практического занятия: практическая работа в группе.

Тема занятия. Эскизные фильтры. Фильтры освещения и визуализации

Содержание занятия. Художественные фильтры. Штриховые фильтры. Эскизные фильтры. Фильтры освещения и визуализации. Фильтры текстурирования. Фильтры стилизации. Фильтры искажения.

Цель занятия: овладение приемами работы с фильтрами в PhotoShop.

Практические навыки: создание и редактирование изображения с использованием фильтров в PhotoShop, поочередная обработка фотографий в группе с помощью фильтров для достижения результата, обусловленного конечным видом фотографии.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Тестирование по теме «Программа растровой графики Adobe PhotoShop» - 0,5 часа.

Блок 2. Создание и редактирование изображений в PhotoShop

Практическое занятие 2.1.



Вид практического занятия: практическая работа в группе.

Тема занятия. Создание интегрированных изображений в PhotoShop.

Содержание занятия. Особенности подготовки изображений. Photoshop и ImageReady. Оптимизация изображений. Карты ссылок. Разрезание изображения. Ролловеры. Gif – анимация. Фон Web-страниц. Экспорт оптимизированных изображений. Интеграция с другими графическими пакетами.

Цель занятия: овладение приемами создания комбинированных изображений в PhotoShop, создание комбинированного изображения студентами группы, подготовленного различными методами к публикации.

Практические навыки: получение навыков подготовки к экспорту изображений в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 1,5 часа

Практическое занятие 2.2.

Вид практического занятия: практическая работа в группе.

Тема занятия. Создание и редактирование изображения с использованием фильтров в PhotoShop

Содержание занятия. Особенности подготовки изображений. Photoshop и ImageReady. Оптимизация изображений. Карты ссылок. Разрезание изображения. Ролловеры. Gif – анимация. Фон Web-страниц. Экспорт оптимизированных изображений. Интеграция с другими графическими пакетами.

Цель занятия: овладение приемами создания комбинированных изображений в PhotoShop, создание комбинированного изображения студентами группы, подготовленного различными методами к публикации.

Практические навыки: получение навыков подготовки к экспорту изображений в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа

Практическое занятие 2.3.

Вид практического занятия: практическая работа в группе.

Тема занятия. Особенности подготовки изображений. Photoshop и ImageReady

Содержание занятия. Особенности подготовки изображений. Photoshop и ImageReady. Оптимизация изображений. Карты ссылок. Разрезание изображения. Ролловеры. Gif – анимация. Фон Web-страниц. Экспорт оптимизированных изображений. Интеграция с другими графическими пакетами.

Цель занятия: овладение приемами создания комбинированных изображений в PhotoShop, создание комбинированного изображения студентами группы, подготовленного различными методами к публикации.

Практические навыки: получение навыков подготовки к экспорту изображений в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа

Практическое занятие 2.4.

Вид практического занятия: практическая работа в группе.

Тема занятия. Оптимизация изображений. Карты ссылок. Разрезание изображения

Содержание занятия. Особенности подготовки изображений. Photoshop и ImageReady. Оптимизация изображений. Карты ссылок. Разрезание изображения.



Ролловеры. Gif – анимация. Фон Web-страниц. Экспорт оптимизированных изображений. Интеграция с другими графическими пакетами.

Цель занятия: овладение приемами создания комбинированных изображений в PhotoShop, создание комбинированного изображения студентами группы, подготовленного различными методами к публикации.

Практические навыки: получение навыков подготовки к экспорту изображений в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа

Практическое занятие 2.5.

Вид практического занятия: практическая работа в группе.

Тема занятия. . Экспорт оптимизированных изображений. Интеграция с другими графическими пакетами

Содержание занятия. Особенности подготовки изображений. Photoshop и ImageReady. Оптимизация изображений. Карты ссылок. Разрезание изображения. Ролловеры. Gif – анимация. Фон Web-страниц. Экспорт оптимизированных изображений. Интеграция с другими графическими пакетами.

Цель занятия: овладение приемами создания комбинированных изображений в PhotoShop, создание комбинированного изображения студентами группы, подготовленного различными методами к публикации.

Практические навыки: получение навыков подготовки к экспорту изображений в PhotoShop.

Продолжительность занятия – 2 часа

Групповое задание - создание макета с применением различных приемов редактирования, фильтры и др. – 0,5 часа.

Выполнение контрольных заданий: создание руководства по-фирменному стилю (brand book) с использованием графического пакета Adobe Illustrator и Adobe PhotoShop – 1,5 часа.

Блок 3. Стандартные приемы работы в 3Ds Max

Практическое занятие 3.1.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Настройка интерфейса 3Ds Max.

Содержание занятия. Общие установки. Выбор единиц измерения. Выбор элементов интерфейса. Настройка видовых окон.

Цель занятия: овладение приемами настройки рабочего пространства в 3Ds Max.

Практические навыки: настройка установок работы с изображением и элементов интерфейса в 3Ds Max.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 3.2.-3.3.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Установка общих привязок

Содержание занятия. Настройка координатной сетки. Назначение вспомогательных объектов. Выравнивание объектов.

Цель занятия: овладение приемами привязки объектов в 3Ds Max.

Практические навыки: привязка объектов к координатной сетке, вспомогательным точкам и объектам в 3Ds Max.

Продолжительность занятия – 4 часа.



Практическое занятие 3.4.-3.5.

Вид практического занятия: тренинг.

Тема занятия. Создание стандартных примитивов.

Содержание занятия. Создание стандартных примитивов в 3Ds Max. Создание блока, сферы, цилиндра; создание расширенных примитивов.

Цель занятия: овладение приемами создания стандартных примитивов в 3Ds Max.

Практические навыки: создание объектов на базе стандартных и расширенных примитивов в 3Ds Max, тренинг создания стандартных примитивов с заданными параметрами.

Продолжительность занятия – 3,5 часа.

Тестирование по теме «Стандартные приемы работы в 3Ds» - 0,5 часа.

Практическое занятие 3.6.-3.7.

Вид практического занятия: тренинг.

Тема занятия. Редактирование стандартных примитивов.

Содержание занятия. Создание стандартных примитивов в 3Ds Max. Создание блока, сферы, цилиндра; создание расширенных примитивов.

Цель занятия: овладение приемами создания стандартных примитивов в 3Ds Max.

Практические навыки: создание объектов на базе стандартных и расширенных примитивов в 3Ds Max, тренинг создания стандартных примитивов с заданными параметрами.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 3.8.-3.9.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Команды преобразования объектов на уровне групп.

Содержание занятия. Группировка, выделение групп, открытие и закрытие групп, добавление и исключение объектов из групп. Блокировка, замораживание, частичная блокировка, частичное замораживание.

Цель занятия: овладение приемами работы с группами объектов в 3Ds Max.

Практические навыки: создание и редактирование сгруппированных объектов в 3Ds Max.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 3.10-3.11.

Вид практического занятия: тренинг.

Тема занятия. Команды преобразования объектов на подуровнях редактирования.

Содержание занятия. Команды перемещения, дублирования (копирование, клонирование), поворот, преобразование. Преобразование объектов с помощью осей координат, точного позиционирования.

Цель занятия: овладение приемами преобразования объектов на подуровнях в 3Ds Max.

Практические навыки: преобразование объектов на подуровнях с помощью операций копирования, поворота, точного позиционирования в 3Ds Max, тренинг подбора команд преобразования объектов для создания заданной формы.

Продолжительность занятия – 3,5 часа.

Выполнение контрольного задания: Использование модификаторов в 3Ds Max – 0,5 часа.



Практическое занятие 3.12.-3.13.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Порядок создания слайнов.

Содержание занятия. Слайны. Порядок создания слайнов. Создание различных слайнов, текста, сечения.

Цель занятия: овладение приемами создания и редактирования слайнов в 3Ds Max.

Практические навыки: создание линий, замкнутых контуров, текста, сечений в 3Ds Max.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 3.14.-3.15.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Редактирование слайнов.

Содержание занятия. Редактирование слайнов на уровне форм, вершин. Модификаторы слайнов на уровне форм, вершин.

Цель занятия: овладение приемами создания и редактирования слайнов в 3Ds Max.

Практические навыки: создание линий, замкнутых контуров, текста, сечений в 3Ds Max.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 3.16.-3.17.

Вид практического занятия: тренинг.

Тема занятия. NURBS-кривые.

Содержание занятия. NURBS – кривые. Редактирование NURBS – кривых на уровне форм, вершин. Модификаторы NURBS – кривых на уровне форм, вершин.

Цель занятия: овладение приемами создания NURBS-кривых в 3Ds Max.

Практические навыки: создание объектов с помощью редактирования и модификации NURBS-кривых на уровне форм и вершин в 3Ds Max, тренинг создания объектов с помощью различных форм NURBS-кривых.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Выполнение контрольного задания: Итоговая визуализация проекта согласно заданию по проектированию. Используется графические пакеты Autodesk 3ds max – 0,5 часа.

Защита группового проекта 5 семестра проходит в форме кафедрального просмотра контрольных работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей – 1,5 часа.

Блок 4. Программа векторной графики Illustrator

Практическое занятие 4.1.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Основы работы с Illustrator.

Содержание занятия. Настройка программы. Настройка документа. Интерфейс пользователя. Просмотр документа. Работа с документами: открытие, сохранение, экспорт, импорт документов. Допечатная подготовка, печать документов.

Цель занятия: овладение основами работы с Illustrator.

Практические навыки: настройка интерфейса, основы работы с документами, печать документов в Illustrator.



Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 4.2.

Вид практического занятия: ситуационная задача.

Тема занятия. Работа с цветом в Illustrator.

Содержание занятия. Цвет и цветовые модели. Управление цветом. Управление цветом документа. Управление цветом объекта.

Цель занятия: овладение основами работы с цветом в Illustrator.

Практические навыки: настройка цветовых моделей и цветовых профилей в Illustrator, решение ситуационной задачи подбора цветового профиля для изображения.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 4.3.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Приемы редактирования объектов в Illustrator.

Содержание занятия. Инструменты рисования объектов. Кисти. Инструменты выделения. Инструменты трансформирования. Инструмент Перо, операции с якорными точками и сегментами. Инструменты дополнительной трансформации. Выравнивание и распределение объектов. Работа со слоями.

Цель занятия: овладение приемами редактирования объектов в Illustrator.

Практические навыки: создание и редактирование объектов с помощью инструментов рисования, трансформирование; получение навыков работы и управления слоями в Illustrator.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 4.4.

Вид практического занятия: ситуационная задача.

Тема занятия. Трассировка в Illustrator.

Содержание занятия. Параметры автоматической трассировки. Ручная трассировка, использование инструментов редактирования формы при ручной трассировке.

Цель занятия: овладение приемами трассировки в Illustrator.

Практические навыки: выполнение ручной и автоматической трассировки растровых изображений в Illustrator, решение ситуационной задачи подбора метода трассировки для логотипа.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 4.5.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Применение эффектов в Illustrator.

Содержание занятия. Векторные эффекты. Растровые эффекты. Группа растровых фильтров: художественные, размытие, штрихи, искажение, оформление, резкость, набросок, стилизация, текстуры.

Цель занятия: овладение приемами работы с векторными и растровыми эффектами в Illustrator.

Практические навыки: создание и редактирование изображений с использованием векторных и растровых эффектов в Illustrator.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Тестирование по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator» - 0,5 часа.



Блок 5. Компьютерное макетирование и верстка

Практическое занятие 5.1

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Программа верстки Indesign

Цель занятия: освоение программа верстки Indesign (интерфейс)

Практические навыки: использования программа верстки Indesign

Продолжительность занятия – 1,5 часа

Практическое занятие 5.2

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Программа верстки QuarkXPress

Цель занятия: освоение программа верстки *QuarkXPress* (интерфейс)

Практические навыки: использования программа верстки *QuarkXPress*

Продолжительность занятия – 2 часа

Практическое занятие 5.3

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Работа с графикой и текстом в Indesign

Цель занятия: освоение принципов работа с графикой и текстом в Indesign

Практические навыки: работы с графикой и текстом в Indesign

Продолжительность занятия – 2 часа

Практические занятия 5.4.

Вид практического занятия: выполнение практического задания под руководством преподавателя

Тема и содержание занятия: Верстка сложных документов в Indesign и QuarkXPress

Цель занятия: освоение принципов верстки сложных документов в Indesign и QuarkXPress

Практические навыки: верстки сложных документов в Indesign и QuarkXPress .

Продолжительность занятия – 2 часа

Выполнение контрольного задания - выполнение верстки буклета с разработкой бренда – 0,5 часа.

Блок 6. Web-редактор

Практическое занятие 6.1.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Создание Web-сайта.

Содержание занятия. Создание проекта сайта. Режимы отображения интернет – сайта. Создание шаблонов страниц. Добавление страниц в сайт.

Цель занятия: овладение приемами создания проекта сайта.

Практические навыки: создание шаблонов страниц, добавление страниц в сайт.

Продолжительность занятия – 1,5 часа.

Практическое занятие 6.2.

Вид практического занятия: разработка проекта.



Тема занятия. Оформление Web-сайта.

Содержание занятия. Создание списков-перечислений, таблиц. Использование и создание тем. Добавление Web-элементов на страницу.

Цель занятия: овладение приемами оформления сайта.

Практические навыки: добавление списков-перечислений, таблиц, Web-элементов, тем в сайт.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 6.3.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Интерактивные элементы в Web-сайте.

Содержание занятия. Создание бегущей строки, гиперссылки, баннера, счетчика посещений, вставка графических изображений, видео и музыкального сопровождения.

Цель занятия: овладение приемами добавления интерактивных элементов в сайт.

Практические навыки: добавление бегущей строки, гиперссылки, баннера, счетчика посещений, графики, видео и аудио в сайт.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 6.4.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Динамические элементы в Web-сайте.

Содержание занятия. Создание динамических эффектов на страницах: выделение форматом, всплывающие элементы, динамические интерактивные кнопки.

Цель занятия: овладение приемами добавления динамических элементов в сайт.

Практические навыки: выделение элементов страницы форматом, добавление всплывающих элементов, создание динамических интерактивных кнопок.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 6.5.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Модификация Web-сайта.

Содержание занятия. Создание интерактивных карт-гиперссылок. Создание закладок. Добавление фреймов на страницу. Создание интерактивных кнопок. Вставка форм на страницу.

Цель занятия: овладение приемами модификации сайта.

Практические навыки: создание интерактивных карт-гиперссылок, создание закладок, добавление фреймов на страницу, создание интерактивных

Продолжительность занятия – 1,5 часа.

Выполнение контрольного задания - создание своего web сайта на основе шаблонов «WordPress» - 0,5 часа.

Блок 7. Создание камер, освещение, визуализация

Практическое занятие 7.1.

Вид практического занятия: решение ситуационной задачи.

Тема занятия. Моделирование освещения.

Содержание занятия. Создание источников света. Настройка параметров теней и подсветки. Свободно направленный источник света и свободный прожектор. Нацелено направленный источник света. Исключение объектов из освещения. Настройка подсветки.

Цель занятия: овладение приемами моделирования освещения в 3Ds Max.



Практические навыки: создание сцен с использованием различных источников света, настройка параметров источников света, создание теней в 3Ds Max, решение ситуационной задачи подбора типов источников света и их параметров для создания реалистичного освещения.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 7.2.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Настройки визуализации.

Содержание занятия. Окно Framebuffer. Черновая и чистовая визуализация. Визуализация преломляющих и отражающих материалов. Тени для прозрачных материалов. Изменение фона Environment and Effects.

Цель занятия: овладение приемами настройки визуализации в 3Ds Max.

Практические навыки: черновая и чистовая визуализация сцен в 3Ds Max.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 7.3.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Моделирование аксессуаров.

Содержание занятия. Моделирование аксессуаров: модификаторы Editable Poly, Bevel.

Цель занятия: овладение приемами моделирования аксессуаров в 3Ds Max.

Практические навыки: создание аксессуаров с использованием модификаторов редактирования полигонов и создания фасок в 3Ds Max, разработка проекта сцены с аксессуарами с помощью модификаторов Editable Poly, Bevel.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 7.4.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Создание тканей. Создание текстильных материалов.

Содержание занятия. Создание тканей: URBS Curves. Создание текстильных материалов: Ruled Surface, U-Loft Surface.

Цель занятия: овладение приемами создания тканей в 3Ds Max.

Практические навыки: создание тканевых поверхностей различной формы (занавески, скатерти и т.д.) с помощью URBS Curves в 3Ds Max, разработка проекта оформления интерьера тканевыми поверхностями с помощью URBS Curves.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 7.5.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Дизайн транспортного средства.

Содержание занятия. Дизайн транспортного средства: модификатор Edit Mash, Editable Poly, Noise и Bevel.

Цель занятия: овладение приемами моделирования транспортного средства в 3Ds Max.

Практические навыки: моделирование различных конструкций транспортных средств с использованием модификаторов Edit Mash, Editable Poly, Noise и Bevel в 3Ds Max, разработка проекта транспортного средства с помощью вариации использования модификаторов Edit Mash, Editable Poly, Noise и Bevel.



Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 7.6.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Дизайн архитектурного сооружения.

Содержание занятия. Дизайн архитектурного сооружения с использованием модификаторов и полигонов.

Цель занятия: овладение приемами моделирования архитектурного сооружения в 3Ds Max.

Практические навыки: моделирование различных конструкций архитектурных сооружений с использованием модификаторов Edit Mash, Editable Poly, Noise и Bevel в 3Ds Max, разработка проекта архитектурного сооружения с помощью вариации использования модификаторов Edit Mash, Editable Poly, Noise и Bevel.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Практическое занятие 7.7.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Моделирование интерьера.

Содержание занятия. Моделирование интерьера с использованием модификаторов и полигонов.

Цель занятия: овладение приемами моделирования интерьера в 3Ds Max.

Практические навыки: моделирование различных элементов интерьера с использованием модификаторов Edit Mash, Editable Poly, Noise и Bevel в 3Ds Max, разработка проекта интерьера с помощью вариации использования модификаторов Edit Mash, Editable Poly, Noise и Bevel.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Блок 8. Создание сложных конструкций и деформация в 3Ds Max

Практическое занятие 8.1.

Вид практического занятия: разработка проекта.

Тема занятия. Лофтинг-моделирование.

Содержание занятия. Настройка параметров поверхности. Настройка параметров пути. Первая вершина сечения. Деформация моделей, построенных методом лофтинга. Кривые деформации. Кнопки управления панелью кривой деформации. Редактирование масштаба. Деформация скрутки, качки, скоса, подгонки.

Цель занятия: овладение приемами лофтинг-моделирования в 3Ds Max.

Практические навыки: создание и редактирование с помощью кривых деформации объектов, созданных с помощью лофтинг-моделирования в 3Ds Max, разработка проекта объектов сцены, созданных с помощью лофтинг-моделирования.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 8.2.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Деформация скрутки, качки.

Содержание занятия. Настройка деформации скрутки, качки. Создание пространственных объектов на базе деформации скрутки, качки.

Цель занятия: овладение приемами использования деформации скрутки и качки в 3Ds Max.



Практические навыки: создание и редактирование объектов, созданных с помощью деформации скрутки и качки в 3Ds Max.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 8.3.

Вид практического занятия: практическая работа.

Тема занятия. Деформация объектов на базе модификаторов

Содержание занятия. Деформация скоса, подгонки. Создание пространственных объектов на базе модификаторов деформации.

Цель занятия: овладение приемами использования деформации объектов на базе модификаторов в 3Ds Max.

Практические навыки: создание и редактирование объектов, созданных с помощью деформации скоса и подгонки в 3Ds Max.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 8.4.

Вид практического занятия: решение ситуационной задачи.

Тема занятия. Силовая деформация.

Содержание занятия. Деформация PathFollow, Push, Motor. Контейнерная деформация. Волнообразные деформации. Деформация смещения.

Цель занятия: овладение приемами использования силовой деформации в 3Ds Max.

Практические навыки: создание и редактирование объектов, созданных с помощью контейнерной, волнообразной и деформации смещения в 3Ds Max, решение ситуационной задачи выбора метода деформации для создания формы объекта заданного типа.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 8.5.

Вид практического занятия: решение ситуационной задачи.

Тема занятия. Объемная деформация.

Содержание занятия. Деформация Gravity, Wind, PBomb. Деформация отражения Deflector. Деформация взрыва.

Цель занятия: овладение приемами использования объемной деформации в 3Ds Max.

Практические навыки: создание и редактирование объектов, созданных с помощью деформации отражения и взрыва в 3Ds Max, решение ситуационной задачи выбора метода деформации для создания формы объекта заданного типа.

Продолжительность занятия – 4 часа.

Практическое занятие 8.6.

Вид практического занятия: решение ситуационной задачи.

Тема занятия. Деформация объектов на базе модификаторов.

Содержание занятия. Деформация Gravity, Wind, PBomb. Деформация отражения Deflector. Деформация взрыва.

Цель занятия: овладение приемами использования объемной деформации в 3Ds Max.

Практические навыки: создание и редактирование объектов, созданных с помощью деформации отражения и взрыва в 3Ds Max, решение ситуационной задачи выбора метода деформации для создания формы объекта заданного типа.

Продолжительность занятия – 2 часа.

Интерактивные форма обучения

По дисциплине проводятся следующие интерактивные занятия:

№ п/п	наименование блока (раздела) дисциплины	Наименование видов занятий	Трудовое время в часах	Образовательные технологии
1.	1. Программа векторной графики Adobe Illustrator	Практические аудиторные занятия по тематике блока	4	Решение ситуационных задач
2.	2. Компьютерное макетирование и верстка	Практические аудиторные занятия по тематике блока	6	Решение ситуационных задач
3.	3. Стандартные приемы работы в 3Ds Max	Практические аудиторные занятия по тематике блока	3	Решение ситуационных задач
4.	4. Создание сложных конструкций и деформация в 3Ds Max	Практические аудиторные занятия по тематике блока	3	Решение ситуационных задач
5.	5. Работа с материалами в 3Ds Max	Практические аудиторные занятия по тематике блока	4	Решение ситуационных задач
6.	6. Создание камер, освещение, визуализация	Практические аудиторные занятия по тематике блока	2	Решение ситуационных задач
7.	7. Моделирование мебели и аксессуаров в 3Ds Max	Практические аудиторные занятия по тематике блока	2	Решение ситуационных задач
8.	8. Создание пространственных моделей	Практические аудиторные занятия по тематике блока	4	Решение ситуационных задач
9.	9. Web-редактор	Практические аудиторные занятия по тематике блока	4	Решение ситуационных задач
10.	10. Программа растровой графики Adobe PhotoShop	Практические аудиторные занятия по тематике блока	4	Решение ситуационных задач

2.4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература

1. Комолова, Н. В. Adobe Photoshop CS5 для всех [Текст] / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 608 с. - ISBN 978-5-9775-0567-3. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=351256>
2. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2009 [Электронный ресурс] : учеб. пособие. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 176 с.: ил. -



ISBN 978-5-94074-411-5. ЭБС Znanium.com Режим доступа:

<http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=408377>

3. Тучкевич, Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS5 [Текст] / Е.И. Тучкевич. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 352 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0143-9. Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350406>
4. Коэн, С. Секреты компьютерной верстки в InDesign для Windows и Macintosh [Электронный ресурс] / Сэнди Коэн; пер. с англ. О. В. Готлиб, А. Ю. Татарина. - М. : ДМК Пресс, 2009. - 697 с. : ил. - ISBN 978-5-94074-630-0. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=409122>

Дополнительная литература:

1. Скрылина, С. Н. Секреты создания монтажа и коллажа в Photoshop CS5 на примерах [Текст] / Софья Скрылина. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 282 с.: ил. + DVD ISBN. - 978-5-9775-0209-2. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350510>
2. Уэйнманн, Э. Illustrator для Windows и Macintosh [Электронный ресурс] / Э. Уэйнманн, П. Лурекас: Пер. с англ. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 864 с.: ил. - (Серия «Quick Start»). - ISBN 5-94074-311-0 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=409196>
3. Практикум по Web-технологиям [Текст] / В.В. Васильев, Н.В. Сороколетова, Л.В. Хливненко. - М.: Форум, 2009. - 416 с.: ил.; 60x90 1/16. - (Высшее образование). (переплет) ISBN 978-5-91134-339-2, 2000 экз. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=166294>
4. Мартинес, А. Секреты создания недорогого Web-сайта. Как создать и поддерживать удачный Web-сайт, не потратив ни копейки [Электронный ресурс] / А. Мартинес. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 416 с.: ил. - (Серия "Web-дизайн"). - ISBN 5-94074-162-2 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=408551>
5. Дронов В. А. HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web-сайтов. [Текст] / В.А. Дронов— СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 414 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0596-3 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=351455>
6. Практикум по информатике. Ч. 2. Компьют. графика и Web-дизайн. Практик.: [Текст] Уч. пос. / Т.И. Немцова и др.; Под ред. Л.Г. Гагариной - М.: ИД ФОРУМ: ИНФРА-М, 2011-288с.: ил.; 60x90 1/16 + CD-ROM. - (Проф. обр.). (п, cd rom) ISBN 978-5-8199-0343-8, 1500 экз. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=251846>

Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: [Текст] учебник / Д. Ф. Миронов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 560 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0181-1 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350482>

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Информационно-поисковая система Rambler.ru.
2. Информационно-поисковая система Yandex.ru.
3. Информационно-поисковая система Google.ru.
4. База данных Demiart – Forum.
5. Электронная библиотека Google Chrome.
6. Электронная библиотека компьютерной графики SDB.SU.
7. Библиотека дизайнера. Книги по дизайну/ <http://rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>.



3. Самостоятельная работа обучающихся

3.1 Общие положения

Целью самостоятельной (внеаудиторной) работы студентов является обучение навыкам работы с литературой, необходимыми для углубленного изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» а также развитие у них устойчивых способностей к самостоятельному изучению.

Самостоятельная работа (54ч.) предусматривает как выполнение отдельных упражнений, так и ознакомление с аналогами.

Основными задачами самостоятельной работы студентов являются:

- овладение фундаментальными знаниями;
- наработка профессиональных навыков;
- приобретение опыта творческой и исследовательской деятельности;
- графический анализ, требующий умения наблюдать, анализировать, выделять главное и второстепенное и являющийся необходимым этапом творческой деятельности дизайнера;
- развитие творческой инициативы, самостоятельности и ответственности студентов.

Основным направлением самостоятельной работы является - овладение студентами методами и навыками. Самостоятельная работа является обязательной для каждого студента.

3.2. Формы(виды) самостоятельной работы и ее трудоемкость (час)

Трудоемкость освоения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» составляет 324 часа, из них 144 часа контактной работы с преподавателем и 180 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающегося.

Практические занятия представляют собой выполнение обучающимся под руководством преподавателя практического задания по теме занятия.

3.3 Перечень тем самостоятельной работы обучающихся

Перечень тем самостоятельной работы студентов по подготовке к практическим занятиям соответствует тематическому плану рабочей программы дисциплины.

На самостоятельное изучение выносятся следующие вопросы по темам:

Блок 1. Программа растровой графики PhotoShop

Тема 1.1. Послойное изображение в PhotoShop.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание пятислойного изображения в PhotoShop; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Тень»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Тиснение»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Глянец»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Наложение градиента»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Наложение узора».

Трудоемкость – 1 час.

Тема 1.2. Создание и редактирование слоев. Слои-маски

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме



Содержание самостоятельной работы: создание пятислойного изображения в PhotoShop; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Тень»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Тиснение»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Глянecь»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Наложение градиента»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Наложение узора».

Трудоемкость – 1 час.

Тема 1.3. Эффекты слоя: тень, свечение, скос и рельеф, наложение, складки, обводки

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание пятислойного изображения в PhotoShop; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Тень»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Тиснение»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Глянecь»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Наложение градиента»; создания изображения в PhotoShop с использованием эффекта слоя «Наложение узора».

Трудоемкость – 1 час.

Тема 1.4. Работа с контурами в PhotoShop.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции объединения контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции пересечения контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции вычитания контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции исключения контуров.

Трудоемкость – 1 час.

Тема 1.5. Режимы применения контуров

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции объединения контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции пересечения контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции вычитания контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции исключения контуров.

Трудоемкость – 1 час.

Тема 1.6. Построение субконтуров, их выделение и взаимодействие

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции объединения контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции пересечения контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции



вычитания контуров; создание сложного контурного объекта в PhotoShop с использованием операции исключения контуров.

Трудоемкость – 1 час.

Тема 1.7. Ретушь и эффекты в PhotoShop.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Размытие по Гауссу»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Рендеринг»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Трассировка контура».

Трудоемкость – 1 час

Тема 1.8. Последовательность коррекции. Коррекция резкости изображения

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Размытие по Гауссу»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Рендеринг»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Трассировка контура».

Трудоемкость – 1 час

Тема 1.9. Восстановление утраченных фрагментов. Тоновая и цветовая коррекция

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Размытие по Гауссу»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Рендеринг»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «Трассировка контура».

Трудоемкость – 1 час

Тема 1.10. Фильтры в PhotoShop.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Искажение»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Стилизация»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Шум»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Эскиз»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Штрихи»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Тестура»

Трудоемкость – 1 час

Тема 1.11. Художественные фильтры. Штриховые фильтры

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Искажение»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Стилизация»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Шум»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Эскиз»;



модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Штрихи»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Тестура

Трудоемкость – 1 час

Тема 1.12. Эскизные фильтры. Фильтры освещения и визуализации

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Искажение»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Стилизация»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Шум»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Эскиз»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Штрихи»; модификация фотографий в PhotoShop с помощью фильтра «Тестура

Трудоемкость – 1 час

Блок 2. Создание и редактирование изображений в PhotoShop

Тема 2.1. Создание интегрированных изображений в PhotoShop.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: использование Gif – анимации в PhotoShop;

- модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «3D»;
- создание изображения в PhotoShop с использованием импортированных файлов

Трудоемкость – 1 час

Тема 2.2. Создание и редактирование изображения с использованием фильтров в PhotoShop

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: использование Gif – анимации в PhotoShop;

- модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «3D»;
- создание изображения в PhotoShop с использованием импортированных файлов

Трудоемкость – 1 час

Тема 2.3. Особенности подготовки изображений. Photoshop и ImageReady

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: использование Gif – анимации в PhotoShop;

- модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «3D»;
- создание изображения в PhotoShop с использованием импортированных файлов

Трудоемкость – 1 час

Тема 2.4. Оптимизация изображений. Карты ссылок. Разрезание изображения

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме



Содержание самостоятельной работы: использование Gif – анимации в PhotoShop;

- модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «3D»;
 - создание изображения в PhotoShop с использованием импортированных файлов
- Трудоемкость – 1 час*

Тема 2.5. Экспорт оптимизированных изображений. Интеграция с другими графическими пакетами

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: использование Gif – анимации в PhotoShop;

- модификация фотографий в PhotoShop с помощью эффекта «3D»;
 - создание изображения в PhotoShop с использованием импортированных файлов
- Трудоемкость – 1 час*

Подготовка к текущему контролю – 17 часов

Блок 3. Стандартные приемы работы в 3Ds Max

Тема 3.1. Настройка интерфейса 3Ds Max.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: настройка расположения видовых окон в 3Ds Max; настройка размеров видовых окон в 3Ds Max; вывод видового окна на рендеринг в 3Ds Max; настройка панели инструментов в 3Ds Max

Трудоемкость – 1 час.

Тема 3.2.-3.3. Установка общих привязок

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: настройка общих привязок в 3Ds Max; настройка привязок к объектам в 3Ds Max; настройка привязок к осям координат в 3Ds Max; настройка привязок к реперным точкам в 3Ds Max; настройка привязок к касательным в 3Ds Max.

Трудоемкость – 2 часа

Тема 3.4.-3.5. Создание стандартных примитивов.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: редактирование количества сегментов стандартных примитивов в 3Ds Max; редактирование сглаживания стандартных примитивов в 3Ds Max; редактирование стандартных примитивов по разным осям в 3Ds Max

Трудоемкость – 2 часа

Тема 3.6.-3.7. Редактирование стандартных примитивов.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме



Содержание самостоятельной работы: редактирование количества сегментов стандартных примитивов в 3Ds Max; редактирование сглаживания стандартных примитивов в 3Ds Max; редактирование стандартных примитивов по разным осям в 3Ds Max

Трудоемкость – 2 часа

Тема 3.8.-3.9. Команды преобразования объектов на уровне групп.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: открытие групп в 3Ds Max; закрытие групп в 3Ds Max; добавление и исключение объектов из групп в 3Ds Max.

Трудоемкость – 2 часа

Тема 3.10.-3.11 Команды преобразования объектов на подуровнях редактирования.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: группирование объектов на подуровнях в 3Ds Max; изменение свойств объектов на подуровнях в 3Ds Max; использование модификатора Edit Mash для выхода на подуровневое редактирование в 3Ds Max.

Трудоемкость – 2 часа.

Тема 3.12.-3.13. Порядок создания сплайнов.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: – создание сплайна «Arc» в 3Ds Max; создание сплайна «Star» в 3Ds Max; создание сплайна «Section» в 3Ds Max; создание сплайна «Donut» в 3Ds Max;

Трудоемкость – 2 часа

Тема 3.14.-3.15. Редактирование сплайнов.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: –изменение типа вершин сплайнов в 3Ds Max; изменение типа сегментов сплайнов в 3Ds Max; использование модификаторов для редактирования сплайнов в 3Ds Max

Трудоемкость – 2 часа

Тема 3.16.-3.17. NURBS-кривые.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание сетчатых объектов с помощью NURBS – кривых в 3Ds Max; создание ландшафтов с помощью NURBS – кривых в 3Ds Max; создание оболочек с помощью NURBS – кривых в 3Ds Max.

Трудоемкость – 2 часа

Подготовка к текущему контролю – 17 часов.

Блок 4. Программа векторной графики Illustrator

Тема 4.1. Основы работы с Illustrator.



Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: овладение основами работы с Illustrator: настройка пользовательского интерфейса в Illustrator; подготовка рабочего пространства для создания конкретного проекта; вывод направляющих

Трудоемкость – 2 часа

Тема 4.2. Работа с цветом в Illustrator.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: овладение основами работы с Illustrator: создание объектов с пятицветной градиентной заливкой в Illustrator; создание узора для заливки объектов в Illustrator; создание текстуры для заливки объектов в Illustrator; создание объектов со смешанной градиентной заливкой в Illustrator

Трудоемкость – 2 часа

Тема 4.3. Приемы редактирования объектов в Illustrator.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: овладение основами работы с Illustrator: создание объекта в Illustrator, состоящего из пяти объединенных контуров; создание объекта в Illustrator, полученного операциями вычитания контуров;

Трудоемкость – 2 часа

Тема 4.4. Трассировка в Illustrator.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: овладение основами работы с Illustrator: трассировка одноцветного логотипа в Illustrator; трассировка двухцветного объекта

Трудоемкость – 2 часа

Тема 4.5. Применение эффектов в Illustrator.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: овладение основами работы с Illustrator: преобразование растровых объектов в векторы в Illustrator; создание объектов в Illustrator с помощью эффектов имитации; создание объектов в Illustrator с помощью эффектов искажения; создание объектов в Illustrator с помощью эффектов размытия;

Трудоемкость – 2 часа

Блок 5. Компьютерное макетирование и верстка

Тема 5.1: Программа верстки Indesign

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание текстовых объектов для верстки в Indesign; создание графических объектов для верстки в Indesign; создание таблиц для верстки в Indesign

Трудоемкость – 2 часа



Тема 5.2.: Программа верстки QuarkXPress

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание текстовых объектов для верески в QuarkXPress; создание графических объектов для верески в QuarkXPress; создание таблиц для верески в QuarkXPress

Трудоемкость – 2 часа

Тема 5.3.: Работа с графикой и текстом в Indesign

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание страниц, включающих текст и графику в Indesign; создание страниц, включающих текст и таблицы в Indesign; создание страниц, включающих таблицы и графику в Indesign.

Трудоемкость – 2 час

Тема 5.4.: Верстка сложных документов в Indesign и QuarkXPress

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: верстка статьи в Indesign; верстка статьи в QuarkXPress

Трудоемкость – 2 часа

Блок 6. Web-редактор

Тема 6.1. Создание Web-сайта.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание проекта сайта-визитки; создание проекта поискового сайта; создание проекта сайта для интернет-магазина; создание проекта корпоративного сайта

Трудоемкость 2 часа

Тема 6.2. Оформление Web-сайта.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: добавление списка в сайт; добавление таблиц в сайт. добавление счетчика посещений в сайт; добавление графики в сайт.

Трудоемкость – 2 часа

Тема 6.3. Интерактивные элементы в Web-сайте.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: добавление бегущей строки в сайт; добавление гиперссылки в сайт; добавление видео в сайт; добавление аудио в сайт

Трудоемкость – 2 часа

Тема 6.4. Динамические элементы в Web-сайте.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме



Содержание самостоятельной работы: создание интерактивных карт-гиперссылок в сайте; создание всплывающих интерактивных элементов в сайте; создание динамических эффектов выделения.

Трудоемкость – 2 часа

Тема 6.5. Модификация Web-сайта.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание форм в сайте; создание фрейма содержания в сайте

Трудоемкость – 2 часа

Подготовка к текущему контролю – 14 часов

Блок 7. Создание камер, освещение, визуализация

Тема 7.1. Моделирование освещения.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: моделирование точечного освещения в 3Ds Max; моделирование рассеянного освещения в 3Ds Max; настройка точечного и рассеянного освещения; настройка подсветки; регулирование параметров тени; настройка освещения «Photometric».

Трудоемкость – 3 часа.

Тема 7.2. Настройки визуализации.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: подбор ракурса для визуализации сцены в 3Ds Max; изменение видового окна для визуализации сцены; визуализация сцены для камеры.

Трудоемкость – 3 часа.

Тема 7.3. Моделирование аксессуаров.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: моделирование аксессуаров с помощью модификатора Editable Poly в 3Ds Max; моделирование аксессуаров с помощью модификатора Bevel; моделирование аксессуаров с помощью модификатора вращения.

Трудоемкость – 3 часа.

Тема 7.4. Создание тканей. Создание текстильных материалов.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание тканей с помощью URBS Curves в 3Ds Max; создание штор с помощью URBS Curves; создание тканевых поверхностей с помощью модификаторов редактирования сетчатых поверхностей. создание текстильных материалов с помощью Ruled Surface в 3Ds Max; создание штор с помощью Ruled Surface; оздание текстильных материалов с помощью модификаторов редактирования сетчатых поверхностей.



Трудоемкость – 3 часа.

Тема 7.5. Дизайн транспортного средства.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: дизайн транспортного средства с помощью модификаторов Edit Mash в 3Ds Max; дизайн транспортного средства с помощью модификатора Editable Poly; дизайн транспортного средства с помощью модификатора Noise; дизайн транспортного средства с помощью модификатора Bevel.

Трудоемкость – 3 часа.

Тема 7.6. Дизайн архитектурного сооружения.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: дизайн архитектурного сооружения с использованием модификаторов в 3Ds Max; дизайн архитектурного сооружения с использованием полигонов; дизайн архитектурного сооружения с использованием редактирования вершин; дизайн архитектурного сооружения с использованием редактирования сегментов

Трудоемкость – 3 часа.

Тема 7.7. Моделирование интерьера.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: – моделирование интерьера с использованием модификаторов в 3Ds Max; моделирование интерьера с использованием полигонов; моделирование интерьера с использованием редактирования вершин; моделирование интерьера с использованием редактирования сегментов.

Трудоемкость – 3 часа.

Блок 8. Создание сложных конструкций и деформация в 3Ds Max

Тема 8.1. Лофтинг-моделирование.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание объектов с помощью лофтинг-моделирования с заданием формы в 3Ds Max; создание объектов с помощью лофтинг-моделирования с заданием пути в 3Ds Max; редактирование лофтинг-объектов с помощью «Skin Parameters» в 3Ds Max.

Трудоемкость – 6 часов

Тема 8.2. Деформация скрутки, качки.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание объектов с помощью деформации скрутки в 3Ds Max; создание объектов с помощью деформации качки в 3Ds Max; редактирование объектов, созданных с помощью деформации скрутки и качки в 3Ds Max;

Трудоемкость – 6 часов



Тема 8.3. Деформация объектов на базе модификаторов

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание плоских объектов на базе модификаторов деформации в 3Ds Max; создание пространственных объектов на базе модификаторов деформации в 3Ds Max; редактирование плоских и пространственных объектов, созданных на базе модификаторов деформации в 3Ds Max.

Трудоемкость – 6 часов

Тема 8.4. Силовая деформация.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: – создание плоских объектов с помощью силовой деформации в 3Ds Max; создание пространственных объектов с помощью силовой деформации в 3Ds Max; редактирование плоских и пространственных объектов, созданных на базе силовой деформации в 3Ds Max

Трудоемкость – 6 часов

Тема 8.5. Объемная деформация.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание объектов «в перспективе» с помощью силовой деформации в 3Ds Max; создание пространственных объектов с помощью силовой деформации в 3Ds Max; редактирование объектов, созданных на базе силовой деформации в 3Ds Max

Трудоемкость – 6 часов

Тема 8.6. Деформация объектов на базе модификаторов.

Вид самостоятельной работы: Самоподготовка к практическим занятиям по теме, выполнение практического задания по теме

Содержание самостоятельной работы: создание объектов с помощью модификаторов Edit Splines в 3Ds Max; создание объектов с помощью модификаторов Bevel в 3Ds Max.

Трудоемкость – 3 часа

Подготовка к текущему контролю – 16 часов

3.4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература

1. Комолова, Н. В. Adobe Photoshop CS5 для всех [Текст] / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 608 с. - ISBN 978-5-9775-0567-3. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=351256>
2. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2009 [Электронный ресурс] : учеб. пособие. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 176 с.: ил. - ISBN 978-5-94074-411-5. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=408377>



3. Тучкевич, Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS5 [Текст] / Е.И. Тучкевич. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 352 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0143-9. Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350406>
4. Коэн, С. Секреты компьютерной верстки в InDesign для Windows и Macintosh [Электронный ресурс] / Сэнди Коэн; пер. с англ. О. В. Готлиб, А. Ю. Татарина. - М. : ДМК Пресс, 2009. - 697 с. : ил. - ISBN 978-5-94074-630-0. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=409122>

Дополнительная литература:

1. Скрылина, С. Н. Секреты создания монтажа и коллажа в Photoshop CS5 на примерах [Текст] / Софья Скрылина. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 282 с.: ил. + DVD ISBN. - 978-5-9775-0209-2. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350510>
2. Уэйнманн, Э. Illustrator для Windows и Macintosh [Электронный ресурс] / Э. Уэйнманн, П. Лурекас: Пер. с англ. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 864 с.: ил. - (Серия «Quick Start»). - ISBN 5-94074-311-0 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=409196>
3. Практикум по Web-технологиям [Текст] / В.В. Васильев, Н.В. Сороколетова, Л.В. Хливненко. - М.: Форум, 2009. - 416 с.: ил.; 60x90 1/16. - (Высшее образование). (переплет) ISBN 978-5-91134-339-2, 2000 экз. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=166294>
4. Мартинес, А. Секреты создания недорогого Web-сайта. Как создать и поддерживать удачный Web-сайт, не потратив ни копейки [Электронный ресурс] / А. Мартинес. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 416 с.: ил. - (Серия "Web-дизайн"). - ISBN 5-94074-162-2 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=408551>
5. Дронов В. А. HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web-сайтов. [Текст] / В.А. Дронов— СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 414 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0596-3 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=351455>
6. Практикум по информатике. Ч. 2. Компьютер. графика и Web-дизайн. Практик.: [Текст] Уч. пос. / Т.И. Немцова и др.; Под ред. Л.Г. Гагариной - М.: ИД ФОРУМ: ИНФРА-М, 2011-288с.: ил.; 60x90 1/16 + CD-ROM. - (Проф. обр.). (п, cd rom) ISBN 978-5-8199-0343-8, 1500 экз. ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=251846>
7. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: [Текст] учебник / Д. Ф. Миронов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 560 с.: ил. - ISBN 978-5-9775-0181-1 ЭБС Znanium.com Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350482>

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Информационно-поисковая система Rambler.ru.
2. Информационно-поисковая система Yandex.ru.
3. Информационно-поисковая система Google.ru.
4. База данных Demart – Forum.
5. Электронная библиотека Google Chrome.
6. Электронная библиотека компьютерной графики SDB.SU.
7. Библиотека дизайнера. Книги по дизайну/ <http://rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>.