

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

Кафедра дизайна и декоративно-прикладного искусства

«Утверждаю»  
Проректор по учебно-методической работе  
\_\_\_\_\_ Устименко Ю. А.  
«23» июня 2022 г.

**Рабочая программа дисциплины**  
**Б1.О.16.05 Компьютерное проектирование в графическом дизайне**

Направление подготовки: **54.03.01 Дизайн**  
Направленность (профиль): **Графический дизайн**  
Форма обучения – очная  
Курс – 2,3  
Семестр – 4,5  
Всего зачетных единиц – 6, часов – 216  
Форма отчетности: зачет – 4 семестр, экзамен – 5 семестр

Программу разработал  
кандидат педагогических наук, доцент Устименко Ю.А.

Одобрена на заседании кафедры  
«16» июня 2022 г., протокол № 9

Заведующий кафедрой

Ю.А. Устименко

Смоленск  
2022

## 1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Компьютерное проектирование в графическом дизайне» относится к дисциплинам проектного модуля обязательной части учебного плана(Б1.О.16.05).

Изучение дисциплины «Компьютерное проектирование в графическом дизайне» необходимо для успешного освоения таких дисциплин, как «Типографика», «Проектирование в рекламной графике», «Проектирование в промышленной графике», а также для прохождения практик и выполнения ВКР.

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
<p><b>ОПК-6</b> -способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p><b>Знать:</b> сущность и значение информационных технологий для современного общества в эру цифровой трансформации; методы и средства поиска, получения, хранения, анализа и переработки информации из различных источников и баз данных; основные операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы; основные требования информационной безопасности; современные информационные ресурсы и компьютерные технологии дизайна; принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования;</p> <p><b>Уметь:</b> управлять информацией и средствами её трансляции; ориентироваться в форматах получения и предоставления информации; использовать компьютерные, сетевые и информационные технологии; пользоваться информационно-вычислительной техникой и программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна; решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;</p> <p><b>Владеть:</b> современной профессиональной информационно-технической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам; навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования; навыками создания объектов цифрового искусства</p>
<p><b>ПК-6</b> – способен использовать специальные компьютерные программы для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знать:</b> основы теории и методы компьютерного проектирования; информационные и компьютерные технологии, применяемые в профессиональной деятельности графического дизайнера; возможности компьютерной графики для реализации дизайн-проекта; средства репрезентации проектного замысла в графическом дизайне; приемы и способы разработки и реализации авторской идеи средствами</p>

	<p>компьютерной графики; графические редакторы, необходимые для создания дизайн-проекта и его последующей презентации;</p> <p><b>Уметь:</b> использовать теоретические знания в практической работе дизайнера; проектировать объекты графического дизайна, опираясь на требования заказчика и руководствуясь принципами реализации авторской идеи; выполнять графические элементы визуальной среды в материале; использовать компьютерные технологии в проектировании графических объектов;</p> <p><b>Владеть:</b> компьютерными технологиями, необходимыми для проектирования объектов графического дизайна; навыками выполнения объектов графического дизайна с помощью программ растровой и векторной графики.</p>
--	---

### 3. Содержание дисциплины.

Программой дисциплины предусмотрено изучение видов компьютерной графики, приемов и методов работы с программным обеспечением растровой и векторной графики; знакомство с графическим редактором AdobeIllustrator, благодаря которому студенты должны уметь выполнять объекты графического дизайна.

### 4. Тематический план

№ п/п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий	
			практические занятия	самостоятельная работа
1	Место и роль AdobeIllustrator среди других графических редакторов. Знакомство с интерфейсом программы. Работа с основными палитрами программы	10	4	6
2	Кисти в AdobeIllustrator	8	4	4
3	Работа с векторными контурами	10	4	6
4	Рисование объектов пером и карандашом	10	4	6
5	Искажение и деформация объектов	8	4	4
6	Однотонная и градиентная заливки	8	4	4
7	Построение переходов	8	4	4
8	Прозрачность и маскирование	8	4	4
9	Графические стили	8	4	4
10	Работа с текстом	10	4	6
11	Быстрая трассировка и интеллектуальная заливка	10	4	6
12	Объемное моделирование	10	4	6
	<b>Итого за семестр</b>	<b>108</b>	<b>48</b>	<b>60</b>
13	Цвет в дизайне. Работа с цветовыми палитрами в программе AdobeIllustrator	10	4	6
14	Композиция в дизайне. Создание формальной композиции с помощью стандартных фигур AdobeIllustrator	10	4	6

15	Шрифт в дизайне. Создание шрифтовых композиций средствами AdobeIllustrator	10	4	6
16	Стилизация в дизайне. Создание стилизованных объектов с помощью инструмента «Перо»	10	4	6
17	Разработка и создание афиши выставки детских работ.	20	10	10
18	Разработка и создание социального плаката средствами графического редактора.	21	10	11
	Подготовка к экзамену	27		27
	<b>Итого за семестр</b>	<b>108</b>	<b>36</b>	<b>72</b>
	<b>Итого за курс</b>	<b>216</b>	<b>84</b>	<b>132</b>

## 5. Виды учебной деятельности.

### Лабораторные занятия

#### 4 семестр

### 1. Место и роль AdobeIllustrator среди других графических редакторов. Знакомство с интерфейсом программы. Работа с основными палитрами программы

Содержание: место и роль AdobeIllustrator среди других программ векторной графики. Достоинства и возможности программы. Пиксельные и векторные изображения, достоинства и недостатки каждого из них при разработке графического проекта. Профессиональные функции программы AdobeIllustrator. Требования к системе для работы с AdobeIllustrator. Основные элементы интерфейса программы. Работа с палитрами: отображение и строение палитр; настройка рабочего экрана. Палитра инструментов. Управляющая палитра: основные элементы управляющей палитры; расположение на экране; настройка. Вспомогательные элементы интерфейса: линейки, направляющие, сетка. Настройка рабочей среды.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на закрепление навыков выполнения основных команд панели инструментов.

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой и интернет-ресурсами, завершение тренировочных упражнений.

### 2. Кисти в AdobeIllustrator

Содержание: работа кистями в программе AdobeIllustrator; редактирование и создание собственных кистей; работа с диалоговым окном Кисти.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на рисование кистями в программе AdobeIllustrator:

- редактирование стандартного набора кистей программы;
- создание собственных кистей;
- настройка кистей через диалоговое окно Кисти;
- создание графических объектов инструментом Кисть.

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой и интернет-ресурсами, завершение тренировочных упражнений.

### 3. Работа с векторными контурами

Содержание: знакомство с векторными контурами; алгоритм построения простых контуров; настройка параметров контура в диалоговых окнах; знакомство с инструментом Прямое выделение; трансформирование контуров; заливка и обводка контуров.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на работу с векторными контурами:

- построение простых контуров из стандартного набора фигур;
- изменение параметров контура через диалоговые окна программы;
- деформирование контуров с помощью инструмента Прямое выделение;
- трансформирование контуров (поворот, масштаб, зеркальное отображение и т.д.);
- изменение цвета заливки и обводки контура.

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой и интернет-ресурсами, завершение тренировочных упражнений.

#### **4. Рисование объектов пером и карандашом**

Содержание: алгоритм работы инструментом Перо; добавление, удаление и редактирование опорных точек; преобразование контура с помощью инструмента Прямое выделение; алгоритм работы инструментом Карандаш.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений по созданию графических объектов инструментами Перо и Карандаш:

- создание простого и сложного контуров инструментом Перо;
- редактирование контура через добавление и удаление опорных точек;
- изменение формы контура с помощью инструмента Прямое выделение;
- создание простого и сложного контуров инструментом Карандаш.

Задания для самостоятельной работы: выполнение силуэтов животных или птиц (не менее 5) с помощью инструмента Перо.

#### **5. Искажение и деформация объектов**

Содержание: инструменты искажения и деформации: Деформация, Воронка, Втягивание, Раздувание, Зубцы, Кристаллизация, Морщины; настройка инструментов в диалоговых окнах программы; применение инструментов к различным графическим объектам.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений по применению инструментов искажения и деформации к различным графическим объектам:

- изменение формы объекта инструментом Деформация;
- скручивание формы объекта инструментом Воронка;
- искажение формы объекта инструментами Втягивание и Раздувание;
- создание на фигуре сложного контура инструментом Зубцы;
- изменение формы объекта инструментами Кристаллизация, Морщины.

Задания для самостоятельной работы: создание графических объектов (не менее 5), имеющих сложную форму контура за счет инструментов искажения и деформации.

#### **6. Однотонная и градиентная заливки**

Содержание: настройка цвета в диалоговом окне Цвет и заливка контура одним цветом; работа инструментом Пипетка; настройка градиентной заливки в диалоговом окне Градиент; применение различных видов градиента (линейный, радиальный) к графическим объектам; использование в работе инструмента Сетчатый градиент, его настройка и применение; заливка контурных объектов различным градиентом.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на применение к графическим объектам различных видов заливок:

- заливка объектов одним цветом;
- заливка объектов различными видами градиента (радиальный, линейный, ромбовидный и т.д.) из стандартного набора программы;
- создание собственных палитр градиента и заливка ими контуров графических объектов;
- работа с Сетчатым градиентом.

Задания для самостоятельной работы: создание с помощью Сетчатого градиента не менее 5 объемных объектов.

## **7. Построение переходов**

Содержание: алгоритм построения переходов; настройки параметров перехода в диалоговом окне Переход; изменение направления пути и деформация контура перехода для создания различных дизайнерских эффектов; применение к объекту, созданному с помощью перехода, градиентной заливки; построение графических объектов с помощью команды Переход.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на построение и редактирование переходов различных графических объектов:

- построить переход с шагом 10 из красного круга в желтый треугольник;
- пустить построенный переход по спирали;
- изменить в построенном переходе шаг на 25;
- изменить в построенном переходе цветовую палитру на холодную гамму.

Задания для самостоятельной работы: создание коллажа, состоящего из объектов, построенных с помощью Перехода.

## **8. Прозрачность и Маскирование**

Содержание: применение к графическим объектам и их составляющим (заливка и контур) прозрачности; получение эффектных изображений с помощью Маски прозрачности.

Практическая работа: выполнение тренировочных упражнений на создание эффектных объектов с использованием Прозрачности и Маскирования.

Самостоятельная работа: работа с литературой и интернет-ресурсами, завершение тренировочных упражнений.

## **9. Графические стили**

Содержание: знакомство с различными графическими стилями программы; настройка стилей в диалоговом окне Стили графики; создание собственных графических стилей; применение графических стилей к различным объектам.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на создание собственных графических стилей и их применение к объектам.

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой и интернет-ресурсами, завершение тренировочных упражнений.

## **10. Работа с текстом**

Содержание: создание простого горизонтального и вертикального текста и текста по направляющей; редактирование текста в окне Символ; деформирование текста с помощью настроек окна Параметры деформации; выполнение различных текстовых эффектов.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений по работе с текстом:

- создание вертикального и горизонтального текста;
- изменение в созданном тексте шрифта, размера, цвета, межбуквенного интервала и т.д. с помощью настроек окна Символ;
- создание текста по заданной направляющей;
- создание деформированного текста с помощью различных настроек окна Параметры деформации (флаг, арка, волна и т.д.);

Задания для самостоятельной работы: разработка коллажа с пятью текстовыми эффектами.

## **11. Быстрая трассировка и интеллектуальная заливка**

Содержание: знакомство с различными видами трассировки; применение трассировки к растровым изображениям; Интеллектуальная заливка; применение к группе контуров Интеллектуальной заливки.

Задания для аудиторной работы:

- 1) Выполнение тренировочных упражнений по применению к растровым изображениям различных видов трассировки.
- 2) Выполнение тренировочных упражнений по работе с Интеллектуальной заливкой.

Задания для самостоятельной работы: выполнение витража с использованием инструмента Интеллектуальная заливка.

## **12. Объемное моделирование**

Содержание: построение объемных объектов с помощью различных команд трехмерного моделирования: Вытягивание и снос, Вращение, Поворот; настройка параметров объемного моделирования в диалоговых окнах программы; применение к тексту объемного моделирования; алгоритм построения различных объектов с помощью объемного моделирования. Трансформирование объемных изображений. Нанесение на объемные фигуры рисунков, надписей или текстур.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на создание объемных объектов:

- построение простых тел (цилиндр, шар, конус) с помощью команды Вращение;
- построение сложных тел (шахматная пешка) с помощью команды Вращение;
- построение простых тел (куб, многогранник) с помощью команды Вытягивание и снос;
- построение сложных тел с помощью команды Вытягивание и снос;
- нанесение на построенные тела текстур, фактур и т.д.

Задания для самостоятельной работы: выполнение коллажа «Мои игрушки» с использованием построенных объемных тел.

## **5 семестр**

### **13. Цвет в дизайне. Работа с цветовыми палитрами в программе AdobeIllustrator**

Содержание: природа цвета, основные, составные и дополнительные цвета, ахроматические и хроматические цвета, основные характеристики цвета: светлота и цветность хроматического цвета, насыщенность и цветовой тон; цветовой контраст, цветовой нюанс, колорит, смешение цветов. Цветовая гармония; типы цветовой гармонии: двухцветная однотонная, двухцветная контрастная, трехцветная однотонная, трехцветная однотонно-контрастная.

Эмоциональная выразительность цвета, создание с помощью цветовых гармоний ощущений легкости и тяжести, радости и печали, нежности и агрессии и т.д. Психологическое воздействие на человека цвета и цветовых сочетаний.

Цветовоспроизведение в компьютере. Цветовые модели в компьютерной графике: модель RGB, модель CMYK.

Цветовые режимы AdobeIllustrator. Работа с диалоговым окном Палитра цветов (ColorPicker): визуально по спектральной шкале и цветовому полю или с помощью ввода числовых значений, составляющих любой из используемых цветовых моделей.

Градиентные заливки: работа со стандартными наборами заливок, создание собственных градиентных заливок.

Задания для аудиторной работы: создание цветовой палитры под различные эмоциональные состояния человека: грусть, радость, ликование и т.д. (не менее 5 цветовых палитр).

Задания для самостоятельной работы: Создание цветовой палитры на одну из предложенных тем (по выбору студента) (не менее 3 цветовых палитр): времена года, музыка, настроение.

#### **14. Композиция в дизайне. Создание формальной композиции с помощью стандартных фигур AdobeIllustrator.**

Содержание: определение композиции. Виды композиции: плоскостная, объемно-пространственная, глубинно-пространственная. Принципы композиции. Характеристики композиции: форма (геометрический вид, конфигурация, величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светлотень и др.); равновесие (устойчивое, статичное или отличающееся внутренней динамикой); контраст (по размеру, форме, цвету, тону, фактуре и т.д.); нюанс; метрический повтор; ритм (динамичный, сдержанный, по вертикали или горизонтали и т.д.); гармония и композиционный центр; пропорционирование (геометрическая пропорция, пропорция «золотого сечения» и т.д.); масштабность и др.

Основные принципы построения композиции: принцип целесообразности, принцип единства, принцип доминанты, группировка, принцип динамизма, принцип равновесия, принцип гармонии. Приемы построения композиции.

Стандартные фигуры AdobeIllustrator (круг, эллипс, квадрат, многоугольник, прямоугольник и др.), их настройка и трансформация; команды трансформации: поворот, масштабирование, наклон, деформация, перспектива, искажение, изгиб, отражение по вертикали и горизонтали; изменение размера изображения; корректировка размеров изображения (обрезка и наращивание); разворот изображения; исправление перспективного искажения.

Работа со слоями: наложение, перекрытие фигур в композиции, использование различных приемов наложения в слоях. Слоевые эффекты, используемые в формальной композиции: тень, обводка, выдавливание и др.

Задания для аудиторной работы:

1. Выполнение тренировочных упражнений на создание и редактирование стандартных объектов.

2. Создание формальной композиции из стандартных фигур с передачей различных состояний: статика – динамика; симметрия – асимметрия; спокойствие – агрессия и т.д. (не менее 2-х пар).

Задания для самостоятельной работы: создание формальной композиции из стандартных фигур на тему Спокойствие – шум.

#### **15. Шрифт в дизайне. Создание шрифтовых композиций средствами AdobeIllustrator.**

Содержание: шрифт, основные термины и определения: кегль, пункты, цитеро, интерлиньяж, апрош, гарнитура. Виды современных шрифтов, используемых для типографского набора: рубленые, шрифты с едва наметившимися засечками, медиевальные, обыкновенные, брусковые, новые малоконтрастные шрифты. Графические основы шрифтов. Подразделение типографских шрифтов по назначению: текстовые (для печати основного текста книг, журналов, газет), титульные (для набора обложек, титульных листов, газетных заголовков), акцидентные (для придания выразительности плакатам и афишам).

Принципы построения шрифтов. Основные требования, предъявляемые к работе над шрифтами: читаемость, уместность, гармоничность, смысловой акцент.

Особенности компьютерного оформления текстов.

Работа с текстом в AdobeIllustrator: создание и настраивание текстового слоя; изменение параметров текста; деформация и трансформация текстового слоя; текстовые палитры; выполнение горизонтального и вертикального текста, текста-маски, выполнение



текста по направляющей; знакомство с различными текстовыми эффектами, позволяющими имитировать текстуры и фактуры. Создание текстов, имитирующих различные текстуры: стеклянную, золотую, железную, ледяную и т.д.

Разработка и создание авторского текста с помощью команды деформация.

Задания для аудиторной работы:

1. Создание шрифтовых композиций на заданную тему («Красное и белое», «Металлические конструкции», «Старая бумага» и т.д.)

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой и интернет-ресурсами; завершение шрифтовой композиции на заданную тему.

## **16. Стилизация в дизайне. Создание векторных объектов сложной формы с помощью инструмента «Перо».**

Содержание: понятие стилизация. Виды стилизации. Приемы стилизации: обобщенность; геометричность; символичность; эксцентричность; красочность; чувственность; простота формы.

Изобразительно-выразительные средства стилизации: линия, пятно, точка, штрих, декор. Использование приемов стилизации в дизайне.

Рисование прямых, кривых и ломаных линий инструментом перо; модель кривой (точки излома, сглаженные узлы, симметричные узлы, линии замкнутые, разомкнутые и соединенные); работа контуром и слой-фигурой; редактирование контура; заливка векторных объектов цветом, градиентом или текстурной заливкой.

Применение к объектам слоев эффектов и эффектов из палитры «Фильтры» (имитация мозаики, акварельной или масляной живописи, рисунка карандашом, пастелью и т.д.)

Задания для аудиторной работы:

1. Выполнение тренировочных упражнений на создание векторных объектов сложной формы с помощью инструмента «Перо».

2. Создание стилизованных растений (не менее 5) с помощью инструмента «Перо» на заданную тему (стилизация растений, животных, насекомых и т.д.)

Задания для самостоятельной работы: создание стилизованных насекомых (не менее 5) с помощью инструмента «Перо».

## **17. Разработка и создание афиши выставки детских работ.**

Содержание: виды и особенности афиш в зависимости от назначения. Варианты использования вербальной (словесной) компоненты афиш. Основные принципы дизайна афиш (однозначность толкования, лаконизм, соотношение текста и изображения и др.). Композиционное построение афиши, приемы выделения композиционного центра. Цветовое и тоновое решение афиши.

Задания для аудиторной работы: по предложенной преподавателем теме разработать и выполнить средствами графического редактора афишу выставки детских работ.

Задания для самостоятельной работы: завершение работы над афишей.

## **18. Разработка и создание социального плаката средствами графического редактора.**

Содержание: определение, виды и история развития плакатно искусства. Особенности проектирования плакатов. Варианты использования вербальной (словесной) компоненты плакатов. Основные принципы дизайна плаката (однозначность толкования, лаконизм, соотношение текста и изображения, выявление композиционного центра и др.). Композиционное построение плаката: симметрия, асимметрия, флаговое построение и т.д. Цветовое и тоновое решение плаката.

Задания для аудиторной работы: по предложенной преподавателем теме разработать и выполнить средствами графического редактора социальный плакат.

Задания для самостоятельной работы: завершение работы над социальным плакатом.

### **Самостоятельная работа**

Задания для самостоятельной работы приведены в планах лабораторных занятий.

#### **6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)**

##### **6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации**

Текущая аттестация осуществляется на каждом занятии в процессе фронтального опроса, выполнения заданий для аудиторной работы, проверки самостоятельной работы.

Проведение текущего контроля осуществляется также посредством проведения тестов.

#### **1. Тесты**

##### **Тест по теме «Виды компьютерной графики. Растровая и векторная графика».**

1. Растровое графическое изображение формируется из ...
  - a) точек различного цвета – пикселей;
  - b) элементов – точка, линия, окружность, прямоугольник и др.(графические примитивы).
2. Векторное графическое изображение формируется из...
  - a) точек различного цвета – пикселей;
  - b) элементов – точка, линия, окружность, прямоугольник и др.(графические примитивы).
3. Качество растрового изображения зависит от ...
  - a) пространственного разрешения
  - b) количества цветов в палитре
  - c) все вышеперечисленные ответы
4. Растровые изображения чувствительны к ...
  - a) к количеству цветов в изображении
  - b) к масштабированию
5. Когда в растровом изображении появляется ступенчатый эффект?
  - a) при уменьшении изображения
  - b) при увеличении изображения
  - c) при раскрашивании изображения
6. Когда в растровом изображении несколько соседних точек преобразуются в одну?
  - a) при уменьшении изображения
  - b) при увеличении изображения
  - c) при раскрашивании изображения
7. Векторные графические изображения хорошо поддаются масштабированию так как:
  - a) используется высокое пространственное разрешение
  - b) они формируются из графических примитивов
  - c) они формируются из пикселей
8. Какой тип графики вы будете использовать для разработки схемы, чертежа, логотипа фирмы?
  - a) Растровая графика;
  - b) Векторная графика.
9. Какой тип графики вы будете использовать для редактирования цифровой фотографии?
  - a) Растровая графика;
  - b) Векторная графика.
10. Программа создания, редактирования и просмотра графических изображений называется...

- a) Текстовый редактор;
- b) Графический редактор;
- c) Табличный редактор.

**Тест по теме «Инструментарий AdobeIllustrator»**

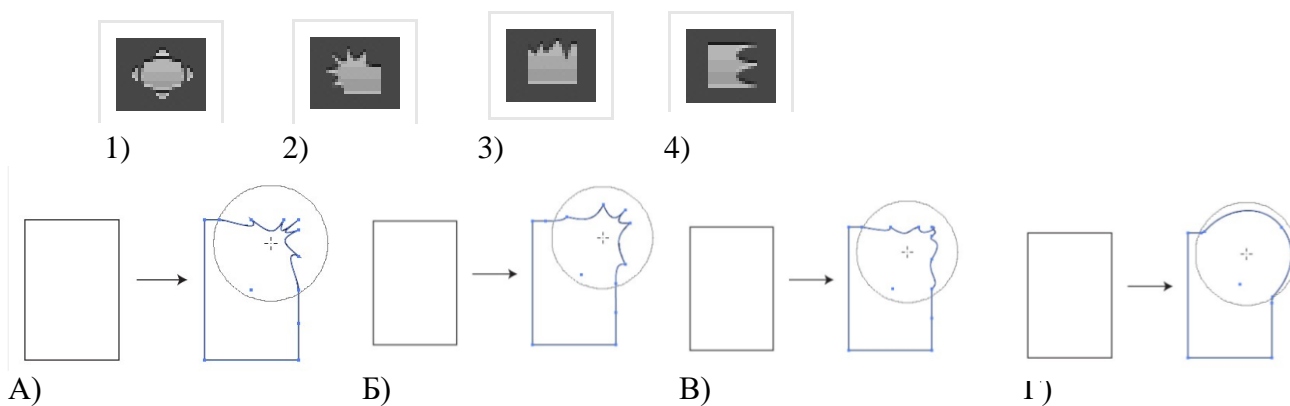
**1. Установите соответствие между клавишами и командами, к которым они относятся.**



- A) WidthTool (Ширина).
- Б) TwirlTool (Воронка).
- В) WarpTool (Деформация).
- Г) PuckerTool (Втягивание).

Ответ: 1 – \_\_\_\_; 2 – \_\_\_\_; 3 – \_\_\_\_; 4 – \_\_\_\_.

**2. Установите соответствие между командами программы AdobeIllustrator и изображениями, которые они выполняют**




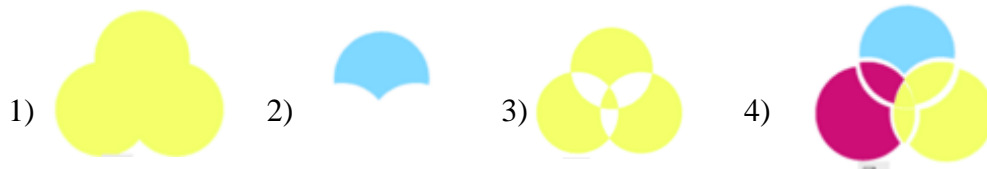
Ответ: 1 – \_\_\_\_; 2 – \_\_\_\_; 3 – \_\_\_\_; 4 – \_\_\_\_.

**3. Установите соответствие между «горячими клавишами» программы AdobeIllustrator и командами, которые они выполняют**

- 1) <F5>                                    А) изменение цветов градиента
- 2) <F6>                                    Б) выбор кистей
- 3) <F7>                                    В) выбор цвета объекта
- 4) <F9>                                    Г) работа со слоями

Ответ: 1 – \_\_\_\_; 2 – \_\_\_\_; 3 – \_\_\_\_; 4 – \_\_\_\_.

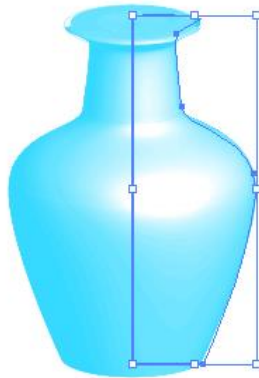
**4. При пересечении трех окружностей получили изображение . Соотнесите полученное изображение с командой, с помощью которой его получили.**



- A)  EXCLUDE
- Б)  ВЫИЗЪЕМ
- В)  DIVIDE
- Г)  ПЕРЕСЕЧЕНИЕ






Ответ: 1 – \_\_\_\_; 2 – \_\_\_\_; 3 – \_\_\_\_; 4 – \_\_\_\_.

5. Каким образом можно создать объект, приведенный на рисунке?



- 1) градиентной заливкой
- 2) вращением
- 3) вытягиванием и скосом
- 4) поворотом

6. Создать горизонтальный текст вдоль кривой или объекта можно с помощью команды:

- 1)  Area Type Tool
- 2)  Type on a Path Tool
- 3)  Vertical Type Tool
- 4)  Vertical Area Type Tool
- 5)  Vertical Type on a Path Tool

7. Создать в объекте отверстие заданной формы можно с помощью команды:

- 1) пересечение
- 2) исключение
- 3) соединение
- 4) минус верхний
- 5) минус нижний

8. Чтобы нарисовать фигуру в равных пропорциях при рисовании нужно удерживать клавишу:

- 1) <Alt>
- 2) <Ctrl>
- 3) <Shift>
- 4) <Shift+Alt>
- 5) <Shift+Ctrl>






9. Чтобы изменить размер фигур из той же точки нужно удерживать клавишу:

- 1) <Alt>
- 2) <Ctrl>
- 3) <Shift>
- 4) <Shift+Alt>
- 5) <Shift+Ctrl>

**10. Чтобы повернуть объект сразу на 45 градусов нужно удерживать клавишу:**

- 1) <Alt>
- 2) <Ctrl>
- 3) <Shift>
- 4) <Shift+Alt>
- 5) <Shift+Ctrl>

**11. Для выделения всех объектов с одинаковой заливкой используется инструмент:**

- 1)  SelectionTool(Выделение)
- 2)  DirectSelectionTool (Направленное выделение)
- 3)  GroupSelectionTool (Групповое выделение)
- 4)  MagicWandTool (Волшебная палочка)
- 5)  LassoTool (Лассо)

#### **Критерии выставления оценки за тест**

Правильно выполненные задания, %	Оценивание по 10-ти бальной системе
98-100%	10 / отлично
93-97%	9 / отлично
86-92%	8 / отлично
78-85%	7 / хорошо
69-77%	6 / хорошо
60-68%	5 / удовлетворительно
50-59%	4/ удовлетворительно
36-49%	3 / неудовлетворительно
1-35%	2 / неудовлетворительно
0%	1 / неудовлетворительно

Баллы, полученные за тест, учитываются в процессе текущей и промежуточной оценки знаний программного материала.

#### **6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации**

Промежуточная аттестация осуществляется посредством проведения экзамена в 5 семестре.

Для определения уровня сформированности компетенций применяется процедура независимой оценки. Независимая оценка уровня сформированности компетенций осуществляется комиссией (с возможностью привлечения внешних экспертов со стороны работодателей). В состав комиссии входят 3 преподавателя: заведующий кафедрой – председатель комиссии и независимый эксперт, преподаватель, читающий дисциплину «Компьютерное проектирование в графическом дизайне», преподаватель кафедры – независимый эксперт. Экзамен проходит в форме защиты портфолио, в которое входят задания, выполненные в течение семестра.

Портфолио студента оценивается коллегиально, путем голосования. Каждый член комиссии имеет один голос. При расхождении оценок у преподавателей, решающим является голос заведующего кафедрой.

#### **Задания в портфолио для экзамена**

1. Коллаж с пятью текстовыми эффектами с использованием возможностей программы AdobeIllustrator.
2. Витраж с имитацией стекла с использованием инструмента Интеллектуальная заливка.
3. Коллаж «Объемные символы» с использованием трехмерных эффектов.
4. Формальные композиции из стандартных фигур с передачей различных противоположных состояний: статика – динамика; симметрия – асимметрия; спокойствие – агрессия и т.д.
5. Шрифтовая композиция на заданную тему («Красное и белое», «Металлические конструкции», «Старая бумага» и т.д.).
6. Коллаж со стилизованными изображениями растений, животных, насекомых (по выбору студента), выполненными инструментом Перо.
7. Афиша выставки детских работ «Золотая осень» для учащихся школы изобразительного искусства и дизайна при СмолГУ.
8. Социальный плакат на заданную тему.

### **Требования к заданиям в портфолио для экзамена**

Каждый контрольное графическое задание для экзамена должно отвечать следующим требованиям:

- Владение инструментарием программы AdobeIllustrator.
- Композиционное равновесие.
- Ярко выраженный композиционный центр.
- Согласованность всех элементов композиции.
- Привлечение внимание.
- Ярко-выраженная смысловая нагрузка.
- Обобщенность форм (мгновенно запоминающихся).
- Кадрированность изображения.
- Большая роль силуэта.
- Грамотное цветовое решение проекта (построение на нюансе или контрасте); наличие яркого локального цветового пятна.
- Выбор шрифта (зависимость рисунка букв от содержания текста, ритм, стилевое единство шрифтов в плакате).
- Грамотное использование текстовых эффектов (при их наличии).

### **Критерии оценки за экзамен.**

**Оценка 10/ "Отлично"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении практического задания систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам учебной дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за ее пределы; безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке и решении профессиональных задач; обладает способностью самостоятельно и творчески решать сложные проблемы в нестандартной ситуации; демонстрирует полное и глубокое усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет творческую самостоятельную работу на лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на высоком качественном уровне с максимальным использованием возможностей программы AdobeIllustrator для решения поставленной задачи, соответствуют всем требованиям к графическим работам.

**Оценка 9/ "Отлично"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении практических заданий систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении профессиональных задач; обладает

способностью самостоятельно и творчески решать сложные задачи в нестандартной ситуации в рамках учебной дисциплины; демонстрирует полное усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет активную самостоятельную работу на лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на достаточно высоком качественном уровне с максимальным использованием возможностей программы AdobeIllustrator для решения поставленной задачи, соответствуют всем требованиям к графическим работам.

**Оценка 8/ "Отлично"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении практических заданий систематизированные, глубокие и полные знания по всем поставленным вопросам в объеме учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач; обладает способностью самостоятельно решать сложные задачи в рамках учебной дисциплины; демонстрирует полное усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет активную самостоятельную работу на лабораторных занятиях, систематическое участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на достаточно качественном уровне с максимальным использованием возможностей программы AdobeIllustrator для решения поставленной задачи, соответствуют всем требованиям к графическим работам.

**Оценка 7/ "Хорошо"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий систематизированные, глубокие знания по всем поставленным вопросам в объеме учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении профессиональных задач; обладает способностью свободно решать типовые задачи в рамках учебной дисциплины; демонстрирует усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет самостоятельную работу на лабораторных занятиях, участие в групповых обсуждениях, достаточный уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на хорошем качественном уровне, с достаточным использованием возможностей программы AdobeIllustrator для решения поставленной задачи, в целом соответствуют всем требованиям к графическим работам.

**Оценка 6/ "Хорошо"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий достаточно полные и систематизированные знания в объеме учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в решении профессиональных задач; обладает способностью решать типовые задачи в рамках учебной дисциплины; демонстрирует усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет самостоятельную работу на лабораторных занятиях, периодическое участие в групповых обсуждениях, достаточный уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на хорошем качественном уровне, с достаточным использованием возможностей программы AdobeIllustrator для решения поставленной задачи, имеют незначительные несоответствия некоторым требованиям к графическим работам.

**Оценка 5/ "Удовлетворительно"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий достаточные знания в объеме учебной дисциплины; недостаточное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать только в решении стандартных (типовых) задач; умение решать стандартные (типовые) задачи в рамках учебной дисциплины с минимальной долей самостоятельности под руководством преподавателя; демонстрирует усвоение

содержания основной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; умение под руководством преподавателя решать стандартные ( типовые) задачи, допустимый уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены не полном объеме, имеют ряд погрешностей и несоответствий требованиям к графическим работам с недостаточным использованием возможностей программы AdobeIllustrator для решения поставленной задачи.

**Оценка 4/ "Удовлетворительно"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий достаточный объем знаний в рамках учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины только при решении стандартных ( типовых) задач; работу на лабораторных занятиях выполняет только под руководством преподавателя; низкий уровень культуры исполнения заданий; проявляет пассивность на лабораторных занятиях, задания портфолио выполнены не полном объеме, имеют большой ряд погрешностей и несоответствий требованиям к графическим работам с недостаточным использованием возможностей программы AdobeIllustrator для решения поставленной задачи.

**Оценка 3/ "Неудовлетворительно"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий недостаточный объем знаний в рамках учебной дисциплины; слабое владение инструментарием учебной дисциплины, некомпетентность при решении стандартных ( типовых) задач; работу на лабораторных занятиях не выполняет даже под руководством преподавателя; задания портфолио выполнены не полном объеме, не соответствуют требованиям к графическим работам, имеют низкий уровень культуры выполнения; не показывает владение программой AdobeIllustrator.

**Оценка 2/ "Неудовлетворительно"** выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий фрагментарные знания в рамках учебной дисциплины; невладение инструментарием учебной дисциплины, некомпетентность при решении стандартных ( типовых) задач; задания портфолио не выполнены.

**Оценка 1/ "Неудовлетворительно"** выставляется студенту, который демонстрирует отсутствие приращения знаний и компетентности в рамках учебной дисциплины.

## **7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы**

### **7.1 Основная учебная литература**

1. Боресков А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/449497>
2. Колошкина И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/447417>
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/454519>

### **7.2 Дополнительная учебная литература**

1. AdobeIllustrator CS4. Официальный учебный курс. – М.: Эксмо-Пресс, 2009. – 512 с.
2. Борисов Б.Л. Технология рекламы и PR: учебное пособие. – М.: ИД «Вильямс», 2005. – 286 с.



3. Андреев О.Ю., Музыченко В.Л. Самоучитель компьютерной графики. Учебное пособие. – М.: Триумф, 2007. – 432 с.
4. Бове К., Аренс У. Современная реклама. – Тольятти: Довгань, 1995. – 286 с.
5. Бурлаков М. [Illustrator CS2 для пользователя](#). М.: Бином, 2006. – 448 с.
6. Воронов Н.В. Дизайн: русская версия. – М.: Тюмень, 2003. – 344 с.
7. Ефимова В. В. Моделирование и художественное оформление графического объекта. М.: МТ Пресс, 2000. – 198 с.
8. Жвалевский А., Гурская И, Гурский Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2008. – 992 с.
9. Комолова Н. Компьютерная верстка и дизайн. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 512 с.: ил.
10. КроссД., ВильямсМ. Illustrator CS2. Советы знатоков. – М.: Вильямс, 2006. – 320 с.
11. Летин А., Пашковский И., Летина О. Компьютерная графика. Гриф МО РФ. – М.: Форум, 2007. – 256 с.
12. Медведева Художественное конструирование графического объекта: Учебное пособие. М.: ИНФРА-М, 2003. – 242 с.
13. ОлспачТ., АндердалБ. Adobe Illustrator CS2. Библия пользователя. М.: Диалектика, 2006. – 656 с.
14. РайтманМ. Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс. – СПб: Питер, 2011. – 593 с.
15. Федотова Л.Н. Социология рекламной деятельности.– М.: Гардарики, 2002. – 214 с.
16. Феофанов О.А. Реклама: новые технологии в России. – СПб: Питер, 2000. – 236 с.
17. Черневич Е. Русский графический дизайн 1880 – 1917. М.: Внешсигма, 1990. – 209 с.

### **7.3 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

Справочный материал:

Должностная инструкция дизайнера <http://yugstroy.com/index.php/dolzhnostnye-instrukcii/18-2011-01-18-22-45-38>

Квалификационный справочник: Художник-конструктор (дизайнер) [http://cased.ru/doc\\_r-ek2\\_487\\_cased.html](http://cased.ru/doc_r-ek2_487_cased.html)

Виды деятельности дизайнера <http://tsdi.ru/vidy-deyatelnosti-dizajnera.html>

Дизайнер-график <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-35604/>

Электронные учебники по дизайну <http://books.dore.ru/bs/f6sid114.html>

## **8. Материально-техническое обеспечение**

Для реализации дисциплины используется учебная аудитория для проведения занятий лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации (компьютерная аудитория), оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну.

Помещение для самостоятельной работы: аудитория, оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну; читальный зал и отдел электронных ресурсов библиотеки СмолГУ, оборудованный 12 компьютерами с выходом в Интернет.

## **9. Программное обеспечение**

1. AdobeIllustrator (свободная версия для студентов).
2. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016), Лицензия66920993от 24.05.2016, (бессрочно)

3. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016),  
Лицензия66975477от 03.06.2016, (бессрочно)

4. KasperskyEndpointSecurity для бизнеса – Стандартный, Лицензия  
1FB6181220135520512073, ежегодное обновление.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 03B6A3C600B7ADA9B742A1E041DE7D81B0

Владелец: Артеменков Михаил Николаевич

Действителен: с 04.10.2021 до 07.10.2022