

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Смоленский государственный университет»

Кафедра дизайна архитектурной среды и технической графики

«Утверждаю»
Проректор по учебно-
методической работе
_____ Устименко Ю.А.
«16» июня 2022 г.

Рабочая программа дисциплины
Б1.О.02.06 Визуальная презентация проекта

Направление подготовки: **07.03.03 Дизайн архитектурной среды**
Направленность (профиль): **Комплексное проектирование архитектурно-пространственной среды**
Форма обучения: очная
Курс – 4,5
Семестр – 8,9
Всего зачетных единиц – 9 часов – 324
Форма отчетности: зачет – 8 семестр, экзамен – 9 семестр

Программу разработал кандидат педагогических наук, доцент Жахова И.Г., преподаватель Понажева Н.В.

Одобрена на заседании кафедры
«09» июня 2022 г., протокол № 11

Заведующий кафедрой _____ Жахова И.Г.

1. Место дисциплины в структуре ОП

Учебная дисциплина Б1.О.02.06 Визуальная презентация проекта формирует подготовку студентов в области демонстрации проектных материалов. Содержание дисциплины основано на общей художественной подготовке в направлении рисунка, цветоведения, композиции, и тесно взаимосвязано с содержанием курса Б1.О.02.07 Графический дизайн.

Подготовка студентов в области визуальной презентации проекта становится основой для курсов Б1.О.04.02 Архитектурно-дизайнерское проектирование средовых пространств и Б1.В.04.01 Дизайн интерьеров, связанных с необходимостью демонстрации разработанных проектных материалов.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
<p>ОПК-1. Способен представлять проектные решения с использованием традиционных и новейших технических средств изображения на должном уровне владения основами художественной культуры и объемно-пространственного мышления</p>	<p>Знать: методы наглядного изображения и моделирования архитектурной среды и включенных средовых объектов, основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерного моделирования, вербальные, видео, особенности восприятия различных форм представления архитектурно-дизайнерского проекта архитекторами, градостроителями, специалистами в области строительства, а также лицами, не владеющими профессиональной культурой.</p> <p>Уметь: представлять архитектурно-дизайнерскую концепцию, участвовать в оформлении демонстрационного материала, в т.ч. презентаций и видео-материалов, выбирать и применять оптимальные приёмы и методы изображения архитектурной среды и включенных средовых объектов, использовать средства автоматизации проектирования, визуализации архитектурной среды и компьютерного моделирования.</p> <p>Владеть: навыками представления архитектурно-дизайнерской концепции, способами оформления демонстрационного материала, в т.ч. презентаций и видео-материалов, приёмами и методами изображения архитектурной среды и включенных средовых объектов, использования средствами автоматизации проектирования, визуализации архитектурной среды и компьютерного моделирования</p>

3. Содержание дисциплины

Программа дисциплины содержит 4 основных раздела.

Раздел 1 «Основы графического дизайна в проектной презентации» содержит сведения о видах, эволюции дизайна, основы композиционного построения проекта, модульной сетке.

Раздел 2 «Методы, приемы, способы проектной презентации» рассказывает о принципах компьютерной графики, цветовых моделях, программном обеспечении, графических форматах.

Раздел 3 «Компьютерная графика в Adobe Photoshop» показывает роль растровой графики в современной графической культуре, возможности Adobe Photoshop в обработке изображений.

Раздел 4 «Препресс» раскрывает функции подготовки к печати («Препресс»).

4. Тематический план

№ п/п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий		
			лекции и	практические занятия	самостоятельная работа
1	Раздел 1. Основы графического дизайна в проектной презентации	8	2	4	2
2	Раздел 2. Методы, приемы, способы проектной презентации	8	2	4	2
3	Раздел 3. Компьютерная графика в Adobe Photoshop.				
4	Тема 1. Методы работы с растровой графикой	20	2	8	10
5	Тема 2 Основные инструменты Adobe Photoshop	20	2	8	10
6	Тема 3 Работа с текстом в Adobe Photoshop	18	2	8	8
7	Тема 4 Обработка изображений	34	2	16	16
8	Тема 5 Графические форматы	22	2	10	10
9	Раздел 4. Препресс	14	2	6	6
	Всего за 8 семестр	144	16	64	64
10	Основы композиционного построения проекта.	60		38	22
11	Стилистика проекта	46		30	16
12	Цифровые изображения в проекте.	30		16	14
13	Презентация проекта	17		10	7
14	Подготовка к экзамену	27			27
	Всего за 9 семестр	180		94	59+27
	ИТОГО	324	16	158	150

5. Виды образовательной деятельности

Лекционные занятия

Лекция 1 . Основы графического дизайна в проектной презентации

Содержание Виды дизайна, эволюция дизайна. Средства работы дизайнера. Информационные технологии в работе дизайнера. Основы композиционного построения проекта. Модульные сетки.

Лекция 2 . Методы, приемы, способы проектной презентации

Содержание Проектная презентация. Методы, приемы, способы проектной презентации

Лекция 3 . Компьютерная графика в Adobe Photoshop

Содержание Устройства ввода графической информации: сканеры, цифровые фотоаппараты, камеры. Устройства вывода графической информации (на экран): ЭЛТ; ЖК; плазменные панели. Настройка устройств ввода/вывода графической информации. Калибровка монитора. Компьютерная графика в Adobe Photoshop. Методы работы с растровой графикой

Лекция 4 . Основные инструменты Adobe Photoshop

Содержание Основные инструменты Adobe Photoshop; виды инструментов, опции, приемы работы.

Лекция 5 . Работа с текстом в Adobe Photoshop

Содержание Шрифт. Виды шрифта. Текст. Приемы работы с текстом в Adobe Photoshop

Лекция 6 . Обработка изображений: основные сведения

Содержание Коррекция изображений. Инструменты. Приемы работы.

Лекция 7 . Препресс

Содержание Подготовка изображений для печати. Этапы допечатной подготовки изображений (препресс).

Лекция 8 . Основы композиционного построения проекта.

Содержание Построение проекта. Композиция. Построение композиции проекта

Занятия семинарского типа

Практические занятия

Занятия 1-2. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий. Интерфейс Adobe Photoshop.

Содержание Выполнение упражнений. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Параметры создания нового документа. Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

Задание Создание пробного рисунка в *Adobe Photoshop*.

Самостоятельная работа: Создание пробного рисунка в *Adobe Photoshop* (завершение работы)

Занятия 3-5. Инструменты Adobe Photoshop.

Содержание Выполнение упражнений. Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком, инструментами заливки. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Инструменты выделения. Знакомство с инструментом выделения «Лассо» Опции инструмента «Волшебная палочка». Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Изменение установок инструментов, фактурная заливка.

Задание Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. (композиция из фрагментов изображения).

Самостоятельная работа: Закрепление пройденного материала: изменение положения и цвета отдельных фигур, выполненных ранее на практикуме (завершение работы)

Занятия 6-7 Слои в Adobe Photoshop.

Содержание Выполнение упражнений Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слой». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Инструмент «Область» для создания фигур. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Самостоятельная работа Выполнить творческое задание «Фантастическое здание», используя приемы работы со слоями

Занятия 8-9 Инструмент «Перо»

Содержание Выполнение упражнений Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий. Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях. Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот.

Задание Рисование фигуры по образцу. Редактирование кривых линий.

Самостоятельная работа Продолжение работы над «Фантастическим зданием», с добавлением элементов, выполненных инструментом «Перо».

Занятия 10-11 Клонирование в Adobe Photoshop.

Содержание Выполнение упражнений Возможности инструмента «Штамп». Использование инструмента «Заплата».

Задание Создание коллажа на тему «Животные»

Самостоятельная работа Продолжение работы «Животные» с помощью возможностей клонирования в Adobe Photoshop.

Занятия 12-13 Преобразование объектов в Adobe Photoshop. Практические занятия (4 часа).

Содержание Выполнение упражнений Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование". Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Самостоятельная работа Создание рисунка «Перспектива» с применением функций масштабирования и трансформирования.

Занятия 14-15 Текст в Adobe Photoshop.

Содержание Выполнение упражнений Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта. Растривание шрифтов. Обтекание текстом графического объекта.

Задание Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа Выполнение задания «Поздравительная открытка»

Занятия 16-17 Маскирование в Adobe Photoshop

Содержание Выполнение упражнений Использование маски. Возможности работы с маской. Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Самостоятельная работа продолжение работы над «Поздравительной открыткой»

Занятия 18-20 Цвет в Adobe Photoshop.

Содержание Выполнение упражнений Понятие цвета и его представление в компьютерном дизайне и графике. Цветовые модели: RGB, CMY(K), Характеристики цвета, цветовые профили. Цвет на практике. Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Задание Цветовая корректировка изображения «Интерьер» с использованием объектов разной фактуры.

Самостоятельная работа Продолжение работы с заданием «Интерьер».

Занятия 21-23 Цветокоррекции в Adobe Photoshop.

Содержание Выполнение упражнений. Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Изменение яркости, контрастности, насыщенности, применение пастеризации.

Самостоятельная работа Продолжение работы над работой «Интерьер» с использованием средств цветокоррекции («Холодный интерьер», «Теплый интерьер»).

Занятия 24-25 Инструменты коррекции. Этапы коррекции изображения. Тоновая коррекция. Настройка резкости изображений.

Содержание Выполнение упражнений. Обработка дефектов изображений. Обработка дефектов освещения черно-белых изображений. Ретуширование. Обработка муара, дефектов сканирования. Ретушь полноцветных изображений. Особенности обработки цифровых изображений. Инструменты, команды коррекции фотографий, стандартные, специальные. Команды автоматизации обработки изображений.

Самостоятельная работа Коррекция фотографий в различных цветовых пространствах. Использование специальных цветовых профилей для коррекции.

Занятия 26-27 Имитация техник графического дизайна.

Содержание Выполнение упражнений. Графика. Обработка фотографического изображения для имитации графики. Методика работы с фильтрами, имитирующими графику. Использование специальных плагинов для имитации графики. Создание художественного изображения графики на основе фотографии. Методика обработки фотографического изображения для имитации живописи. Работа с фильтрами, имитирующими живопись, использование масок и фильтров.

Самостоятельная работа Создание живописного изображения на основе фотографии.

Занятия 28-29 Графические форматы.

Содержание Выполнение упражнений. Особенности и характеристики графических форматов. Принципы сжатия изображений. Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики). Универсальные растровые графические форматы. Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG). Форматы графических файлов, используемые для полноцветных изображений. Универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JPEG, IFF и т.д.). Язык PostScript, форматы PS, PDF, EPS. Сохранения изображений в различных форматах, параметры сохранения.

Самостоятельная работа Изготовление плаката (формат А3).

Занятия 30-32 Ввод и вывод графической информации. Подготовка графического проекта к печати.

Содержание Выполнение упражнений. Подготовка изображений для печати. Этапы доредакционной подготовки изображений (препресс). Примеры, приемы, используемые для графических проектов, использование различных форматов для печати.

Самостоятельная работа Продолжение работы над плакатом.

9 семестр

Занятия семинарского типа **Практические занятия**

Занятия 1-4 Основы композиционного построения проекта. Основы пропорции.

Содержание Выполнение упражнений. Понятия пропорции. Основные пропорции, используемые для графических композиций. Модульная сетка. Сетка как упорядочивающая и объединяющая структура. Программные возможности Adobe Photoshop для создания модульных сеток.

Задание Построение композиции на основе пропорционирования.

Самостоятельная работа Построение композиции на основе пропорционирования.
«Космический интерьер»

Занятия 5-7 Композиции в проекте. Практические занятия

Содержание Выполнение упражнений Средства организации композиции. Способы выделения композиционного центра. Композиционный анализ.

Задание Создание пробного проекта. Методика создания реалистичного изображения на плоскости. Ф-А3, страниц – 20.

Самостоятельная работа Продолжение работы над проектом «Космический интерьер».

Занятия 8-10 Композиционные схемы.

Содержание Выполнение упражнений Понятие тона. Тоновый композиционный анализ. Цветовой композиционный анализ. Линейный композиционный анализ.

Задание Создание пробного проекта. Методика создания реалистичного изображения на плоскости. Ф-А3, страниц – 20.

Самостоятельная работа Продолжение работы над проектом «Космический интерьер».

Занятия 11-12 Стилистика проекта. Стилистически согласованное проектное решение. Практические занятия (6 часов).

Содержание Выполнение упражнений Реализация ключевых стилистических принципов в двухмерной графике и средовых визуальных коммуникациях. Стилистический анализ сложного графического образа (ВКР и т.п.)

Задание Составление схемы стилистического анализа сложного графического образа

Самостоятельная работа Стилистический анализ сложного графического образа в своей курсовой работе.

Занятия 13-20 Стили, применяемые в проектах

Содержание Хипстер (Hipster style). Викторианский стиль, цифровой стиль, психоделика, гранж арт-деко, модерн ампир, винтаж, поп-арт.

Задание Разработка графических элементов различных стилей (5 направлений).

Самостоятельная работа

Создание простого одностраничного проекта в цифровом стиле А2 в выбранном стиле.

Занятия 21-28 Размер цифровых изображений в проекте (ширина, высота, разрешение)

Содержание Обработка цифровых изображений для проекта выставочного центра «Космос».

Самостоятельная работа Создание эскизных набросков основных элементов здания торгового центра «Космос».

Занятия 29-32 Обработка эскизов, используемых в проекте. Практические занятия (6 часов).

Содержание Обработка эскизных набросков с помощью «Кривых», цветовой баланс эскизных набросков, приведение к общему цветовому знаменателю.

Самостоятельная работа Продолжение работы над эскизными набросками основных элементов здания торгового центра «Космос», их обработка.

Занятия 33-37 Action Photoshop, используемые в проекте.

Содержание Сокращение времени работы над макетом, благодаря Action, создание Action, работа с палитрой Action, «горячие» клавиши.

Самостоятельная работа Работа с фотографиями и эскизами проекта с помощью Action.

Занятия 38-40 Презентация проекта. Основная идея проекта. Практические занятия (4 часа).

Содержание Способы акцентирования внимания на основной идее проекта с помощью графического дизайна, средств типографики, как основы для выделения главного.

Задание Разработка основной идеи демонстрации проекта.

Самостоятельная работа Продолжение работы над основной идеей демонстрации проекта.

Занятия 41-45 Ключевые этапы проекта. Практические занятия (8 часов).

Содержание Работа над композицией, общим цветовым решением, текстовой частью, стилем проекта.

Самостоятельная работа Работа над ключевыми этапами проекта.

Занятия 46-47 Завершающий этап работы над проектом.

Содержание Подготовка к печати многостраничного проекта, калибровка монитора в соответствии с требованиями типографии, работа с цветовыми профилями.

Самостоятельная работа Сохранение проекта, печать.

Самостоятельная работа

Перечень предлагаемых заданий составлен с учетом времени, отведенного на изучение дисциплины, и нацелен на ознакомление студентов с наиболее распространенными задачами и объектами графического дизайна. На выполнение каждого задания отводится времени не достаточно для детальной разработки дизайн-проекта, но достаточно, чтобы сосредоточиться на проблеме, вникнуть в нее, проанализировать поставленную задачу, варианты ее решения и составить алгоритм действия. В результате выполнения предложенных заданий студент должен усвоить методику изготовления дизайн-проекта как логически обусловленного процесса решения последовательности взаимосвязанных функциональных и эстетических задач. Специфика данной работы связана с ее творческим характером.

6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

Текущий контроль осуществляется при выполнении упражнений и основной практической работы (разработка оригинал-макета)

Общие требования к упражнениям и оригинал-макету

1. Продемонстрировать умение использовать приемы графического дизайна, в том числе возможности растровой и векторной графики при создании конкретного объекта компьютерного графического дизайна.
2. Продемонстрировать в выполняемых проектах целостность композиционного решения.
3. Проявить графическими средствами образную составляющую проектного решения.

Работа над проектом предусматривает следующую последовательность:

- 1) Выполнение практических упражнений направленных на освоение приемов плоскостной композиции средствами типографики. Помимо формальных композиционных приемов, таких как «симметрия-асимметрия», «большое-малое», «статика-динамика», «ритм-метр», контрасты и др. Упражнения направлены на выявление композиционных принципов присущих трем парадигмам типографики: классической, модернистской, постмодернистской. Упражнения выполняются в рамках самостоятельной работы по дисциплине.
- 2) Выполнение собственно проектного задания на основе приемов и принципов освоенных в процессе работы над упражнениями.

Включает эскизную часть (эскиз-идея) и разработку эскизного макета объекта графического дизайна (проект).

Требования по подаче оригинал-макета:

Результаты проведенной работы представляются в виде конечного продукта (оригинал-макета по заданной теме). Форматом не менее А2 на матовой бумаге 250г/м²

Оригинал-макет должен быть эстетически выразительным, выполнен в соответствии с требованиями. (300 dpi, СМУК)

Указывается название вуза, кафедры, на которой выполнена работа, название работы, Ф.И.О. студента, Ф.И.О. преподавателя, год.

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации
8 семестр

Контроль знаний по курсу проводится на зачете, на зачет студент должен представить выполненный оригинал-макет.

Требования к оригинал-макету

1. В работе должны быть представлены все задания, выполненные в течение семестра.
2. Результаты проведенной работы представляются в виде полиграфического продукта (оригинал-макет), формат (А3, прошивка пружиной, количество листов – не менее 20 (бумага матовая 250г/м²))
3. Оформление оригинал-макета должно быть эстетически выразительным и стилистически выдержанным.
4. При выполнении оригинал-макета продемонстрированы умение использовать приемы графического дизайна, в том числе возможности растровой и векторной графики при создании конкретного объекта.
5. Профессионально смакетированы эскизная часть (эскиз-идея) и разработка эскизного макета объекта графического дизайна (оригинал-макет).
Продемонстрирована в выполняемом проекте целостность композиционного решения.

Критерии оценивания оригинал-макета

Оценка **«отлично»** выставляется студентам, выполнившим оригинал-макет с учетом всех дизайнерских требований, эстетических норм (гармоничное формообразование, композиционное и колористическое решение), предложившим оригинальный дизайнерский подход к решению учебной задачи и представившим проектные материалы, оформленные в соответствии с существующими требованиями в визуально-целостном виде (удачное композиционное и цветовое решение).

Оценка **«хорошо»** выставляется студентам, выполнившим оригинал-макет с небольшими нарушениями дизайнерских требований, эстетических норм, предложившим достаточно стандартный подход к решению учебной задачи и представившим проектные материалы, оформленные в соответствии с существующими требованиями в визуально-целостном виде.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студентам, выполнившим оригинал-макет с небольшими нарушениями дизайнерских требований, эстетических норм, предложившим заурядный дизайнерский подход к решению учебной задачи и представившим проектные материалы, оформленные с нарушениями существующих требований в визуально-целостном виде.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студентам, не решившим учебную задачу - выполнившим оригинал-макет с грубыми нарушениями дизайнерских требований, эстетических норм, представившим не проектные материалы, оформленные с нарушениями существующих требований.

Перевод пятибалльной системы оценивания в итоговое оценивание

Зачтено выставляется, в случае оценивания оригинал-макета на «отлично», «хорошо», «удовлетворительно»

Не зачтено выставляется в случае получения оценки «Неудовлетворительно»

9 семестр

Итоговый контроль проводится в конце семестра в форме экзамена.

Текущий контроль успеваемости - выполнение практических заданий и оценки активности студента на занятиях является основой для итоговой оценки. Задания контролируют степень практического освоения художественно-выразительных средств; способность применения теоретических знаний в практической деятельности.

Результаты выполнения этих заданий являются основанием для выставления оценок текущего контроля. Выполнение всех заданий является обязательным для всех слушателей. Слушатели, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче экзамена.

Вопросы для подготовки к экзамену

1. Дайте определение понятия «Компьютерная графика», объясните основные принципы представления изображений.
2. Что такое растровая графика? Опишите принцип представления растровых изображений, их достоинства и недостатки.
3. Назовите программы, работающие с растровой графикой, их особенности, отличия.
4. Что такое векторная графика? Опишите принцип представления векторных изображений, их достоинства и недостатки.
5. Что такое кривая Безье, опишите ее составляющие, покажите на схеме.
6. Назовите программы, работающие с векторной графикой, их особенности, отличия.
7. Что такое 3D-графика? Опишите принцип представления 3D изображений, их достоинства и недостатки.
8. Назовите программы, работающие с 3D-графикой, их особенности, отличия.
9. Назовите специализированные графические редакторы, которые вы знаете, опишите их назначение и основные функции.
10. Изложите основные сведения о теории цвета и его представлении в компьютерной графике: понятие цвета, спектральная чувствительность глаза, цветовой диапазон, цветовая гамма, глубина цветов.
11. Изложите основные сведения о цветовой модели RGB.
12. Изложите основные сведения о цветовой модели CMYK.
13. Объясните понятие цветового события. Изложите основные сведения об особенностях восприятия цвета: свойства зрения человека, понятие метаметрии.
14. Опишите основные характеристики цвета, способы его измерения.
15. Изложите основные сведения об управлении цветом: причины, цели, составляющие, взаимодействие составляющих.
16. Изложите основные сведения о цветовом профиле, классы профилей, структура, особенности создания.
17. Опишите основные внутренние форматы графических редакторов, их особенности и характеристики (AI, CDR, PSD).
18. Опишите основные форматы графических файлов, используемые для WEB, их особенности и характеристики (GIF, PNG). Подробно опишите структуру формата GIF.
19. Опишите основные форматы графических файлов, используемые для полноцветных изображений, их особенности и характеристики. Подробно опишите структуру формата TIFF.

20. Опишите основные универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JFIF, JFI, JPG, JPEG, PLBM, LBM). Подробно опишите структуру формата JPEG.
21. Что такое печать, печатная форма? Назовите и опишите основные способы печати.
22. Назовите основные этапы допечатной подготовки изображений.
23. Опишите технологию черно-белой лазерной печати.
24. Опишите технологию цветной лазерной и светодиодной печати.
25. Что такое растривание изображений? Опишите основные методы растривания.
26. Назовите и опишите основные составляющие (этапы) коррекции полноцветных изображений, инструменты, цели коррекции.
27. Изложите основные сведения о тоновой коррекции изображений, особенности нелинейной коррекции.
28. Изложите основные сведения о цветовой коррекции изображений: цели коррекции, принцип цветового баланса, особенности проверки равновесия серых нейтральных значений, настройки не нейтральных оттенков.
29. Изложите основные сведения о настройке резкости изображений. Когда и при каких условиях требуется повышение резкости? Объясните принцип работы фильтров повышения резкости. Опишите методы настройки резкости в цветовых каналах.
30. Опишите особенности обработки цифровых фотографий, инструменты, команды коррекции фотографий, которые вы знаете.
31. Опишите команды автоматизации обработки изображений.
32. Изложите основные сведения о коррекция фотографий в различных цветовых пространствах.
33. Расскажите об использовании специальных цветовых профилей для коррекции изображений.
34. Изложите основные сведения о методах имитации графики в Photoshop: создание карандашного наброска, рисунка углем, карандашом, пером и т.д.
35. Опишите этапы обработки фотографического изображения для имитации графики, технику работы с масками и слоями.
36. Расскажите о методике работы с фильтрами, имитирующими графику, использовании специальных плагинов для имитации графики.
37. Изложите основные сведения о методах имитации живописи акварелью, гуашью, маслом и т.д.
38. Опишите методику обработки фотографического изображения для имитации живописи.
39. Расскажите о принципах работы с фильтрами, имитирующими живопись, использования масок и фильтров, слоев, использования специальных плагинов для имитации живописи.
40. Опишите принципы рисования кистями.
41. Опишите принципы использование стилей слоя.
42. Изложите основные сведения о текстовых эффектах, о создании различных поверхностей и узоров.
43. Опишите методику выделения и маскирования.
44. Кратко изложите сведения об истории книгопечатания, создании и развития печатного шрифта.
45. Объясните суть идеи подвижного шрифта. Опишите технологию ручного (металлического) набора.
46. Объясните техническую сущность изобретения И. Гутенберга и назовите основные преимущества печати с наборных форм?
47. Что такое наборная машина Монотип и Линотип, опишите суть их работы.
48. Какие элементы анатомии букв кириллического алфавита вы знаете? Как оптические иллюзии влияют на форму шрифтовых знаков?

49. Изложите основные сведения о видах шрифтов и их классификации.
50. Назовите основные характеристики шрифта, опишите критерии его оценки.
51. Опишите структуру шрифтового формата.
52. Что такое «растеризация символов»? Опишите алгоритм растеризации символов контурных шрифтов. Перечислите основные проблемы, связанные с растеризацией символов, объясните причины их появления.
53. Объясните понятие «шрифтовая разметка». Назовите методы разметки символов, которые знаете, опишите их.
54. Изложите основные сведения о понятии и концепциях, видах дизайна.
55. Опишите основные виды графического дизайна.
56. Изложите основные сведения о становлении и эволюции дизайна, его место и значение в обществе.
57. Назовите и опишите средства работы дизайнера и применения в них информационных технологий.
58. Изложите основные сведения о методике дизайн-проектирования.
59. Изложите основные понятия композиционного построения изображений: понятие композиции, правила комфортности, средства организации композиции.
60. Опишите основные способы выделения композиционного центра в черно-белой композиции.
61. Изложите основные сведения о тоновом композиционном анализе: понятие тона, этапы анализа. Проанализируйте композицию заданной картины.
62. Изложите основные сведения о цветовом композиционном анализе: понятие цвета, цветовой круг, этапы анализа. Проанализируйте композицию заданной картины.
63. Изложите основные сведения о линейном композиционном анализе. Проанализируйте композицию заданной картины.
64. Изложите основные сведения о пространственно-перспективном построении сложных графических образов: геометрическое отображение, понятие перспективы.
65. Опишите основные виды перспективы, правила построения перспективы на плоскости.
66. Объясните понятие обратной перспективы, приведите примеры ее использования.
67. Изложите основные сведения о пропорции ее роли в дизайне, приведите примеры использования из истории дизайна и в современной компьютерной графике.
68. Назовите основные пропорции, используемые в изобразительном искусстве, приведите примеры.
69. Объясните понятия «гармоничных отношений», подобия в композиции.
70. Что такое «модульная сетка», как она используется в изобразительном искусстве и компьютерной графике.
71. Изложите основные сведения о разработке полиграфического проекта, создания обложки книги, рекламного буклета, листовки, и т.д.
72. Опишите методику создания реалистичного изображения на плоскости, выделения и маскирования.
73. Опишите приемы, используемые для графических проектов, приведите примеры.
74. Расскажите об использовании различных файловых форматов для полиграфии.
75. Изложите основные сведения о разработке мультимедиа проекта, методах, приемах, приведите примеры.
76. Опишите особенности использования различных форматов для Web.
77. Изложите основные сведения о дизайне интерфейса для программного продукта. разработки элементов упаковки компакт-диска, рекламной продукции и т.п.
78. Опишите методы рисования от руки в векторном редакторе.
79. Изложите основные сведения о работе по слоям в векторном редакторе, использовании различных фигур, шрифтов, библиотек, векторных и растровых изображений.
80. Дайте определение следующим понятиям: логотип, товарный знак и знак обслуживания, торговая марка и сервисная марка, брэнд.

81. Что такое логотип, какие виды логотипов вы знаете, опишите основные этапы создания логотипа.
82. Опишите особенности построения шрифтовых композиций. Что такое графемный анализ текстового логотипа, для чего он нужен?
83. Опишите принципы работы с кистями в векторном редакторе, использовании трехмерных эффектов.
84. Что такое фирменный стиль? Перечислите основные его составляющие.

Пример экзаменационного билета

1. Обработка изображений.
2. Пространственно-перспективное построение сложных графических образов: геометрическое отображение, перспектива.

Критерии оценивания ответов студентов на экзамене

Оценка «отлично» выставляется, если: студент показывает осознанное понимание учебного материала, грамотно его излагает с использованием принятой в курсе дисциплины терминологии, демонстрирует успешное применение изученных теоретических положений курса при разборе практических примеров.

Оценка «хорошо» выставляется, если: студент знает основной учебный материал; достаточно хорошо его излагает, но при этом допускает ошибки второстепенного характера, умеет применить изученные теоретические положения курса при разборе практических ситуаций, но допускает незначительные ошибки.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если: студент нетвердо знает учебный материал, но большинство понятий усвоил, выявляет общее понимание вопроса, но не умеет грамотно применять теоретические знания в разборе практических ситуаций

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если: студент не знает основные законы дисциплины, не знает или не понимает большую или наиболее важную часть учебного материала, показывает непонимание положений дисциплины в разборе практических ситуаций.

Промежуточный контроль проводится в конце семестра в форме.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

7.1. Список основной литературы

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 183 с. — (Серия : Университеты России). — ISBN 978-5-534-06028-7. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/5CF926E6-F85E-4BC7-8AA5-1F51608D8883
2. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 139 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11344-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/493392>

7.2 Список дополнительной литературы

1. Adobe Photoshop CS 2: официальный учеб. курс. – М.: Триумф, 2007. – 480 с.: ил. + CD-ROM.
2. Adobe Illustrator CS 2: официальный учеб. курс. – М.: Триумф, 2007. – 480 с.: ил. + CD-ROM.
3. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495516> (дата обращения: 30.06.2022).

4. Фрейзер, Брюс, Мэрфи, Крис, Бантинг, Фрэд. Реальный мир управления цветом, искусство допечатной подготовки, 2-ие изд.: Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2006.
5. Шрифты. Разработка и использование. Барышников Г.М., Бизяев А.Ю., Ефимов В.В., Моисеев А.А. Почтарь Э.И. Ярмола Ю.А. – М., Издательство ЭКОМ, 1997. – 288 с.:ил.
6. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике. — М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2013.—480 с.
7. Элам К. Графический дизайн. Принцип сетки. — СПб.: Питер, 2014. — 120 с.
8. Дэвид Дэбнер. Школа графического дизайна. Пер. с англ. – М.: РИПОЛ классик, 2007. –192 с.
9. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/494767> (дата обращения: 30.06.2022).
10. Серов С.И. Гармония классической типографики. Конспект-программа лекций по авторскому курсу «Проектная концептуалистика». Часть 1. М.: ЗАО «Линия График», 2003. – 32 с
- 10.Серов С.И. Типографика визуальной коммуникации. Конспект-программа лекций по авторскому курсу «Проектная концептуалистика». Часть 2. М.: ЗАО «Линия График», 2004. – 32 с.
11. Серов С.И. Типографика виртуальной среды. Конспект-программа лекций по авторскому курсу «Проектная концептуалистика». Часть 3. М.: ЗАО «Линия График», 2004. – 32 с.
12. Лаптев В.В. Типографика: порядок и хаос. — М.: АВАТАР, 2008. — 216 с.
13. Лаптев В.В. Модульные сетки. Проектирование многополосных изданий. – М.: РИП-холдинг, 2007. – 204 с., ил.
15. Gibson, David. The wayfinding handbook. Information Design for Public Places. – NewYork: Princeton Architectural Press, 2009. – 152 p.: il.
19. Феличи Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Пер. с англ. и коммент. С.И. Пономаренко. – СПб.:БХВ-Петербург, 2004. – 496 с.: ил.
20. Пономаренко С. Пиксел и вектор. Принципы цифровой графики. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.computerbooks.ru/>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус. англ.

7.3 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Примеры решений в области разработки графических продуктов

1. signbusiness.ru
2. computerbooks.ru
3. ssga.ru/metodich/web_diz/dizain/04_prostr.html
4. vangogh.ru/study/book1
5. intellsketch.com
6. fonts.ru
7. typo.mania.ru
8. abduzeedo.com
9. davidairey.com
10. behance.net
11. designiskinky.net
12. freelancefolder.com
13. youthedesigner.com

14. designyoutrust.com bangbangstudio.ru.
15. crazypixels.net
16. creativebloq.com
17. ucreative.com
18. designmodo.com
19. instantshift.com
20. dejurka.ru
21. piccsy.com
22. render.ru.
23. dribbble.com
24. deviantart.com
25. fromupnorth.com
26. techdesigner.ru
27. fubiz.net
28. aisleone.net
29. tutorial9.net
30. graphic-exchange.com
31. designgu.ru.
32. popsop.ru
33. informationisbeautiful.net.
34. industrialdesignserved.com
35. dburn.ru
36. thefabweb.com
37. designet.ru
38. pinwin.ru
39. arxip.com
40. artageless.com
41. uxmag.com

8. Материально-техническое обеспечение

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная экраном, проектором, ноутбуком, стационарным экраном, наглядными дидактическими материалами:

214000, г. Смоленск, ул. Пржевальского, д. 4, уч. корпус № 1, ауд. 103.

Помещение для самостоятельной работы, оснащенная компьютерами в сеть Интернет:

214000, г. Смоленск, ул. Пржевальского, д. 4, уч. корпус № 1, ауд. 12.

9. Программное обеспечение

Справочная правовая система «Консультант Плюс», договор № 980к/2012 от 01.01.2012

На каждый персональный компьютер установлена компьютерная программа Adobe Illustrator. С содержанием учебной дисциплины, программами и необходимыми текстовыми материалами студенты могут ознакомиться в сети Интернет.

Программные средства обучения: Adobe Illustrator. Дополнительные программные средства обучения: Microsoft Office, Adobe Acrobat, Adobe Photoshop.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 6314D932A1EC8352F4BBFDEFD0AA3F30
Владелец: Артеменков Михаил Николаевич
Действителен: с 21.09.2022 до 15.12.2023