



УТВЕРЖДЕНО:
Ученым советом
Высшей школы дизайна
Протокол № 9 от «27» мая 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.2 «СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДИЗАЙН–ПРОЕКТИРОВАНИЯ
ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ»
основной профессиональной образовательной программы высшего образования –
программы магистратуры
по направлению подготовки: 54.04.01 Дизайн
направленность (профиль): Дизайн визуальных коммуникаций
Квалификация: магистр
Год начала подготовки 2024

Разработчик (и):

должность	ученая степень и звание, ФИО
<i>Доцент Проектной лаборатории графического дизайна Высшей школы дизайна</i>	<i>Попов С.А.</i>

Рабочая программа согласована и одобрена руководителем ОПОП:

должность	ученая степень и звание, ФИО
<i>Профессор Проектной лаборатории дизайна костюма Высшей школы дизайна</i>	<i>к.ф.н., проф. Ермилова Д.Ю.</i>



1. Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

Дисциплина «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» относится к первому блоку программы магистратуры направления подготовки 54.04.01 «Дизайн», направленности (профиля) «Дизайн визуальных коммуникаций». в части, формируемой участниками образовательных отношений.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

ПК-2. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в части:

- ПК-2.1. Ведет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований, разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации,

концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в части:

- ПК-3.1 Готов к проведению предпроектных дизайнерских исследований;
- ПК-3.2 Готов к разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- ПК-3.3 Готов к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с приобретением знаний и умений в области проектной графики с помощью современных графических пакетов и получение необходимых навыков работы с двумерными и трехмерными объектами для осуществления прикладных задач художественно-проектной деятельности.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 11 зачетных единиц, 396 часов, из них 56 часов контактной работы с преподавателем и 340 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающегося (1 з.е. – 36 часов). Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе, в 2 семестре, на 2 курсе, в 3 и 4 семестрах, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа в форме практических занятий в виде выполнения практических заданий, разработки проекта, самостоятельная работа студента в виде самоподготовки к практическим занятиям, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме выполнения контрольных практических заданий, промежуточный контроль в форме зачета с оценкой в 2 и 3 семестрах, экзамена в 4 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: Проектирование объектов визуальных коммуникаций, при прохождении проектной и производственной практик, преддипломной практики, выполнении выпускной квалификационной работы.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

№ пп	Индекс компетенции	Планируемые результаты обучения (компетенции или ее части)
------	--------------------	--



1.	ПК-2	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в части: ПК-2.1. Ведет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
2.	ПК-3	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований, разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в части: ПК-3.1 Готов к проведению предпроектных дизайнерских исследований; ПК-3.2 Готов к разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; ПК-3.3 Готов к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

3. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП:

Дисциплина «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» является обязательной дисциплиной первого блока программы магистратуры по направлению подготовки: 54.04.01 «Дизайн», направленность: «Дизайн визуальных коммуникаций» и относится к вариативной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знаниях и практических навыках, сформированных при изучении дисциплин программы бакалавриата, а также при изучении дисциплины «Методология дизайн-проектирования».

Освоение ПК-2 начинается при освоении дисциплины «Проектирование объектов визуальных коммуникаций», продолжается при освоении дисциплины «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций», «Организация проектной деятельности», прохождении производственной (проектной практики) и преддипломной практик, завершается при выполнении выпускной квалификационной работы.

Освоение ПК-3 начинается при освоении дисциплины «Проектирование объектов визуальных коммуникаций», продолжается при освоении дисциплины «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций», «Организация проектной деятельности», прохождении производственной (проектной практики) и преддипломной практик, завершается при выполнении выпускной квалификационной работы.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: Проектирование объектов визуальных коммуникаций, при прохождении проектной и производственной практик, преддипломной практики, выполнении выпускной квалификационной работы.

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся



Общая трудоемкость дисциплины составляет 11 зачетных единиц / 396 акад. часов.
(1 зачетная единица соответствует 36 академическим часам)

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Виды учебной деятельности	Всего	Семестры			
			1	2	3	4
1	Контактная работа обучающихся с преподавателем	56	-	20	20	16
	в том числе:	-	-	-	-	-
1.1	Занятия лекционного типа	-	-	-	-	-
1.2	Занятия семинарского типа, в том числе:	56	-	20	20	16
	<i>Семинары</i>	-	-	-	-	-
	<i>Лабораторные работы</i>	-	-	-	-	-
	<i>Практические занятия</i>	44	-	16	16	12
1.3	Консультации	6	-	2	2	2
1.4	Форма промежуточной аттестации (экзамен)	6	-	2 зачет с оценкой	2 зачет с оценкой	2 экзамен
2	Самостоятельная работа обучающихся	340	-	88	124	128
4	Общая трудоемкость час. з.е.	396 11	- -	108 3	144 4	144 4

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

Для очно-заочной формы

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения													
			Контактная работа обучающихся с преподавателем										СРО, академических часов	Форма проведения СРО		
			Занятия лекционного типа, академических часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, академических часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, академических часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, академических часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, академических часов	Форма проведения консультации				
2	1. Изучение программы векторной графики Illustrator	1.1. Работа с цветом cmyk, rgb в adobe illustrator			2	выполнение практического задания под руководством преподавателя									10	самоподготовка к практическим занятиям
2		1.2. Приемы редактирования и модификации объектов в adobe			2	выполнение практического задания под									10	самоподготовка к практическим занятиям

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения													
			Контактная работа обучающихся с преподавателем													
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО		
		illustrator				руководством преподавателя										
2		1.3. Модификация формы объектов			2	выполнение практического задания под руководством преподавателя									10	самоподготовка к практическим занятиям
2		1.4. Работа с кривыми безье, практика			2	выполнение практического									12	самоподготовка к практическим

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения													
			Контактная работа обучающихся с преподавателем													
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО		
		применения. Кисти и обводки				го задания под руководством преподавателя										занятиям
Текущий контроль			Выполнение контрольного практического задания Выполнение плаката в программе векторной графики Illustrator.													
2		1.5. Программа верстки adobe illustrator, изучение интерфейс			2	выполнение практического задания под руководством									12	самоподготовка к практическим занятиям

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения												
			Контактная работа обучающихся с преподавателем												
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО	
						м преподавателя									
2		1.6. Работа с векторной графикой и текстом в adobe illustrator			2	выполнение практического задания под руководством преподавателя								12	самоподготовка к практическим занятиям
Текущий контроль			Выполнение контрольного практического задания Верстка буклета в программе Adobe Illustrator												

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения														
			Контактная работа обучающихся с преподавателем														
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО			
		1.7. Работа с векторной графикой и текстом в adobe illustrator			2	выполнение практического задания под руководством преподавателя											
2		1.8. Работа с фотографиями в adobe illustrator			4	выполнение практического задания под руководством преподавателя									12	самоподготовка к практическим занятиям	

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения													
			Контактная работа обучающихся с преподавателем													
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО		
						ля										
Текущий контроль			Выполнение контрольного практического задания Практическое задание - верстка проекта согласно теме Защита группового проекта в форме просмотра работ, выполненных студентом в течение семестра ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ													
Промежуточная аттестация			2													
3	2. Web-редактор	2.1. Основы создания web-сайта			2	выполнение практического задания под руководством									16	самоподготовка к практическим занятиям

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения													
			Контактная работа обучающихся с преподавателем													
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО		
						преподаватель										
3		2.2. Интерактивные элементы в web-сайте			2	выполнение практического задания под руководством преподавателя									16	самоподготовка к практическим занятиям
Текущий контроль			Выполнение контрольного практического задания Принципы создания одностраничного сайта (лендинг)													
3		2.3. Динамические элементы в web-сайте			2	выполнение практическо									16	самоподготовка к практическим

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения												
			Контактная работа обучающихся с преподавателем												
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО	
						го задания под руководством преподавателя									занятиям
3		2.4. Динамические элементы в web-сайте			2	выполнение практического задания под руководством преподавателя								16	самоподготовка к практическим занятиям

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения													
			Контактная работа обучающихся с преподавателем													
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО		
3		2.5. Модификация web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в «wordpress», «Figma»			2	выполнение практического задания под руководством преподавателя									16	самоподготовка к практическим занятиям
Текущий контроль			Выполнение контрольного практического задания Принципы создания многостраничного сайта													
3		2.6. Модификация web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в			2	выполнение практического задания под									16	самоподготовка к практическим занятиям

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения												
			Контактная работа обучающихся с преподавателем												
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО	
		«wordpress», «Figma»				руководством преподавателя									
3		2.7. Модификация web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в «wordpress», «Figma»			2	выполнение практического задания под руководством преподавателя								16	самоподготовка к практическим занятиям
3		2.8. Модификация web-сайта. Подготовка			2	выполнение практического					2	Инд. консульт	12	самоподготовка к практическим	

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения											
			Контактная работа обучающихся с преподавателем											
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
		контента для дальнейшей верстки в «wordpress», «Figma»				го задания под руководством преподавателя						ация		занятиям
Текущий контроль			Выполнение контрольного практического задания Создание своего web-сайта на основе шаблонов «WordPress», «Figma» Защита группового проекта в форме просмотра работ, выполненных студентом в течение семестра ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ											
Промежуточная аттестация			2											
4	3. Искусство моделирования в	3.1 Введение в моделирование трехмерных объектов в			2	разработка проекта							10	самоподготовка к практическим занятиям

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения												
			Контактная работа обучающихся с преподавателем										СРО, акад. часов	Форма проведения СРО	
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации			
	трехмерном редакторе 3ds Max	редакторе 3ds Max													
4		3.2. Свиток возможностей Compound Objects			2	разработка проекта								10	самоподготовка к практическим занятиям
4		3.3. Использование Loft, Boolean, ProCutter при создании моделей			2	разработка проекта								10	самоподготовка к практическим занятиям
4		3.4. Введение в сплайновое моделирование, принципы редактирования и преобразования			2	разработка проекта								10	самоподготовка к практическим занятиям

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения										СРО, акад. часов	Форма проведения СРО
			Контактная работа обучающихся с преподавателем											
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации		
Текущий контроль		Выполнение контрольного практического задания Оценка выполнения контрольного задания – 3d модель по эскизу с использованием программы 3ds Max												
4		3.5. Создание простых и сложных предметов на основе сплайна (Посуда, мебель, бытовая техника, аксессуары)			2	разработка проекта							10	самоподготовка к практическим занятиям
4		3.6. Создание простых и сложных предметов на основе полигонального моделирования			2	разработка проекта							10	самоподготовка к практическим занятиям

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения												
			Контактная работа обучающихся с преподавателем								СРО, акад. часов	Форма проведения СРО			
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы			Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	
		(Автомобиль, лодка, и др.)													
4		3.7. Создание простых и сложных предметов на основе полигонального моделирования (Автомобиль, лодка, и др.)												10	разработка проекта
4		3.8. Трансформация полигональных моделей, при помощи различных способов												10	разработка проекта

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения														
			Контактная работа обучающихся с преподавателем														
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной работы	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО			
		выделения (Soft selection, Paint, Blur)															
Текущий контроль			Выполнение контрольного практического задания Оценка выполнения контрольного задания – – 3d модель по эскизу с использованием программы 3ds Max.														
4		3.9. Применения различных групп сглаживания в полигональной модели														10	разработка проекта
4		3.10. Комбинирование различных техник моделирования в объекте														10	разработка проекта

Номер недели семестра	Наименование раздела	Наименование тем лекций, практических работ, лабораторных работ, семинаров, СРО	Виды учебных занятий и формы их проведения													
			Контактная работа обучающихся с преподавателем													
			Занятия лекционного типа, акад. часов	Форма проведения занятия лекционного типа	Практические занятия, акад. часов	Форма проведения практического занятия	Семинары, акад. часов	Форма проведения семинара	Лабораторные работы, акад. часов	Форма проведения лабораторной	Консультации, акад. часов	Форма проведения консультации	СРО, акад. часов	Форма проведения СРО		
4		3.11. Текстурирование мультиматериалами с последующим назначением ID на выделенный полигон													14	разработка проекта
4		3.12. Настройка сцены с расстановкой источников освещения									2	Индив. конс.		14	разработка проекта	
Текущий контроль			Выполнение контрольного практического задания Оценка выполнения контрольного задания – 3d модель по эскизу с использованием программы 3ds Max. Защита группового проекта в форме кафедрального просмотра работ, выполненных студентом в течение семестра. Выполнение контрольного практического задания Просмотр													
Промежуточная аттестация			2													

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Для самостоятельной работы по дисциплине обучающиеся используют следующее учебно-методическое обеспечение:

№ п/п	Тема	Трудоемкость в акад.ч.	Учебно-методическое обеспечение
1. Изучение программы векторной графики Illustrator			1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1041736 2. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-8199-0703-0. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/2111907 3. Хворостов, Д. А. 3D Studio Max + VRay + Corona. Проектирование дизайна среды : учебное пособие / Д.А. Хворостов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. — 333 с. — (Высшее образование). — DOI 10.12737/1056727. - ISBN 978-5-00091-801-2. - URL: https://znanium.com/catalog/product/2084152 4. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 240 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-010191-0. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1078363 5. Мелкова, С. В. Проектирование: графический фэшн-дизайн : учебное
1	1.1. Работа с цветом стук, rgb в adobe illustrator	10	
2	1.2. Приемы редактирования и модификации объектов в adobe illustrator	10	
3	1.3. Модификация формы объектов	10	
4	1.4. Работа с кривыми безье, практика применения. Кисти и обводки	12	
5	1.5. Программа верстки adobe illustrator, изучение интерфейса	12	
6	1.6. Работа с векторной графикой и текстом в adobe illustrator	12	
7	1.8. Работа с фотографиями в adobe illustrator	12	
2. Web-редактор			
8	2.1. Основы создания web-сайта	16	
9	2.2. Интерактивные элементы в web-сайте.	16	
10	2.3. Динамические элементы в web-сайте	16	
11	2.4. Динамические элементы в web-сайте	16	
12	2.5. Модификация web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в «wordpress», «Figma»	16	
13	2.6.-2.8. Модификация web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в «wordpress», «Figma»	44	
3. Искусство моделирования в трехмерном редакторе 3ds Max			
14	3.1 Введение в моделирование трехмерных объектов в редакторе 3ds Max	10	
15	3.2. Свиток возможностей Compound Objects	10	
16	3.3. Использование Loft, Boolean, ProCutter при создании моделей	10	
17	3.4. Введение в сплайновое моделирование, принципы редактирования и преобразования	10	
18	3.5. Создание простых и сложных предметов на основе сплайна (Посуда, мебель, бытовая техника, аксессуары)	10	
19	3.6. Создание простых и сложных предметов на основе полигонального моделирования (Автомобиль, лодка, и др.)	10	
20	3.7. Создание простых и сложных предметов на основе полигонального	10	

	моделирования (Автомобиль, лодка, и др.)		пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / С. В. Мелкова ; Кемеров. гос. ин-т культуры. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2019. - 142 с: ил. - ISBN 978-5-8154-0487-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1154345
21	3.8. Трансформация полигональных моделей, при помощи различных способов выделения (Soft selection, Paint, Blur)	10	
22	3.9. Применения различных групп сглаживания в полигональной модели	10	
23	3.10. Комбинирование различных техник моделирования в объекте	10	
24	3.11. Текстурирование мультиматериалами с последующим назначением ID на выделенный полигон	14	
25	3.12. Настройка сцены с расстановкой источников освещения	14	6. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. - ISBN 978-5-7638-4194-7. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1819273

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)



7.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

№ п п	Индекс компетенции, индикатора достижения компетенции	Содержание компетенции, индикатора достижения компетенции	Раздел дисциплины, обеспечивающий формирование компетенции, индикатора достижения компетенции	В результате изучения раздела дисциплины, обеспечивающего формирование компетенции, индикатора достижения компетенции обучающийся должен:		
				знать	уметь	владеть
1	ПК-2	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в части:	Все разделы	основные принципы разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	применять современные технологии при художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Современными технологиями для художественно-технической разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
		ПК-2.1. Ведет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации				
2	ПК-3	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований, разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в части:	Все разделы	основные особенности проведения предпроектных дизайнерских исследований	проводить предпроектные дизайнерские исследования	основами проведения предпроектных дизайнерских исследований
		ПК-3.1 Готов к проведению предпроектных дизайнерских исследований				



№ п п	Индекс компетенции, индикатора достижения компетенции	Содержание компетенции, индикатора достижения компетенции	Раздел дисциплины, обеспечивающий формирование компетенции, индикатора достижения компетенции	В результате изучения раздела дисциплины, обеспечивающего формирование компетенции, индикатора достижения компетенции обучающийся должен:		
				знать	уметь	владеть
		ПК-3.2 Готов к разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Все разделы	основные принципы организации проектной деятельности при разработке систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной информации	навыками подготовки и согласования с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной информации
		ПК-3.3 Готов к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Все разделы	возможности современных компьютерных технологий в творческом исполнении конкретного дизайнерского решения	выбирать необходимые компьютерные технологии для творческого исполнения конкретного дизайнерского решения	современными компьютерными технологиями для творческого исполнения конкретного дизайнерского решения

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на разных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Результат обучения по дисциплине	Показатель оценивания	Критерий оценивания	Этап освоения компетенции
Знание основных принципов разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Умение применять знания в организации проектной деятельности при художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Владение основами организации проектной	Выполнение практических заданий, тестирование, презентация проекта	Студент продемонстрировал знание основных принципов разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Студент продемонстрировал умение применять знания в организации проектной деятельности при художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Развитие и закрепление способности к художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации



<p>деятельности при художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>		<p>Студент продемонстрировал владение основами организации проектной деятельности при художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	
<p>Знание основных особенностей проведения предпроектных дизайнерских исследований, основных принципов организации проектной деятельности при разработке систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Умение проводить предпроектные дизайнерские исследования, разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной информации. Владение основами проведения предпроектных дизайнерских исследований, навыками подготовки и согласования с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной информации.</p>	<p>Выполнение практических заданий, тестирование, презентация проекта</p>	<p>Студент продемонстрировал знание основных особенностей проведения предпроектных дизайнерских исследований, основных принципов организации проектной деятельности при разработке систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Студент продемонстрировал умение проводить предпроектные дизайнерские исследования, разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной информации. Студент продемонстрировал владение навыками основами проведения предпроектных дизайнерских исследований, навыками подготовки и согласования с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной информации.</p>	<p>Закрепление способности к проведению предпроектных дизайнерских исследований. Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>



«Критерии и шкала оценивания освоения этапов компетенций на промежуточной аттестации»

Порядок, критерии и шкала оценивания освоения этапов компетенций на промежуточной аттестации определяется в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам магистратуры, реализуемым по федеральным государственным образовательным стандартам в ФГБОУ ВО «РГУТИС».

Виды средств оценивания, применяемых при проведении текущего контроля и шкалы оценки уровня знаний, умений и навыков при выполнении отдельных форм текущего контроля

Шкала оценки уровня знаний, умений и навыков при выполнении контрольных практических заданий

Задание считается выполненным при выполнении не менее 50% практических заданий по теме блока

Критерии оценки	<ul style="list-style-type: none">– при выполнении контрольных практических заданий было продемонстрировано владение методами макетирования костюма– макеты были выполнены качественно, с соблюдением всех правил наковки;– при разработке авторских моделей студент проявил творческий подход, предложил оригинальное решение
Показатели оценки	макс 10 баллов
9 – 10 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока без замечаний по качеству исполнения
7 – 8 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока, но с незначительными замечаниями по качеству исполнения
5 – 6 баллов	Задание считается выполненным при выполнении не менее 100% практических заданий по теме блока, но с замечаниями по качеству исполнения
3-4 балла	Задание считается выполненным при выполнении 75% практических заданий по теме блока
1-2 балла	Задание считается выполненным при выполнении не менее 50% практических заданий по теме блока

Шкала оценки уровня знаний, умений и навыков при оценке группового проекта

Групповой проект представляет собой доклады-презентации

Критерии оценки	<ul style="list-style-type: none">- Было сформулировано и проанализировано большинство проблем, предполагаемых темой доклада;– были продемонстрированы адекватные аналитические методы при работе с информацией;– были использованы разнообразные источники информации;- материал изложен грамотно, в определенной логической последовательности;
------------------------	--



	<ul style="list-style-type: none">- продемонстрировано системное и глубокое знание программного материала;- точно используется терминология;- иллюстративный материал полно раскрывает тему доклада, расположен в логической последовательности;- показано умение делать презентацию
Показатели оценки	мах 15 баллов
13-15 баллов	<ul style="list-style-type: none">- Тема доклада раскрыта полно;- обучающийся показал всесторонние и глубокие знания программного материала, были использованы разнообразные источники информации;- продемонстрировал способность творчески применять знание теории к решению профессиональных задач;- продемонстрировал знание современной учебной и научной литературы;- уверенно ориентируется в проблемных ситуациях, отвечает на все вопросы;- проявил творческие способности в понимании, изложении и использовании программного материала;- подтвердил полное освоение компетенций, предусмотренных программой;- материал изложен грамотно, в определенной логической последовательности;- точно использована профессиональная терминология;- иллюстративный материал полно раскрывает тему доклада, расположен в логической последовательности
10-12 баллов	<ul style="list-style-type: none">- Тема доклада раскрыта полно;- обучающийся показал знание программного материала, были использованы разнообразные источники информации;- продемонстрировал способность творчески применять знание теории к решению профессиональных задач;- продемонстрировал знание современной учебной и научной литературы;- уверенно ориентируется в проблемных ситуациях, отвечает на все вопросы;- проявил творческие способности в понимании, изложении и использовании программного материала;- подтвердил освоение компетенций, предусмотренных программой;- материал изложен грамотно, в определенной логической последовательности;- точно использована профессиональная терминология;- иллюстративный материал раскрывает тему доклада, расположен в логической последовательности;- допущены одна – две неточности при освещении второстепенных вопросов, которые исправляются по замечанию
7-9 баллов	<ul style="list-style-type: none">- обучающийся показал знание программного материала, основной и дополнительной литературы;



	<ul style="list-style-type: none">- дал ответы на вопросы и дополнительные вопросы, допуская некоторые неточности;- продемонстрировал хороший уровень освоения материала и в целом подтвердил освоение компетенций, предусмотренных программой- материал доклада изложен грамотно, в определенной логической последовательности;- использована профессиональная терминология;- иллюстративный материал раскрывает тему доклада, расположен в логической последовательности
4-6 баллов	<ul style="list-style-type: none">- тема доклада раскрыта не полностью;- усвоены основные категории по рассматриваемому и дополнительным вопросам;- имелись затруднения или допущены ошибки, исправленные после нескольких наводящих вопросов;- иллюстративный материал не полно раскрывает тему доклада;- обучающийся показал знание основного материала в объеме, необходимом для предстоящей профессиональной деятельности
1-3 балла	<ul style="list-style-type: none">- многие аспекты темы доклада не раскрыты;- подтверждает освоение компетенций, предусмотренных программой на минимально допустимом уровне- при неполном знании теоретического материала выявлена недостаточная сформированность компетенций, умений и навыков,- продемонстрировано усвоение основной литературы
0 баллов	Не представлена презентация

Виды средств оценивания, применяемых при проведении промежуточной аттестации и шкалы оценки уровня знаний, умений и навыков при их выполнении

Средство оценивания:

- 1) Оценка работ, выполненных в течение семестра
- 2) доклад-презентация (4 контрольная точка)
- 3) Тестирование

Итоговая оценка выводится как среднее арифметическое за оценки по двум средствам оценивания промежуточной аттестации.

Средство оценивания – тестирование

Критерии оценки при проведении тестирования (70 вопросов):

Открытые тесты: вставить пропущенное слово в утверждение
Тест считается сданным при 50% и более правильных ответов.

Оценка «2» выставляется при менее 35 правильных ответов

Оценка «3» выставляется за 35-46 правильных ответов,

Оценка «4» выставляется за 47-58 правильных ответов,

Оценка «5» выставляется за 59-60 правильных ответов.

Средство оценивания – итоговый проект

Шкала оценки уровня знаний, умений и навыков при разработке проекта

оцен ка	Критерии оценивания	Показатели оценивания
------------	---------------------	-----------------------

<p>«5»</p>	<p>полно раскрыто содержание материала; материал изложен грамотно, в определенной логической последовательности; продемонстрировано системное и глубокое знание программного материала; точно используется терминология; показано умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, применять их в новой ситуации; продемонстрировано усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость компетенций, умений и навыков; ответ прозвучал самостоятельно, без наводящих вопросов; продемонстрирована способность творчески применять знание теории к решению профессиональных задач; продемонстрировано знание современной учебной и научной литературы; допущены одна – две неточности при освещении второстепенных вопросов, которые исправляются по замечанию</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Обучающийся показывает всесторонние и глубокие знания программного материала, – знание основной и дополнительной литературы; – последовательно и четко отвечает на вопросы билета и дополнительные вопросы; – уверенно ориентируется в проблемных ситуациях; – демонстрирует способность применять теоретические знания для анализа практических ситуаций, делать правильные выводы, проявляет творческие способности в понимании, изложении и использовании программного материала; – подтверждает полное освоение компетенций, предусмотренных программой
<p>«4»</p>	<p>Содержание проекта соответствует рекомендациям, подробно описано, в проекте прописаны все необходимые элементы, обоснованы цель, задачи, объект, предмет проекта, практическая направленность, отражены этапы и элементы разработки проекта, сроки реализации, эффективность проекта.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Обучающийся показывает всесторонние и глубокие знания программного материала, знание основной и дополнительной литературы; – последовательно и четко обосновывает актуальность проекта; – уверенно ориентируется в проблемных ситуациях; – демонстрирует способность применять теоретические знания для анализа практических ситуаций, делать правильные выводы, проявляет творческие способности в понимании, изложении и использовании программного материала; – подтверждает полное освоение компетенций, предусмотренных программой



«3»	Содержание проекта соответствует рекомендациям, подробно описано, обоснованы цель, задачи, объект, предмет проекта, практическая направленность, сроки реализации, эффективность проекта. Однако в проекте прописаны не все необходимые элементы, отражены не все этапы.	– обучающийся показывает полное знание программного материала; – в разработке проекта допускает некоторые неточности; – правильно применяет теоретические положения к оценке практических ситуаций; - демонстрирует хороший уровень освоения материала и в целом подтверждает освоение компетенций, предусмотренных программой
«2»	Содержание проекта не соответствует рекомендациям, отсутствует практическая направленность, не рассчитана эффективность проекта. В проекте не прописаны все необходимые элементы, отражены не все этапы и элементы разработки проекта	– обучающийся имеет существенные пробелы в знаниях основного учебного материала по дисциплине; – не способен аргументировано и последовательно обосновывать содержание и этапы разработки проекта, допускает грубые ошибки в разработке проекта – не подтверждает освоение компетенций, предусмотренных программой

Шкала оценки уровня знаний, умений и навыков при оценке доклада-презентации

Критерии оценки	<ul style="list-style-type: none">- Было сформулировано и проанализировано большинство проблем, предполагаемых темой доклада;– были продемонстрированы адекватные аналитические методы при работе с информацией;– были использованы разнообразные источники информации;- материал изложен грамотно, в определенной логической последовательности;- продемонстрировано системное и глубокое знание программного материала;- точно используется терминология;- иллюстративный материал полно раскрывает тему доклада, расположен в логической последовательности;- показано умение делать презентацию
Отлично («5»)	<ul style="list-style-type: none">- Тема доклада раскрыта полно;- обучающийся показал всесторонние и глубокие знания программного материала,были использованы разнообразные источники информации;- продемонстрировал способность творчески применять знание теории к решению профессиональных задач;- продемонстрировал знание современной учебной и научной литературы;



	<ul style="list-style-type: none">- уверенно ориентируется в проблемных ситуациях, отвечает на все вопросы;- проявил творческие способности в понимании, изложении и использовании программного материала;- подтвердил полное освоение компетенций, предусмотренных программой;- материал изложен грамотно, в определенной логической последовательности;- точно использована профессиональная терминология;- иллюстративный материал полно раскрывает тему доклада, расположен в логической последовательности
Хорошо («4»)	<ul style="list-style-type: none">- обучающийся показал знание программного материала, основной и дополнительной литературы;- дал ответы на вопросы и дополнительные вопросы, допуская некоторые неточности;- продемонстрировал хороший уровень освоения материала и в целом подтвердил освоение компетенций, предусмотренных программой- материал доклада изложен грамотно, в определенной логической последовательности;- использована профессиональная терминология;- иллюстративный материал раскрывает тему доклада, расположен в логической последовательности
Удовлетворительно («3»)	<ul style="list-style-type: none">- тема доклада раскрыта не полностью;- усвоены основные категории по рассматриваемому и дополнительным вопросам;- имелись затруднения или допущены ошибки, исправленные после нескольких наводящих вопросов;- иллюстративный материал не полно раскрывает тему доклада;- обучающийся показал знание основного материала в объеме, необходимом для предстоящей профессиональной деятельности
Неудовлетворительно («2»)	Не представлена презентация

7.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

Номер недели семестра	Раздел дисциплины, обеспечивающий формирование компетенции (или ее части)	Вид и содержание контрольного задания	Требования к выполнению контрольного задания и срокам сдачи
3	1. Изучение программы векторной графики	1.1. Практическое задание - выполнение плаката в программе векторной графики Illustrator	1.1. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов 1.2. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов



	Illustrator	1.2. Практическое задание - верстка буклета в программе Adobe Illustrator 1.3. Практическое задание - верстка проекта согласно теме	1.3. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов
	Защита группового проекта	Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме просмотра практических заданий, выполненных в течение семестра	Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время экзаменационной сессии 0-15 баллов
4	2. Web-редактор	2. Практическое задание - создание своего web-сайта на основе шаблонов «WordPress», «Figma».	2.1. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов 2.2. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов 2.3. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов
4	Защита группового проекта	Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме просмотра практических заданий, выполненных в течение семестра	Защита группового проекта 3 семестра проходит в форме просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время экзаменационной сессии 0-15 баллов
5	3. Искусство моделирования в трехмерном редакторе 3ds Max	3. Практическое задание - 3d модели по эскизу с использованием программы трехмерного редактирования 3ds Max	3.1. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов 3.2. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов 3.3. Выполнение контрольного задания оценивается –0-10 баллов
5	Защита группового проекта	Защита группового проекта 4 семестра проходит в форме просмотра практических заданий, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей	Защита группового проекта 4 семестра проходит в форме просмотра работ, выполненных в течение семестра с привлечением работодателей во время экзаменационной сессии 0-15 баллов

Оценочные средства текущего контроля

Тестовые задания для промежуточной аттестации во 2 семестре


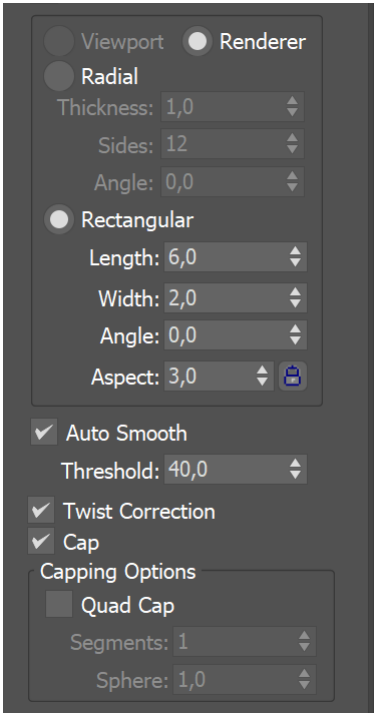
Тестовые задания направлены на оценивание формирования следующих компетенций в процессе освоения дисциплины:

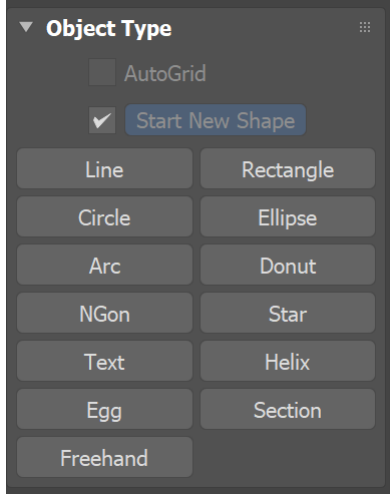
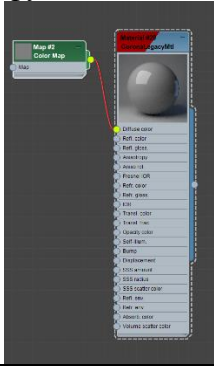
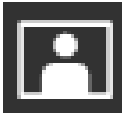

ПК-2. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в части:


- ПК-2.1. Ведет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

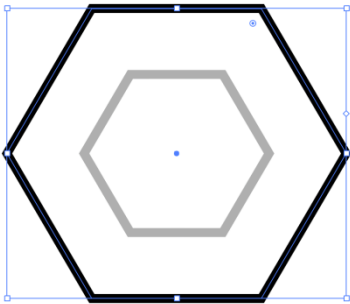
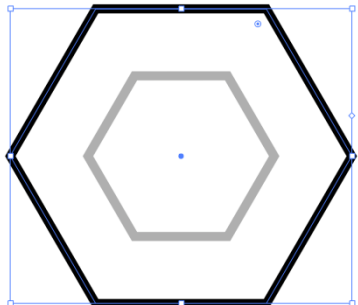
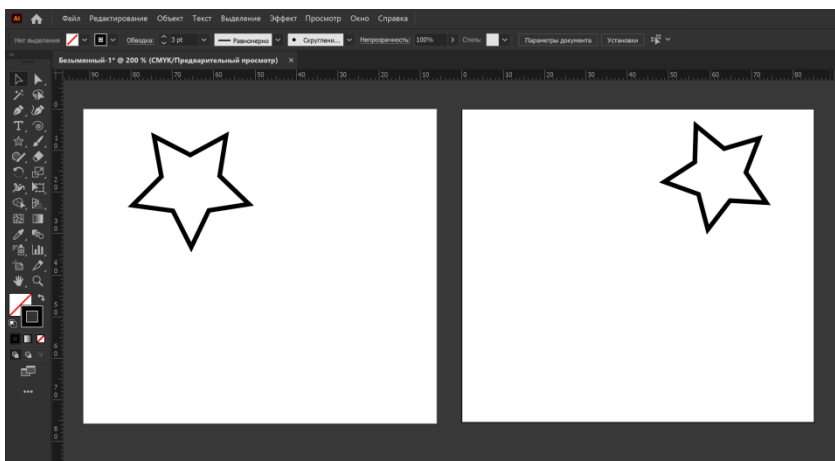

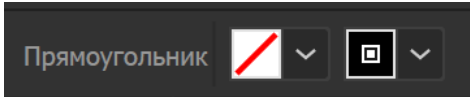
Номер задания	Содержание задания
Задания закрытого типа/тесты	
1.	1. Для объединения нескольких объектов в один используется команда: а) Group б) Merge В) Combine г) Flatten
2.	2. Для создания перекрестных ссылок между объектами используется инструмент: а) Link Tool б) Connector Tool В) Anchor Tool г) Blend Tool
3	3. Какой инструмент используется для создания прямоугольников и квадратов? а) Pen Tool б) Rectangle Tool В) Ellipse Tool г) Paintbrush Tool
4	4. Изображения в векторной графике формируются на основе: А) строк и столбцов Б) математической формулы, по которой строится изображение В) на основе наборов данных, описывающих графические изображения Г) пикселей <input type="checkbox"/>
5	5. Каталог цветов в Adobe Illustrator находится в палитре ... А) Paint Style Б) Information В) Layers Г) Radial
6	6. Программа Adobe Illustrator предназначена для ... А) создания высококачественных изображений для печати и публикации в Web Б) верстки текстов В) моделирования фильмов Г) создания слайдов
7	7. Для вывода графики на страницы сайта в Adobe Illustrator используется инструмент: А) инструмент Web Б) инструмент Безье В) инструмент Ластик Г) инструмент Аэрограф
8.	8. Для создания нового документа используется команда ... а) File б) Edit В) New


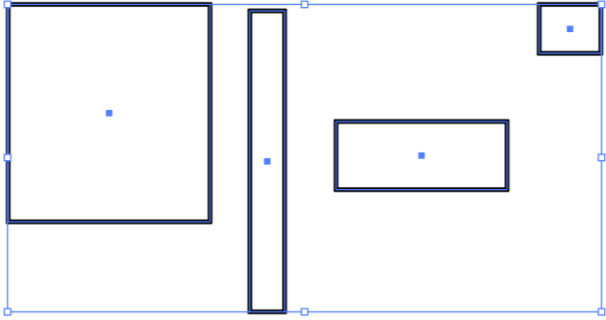
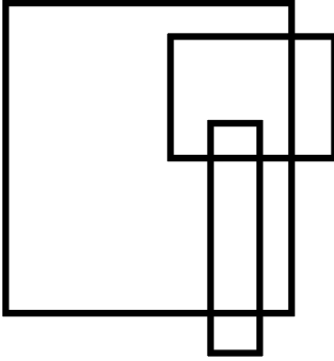
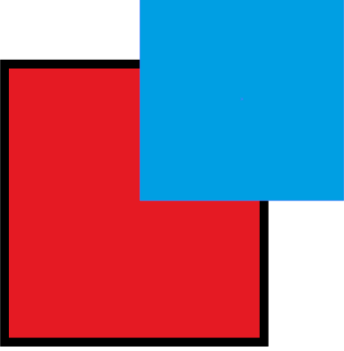
	г) Create
9.	9. Файлы, сохраненные в Adobe Illustrator , имеют расширение ... а) .psd б) .ai в) .jpg г) .docx
10.	10. Для создания прямоугольников и квадратов используется инструмент ... а) Pen Tool б) Rectangle Tool в) Ellipse Tool г) Paintbrush Tool
11.	11. Для создания эллипсов и кругов используется инструмент ... а) Pen Tool б) Rectangle Tool в) Ellipse Tool г) Paintbrush Tool
12.	12. Для выравнивания объектов по горизонтали используется команда ... а) Align Left б) Align Right в) Align Center г) Align Justify
13.	13. Для создания перспективных трансформаций объектов используется инструмент ... а) Scale Tool б) Rotate Tool в) Perspective Grid Tool г) Shear Tool
14.	14. Для создания текста в Adobe Illustrator используется инструмент ... а) Type Tool б) Paint Bucket Tool в) Eyedropper Tool г) Slice Tool
15.	15. Для изменения прозрачности объекта используется команда ... а) Transparency б) Opacity в) Blend Mode г) Gradient Tool
Задания открытого типа	
1.	1. Для объединения нескольких объектов в один используется команда:
2.	2. Для создания перекрестных ссылок между объектами используется инструмент:
3.	3. Новый документ в Adobe Illusrator создает комбинация клавиш ...
4.	4. Откроет проводник для выбора уже существующего документа в Adobe Illusrator комбинация клавиш ...
5.	5. Можно смешать объекты с помощью команды ...

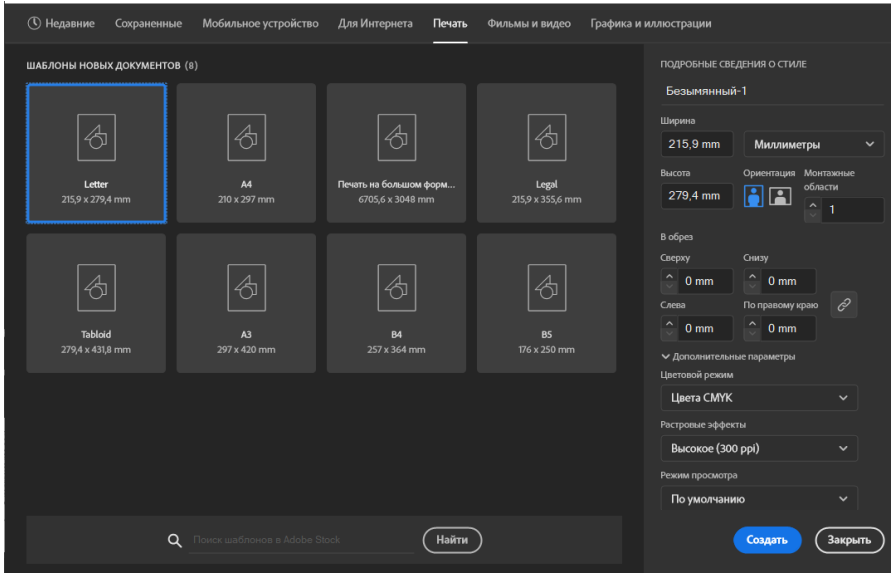
6.	6.Создать «ломтики» объектов можно с помощью пункта меню ...
7.	7.Файлы анимации имеют расширение ...
8.	8. Для создания нового документа используется команда ...
9.	9. Файлы, сохраненные в Adobe Illustrator , имеют расширение ...
10.	10. Для создания прямоугольников и квадратов используется инструмент ...
11.	11. Для создания эллипсов и кругов используется инструмент ...
12.	12. Для выравнивания объектов по горизонтали используется команда ...
13.	13. Для создания перспективных трансформаций объектов используется инструмент ...
14.	14. Для создания текста в Adobe Illustrator используется инструмент ...
15.	15. Для изменения прозрачности объекта используется команда ...
16.	<p>16. Напишите названия инструментов создания объектов, в панели Create по порядку начиная с выделенного в синем круге.</p> 
17.	<p>17. На картинке изображено изменение слайна в ...</p> 

18.	<p>18. Эта панель называется:</p> 
19.	<p>19. На картинке применена функция ...</p> 
20.	<p>20. Дизайнер должен быть в состоянии создавать дизайн-проекты, которые соответствуют _____ идентичности бренда.</p>
21.	<p>21. В современных технологиях дизайн-проектирования визуальных коммуникаций, _____ играет важную роль.</p>
22.	<p>22. Дизайнер должен иметь хорошее понимание пользовательского опыта и _____ с которым взаимодействует пользователь.</p>
23.	<p>23. Эта иконка отвечает за...</p> 
24.	<p>24. Эта иконка отвечает за...</p> 
25.	<p>25. Этот инструмент в Adobe Illustrator? называется ...</p>

	
26.	26. Для создания кривых линий используется инструмент ...
27.	27. . Отменяет последнее действие горячая клавиша ...
28.	28. Позволяет вставить скопированный объект горячая клавиша ...
29.	29. Создает новый документ в Adobe Illusrator комбинация клавиш ...
30.	30. Для перемещения прямоугольника в Adobe Illustrator используется инструмент ...
31.	31. Можно увидеть, как будет выглядеть рисунок при печати в Adobe Illustrator в режиме ...
32.	32. Для увеличения размера в Adobe Illustrator используется инст румент ...
33.	33. Можно перемещать опорные и направляющие точки в Adobe Illustrator с помощью инструмента ...
34.	34. Стандартным для фотографий и рисунков с прозрачными и градиентными цветами в Adobe Illustrator является формат ...
35.	35. Стандартным для логотипов со сплошными заливками и плоскими цветами в Adobe Illustrator является формат ...
36.	36. Стандартным для изображений с обязательной прозрачностью в Adobe Illustrator является формат ...
37.	37. Для установки Adobe Illustrator 10 должно быть на жестком диске должно быть свободного пространства не менее ...
38.	38. Для установки Adobe Illustrator 10 должно быть минимум оперативной памяти ...
39.	39. Можно добавить реалистичные источники света на изображение с помощью инструмента ...
40.	40. Можно создать повторяющуюся анимацию с помощью пункта меню ...
41.	41. Эффективная коммуникация требует _____ и простоты в дизайне.
42.	42. Визуальные коммуникации могут быть использованы для создания _____ плакатов и баннеров.
43.	43. Интерактивный дизайн может создавать _____ опыт для пользователей.
44.	44. Дизайнер должен быть в состоянии работать с различными _____ изображений и видео
45.	45. Готовый макет ресурса, представляющий собой HTML-страницу с готовым дизайном и основными компонентами, как правило, находится в общем доступе на распространённых площадках, таких как WordPress – называется ...
46.	46. Отрасль дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений - ...

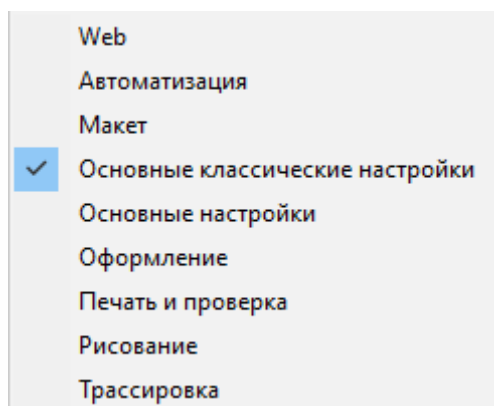
47.	<p>47. С многоугольником на нижеприведенной картинке произвели действие - ...</p> 
48.	<p>48. Позволит произвести пропорциональное масштабирование объекта как на картинке ниже следующая комбинация клавиш - ...</p> 
49.	<p>49. Две рабочие зоны на картинке ниже называются ...</p> 
50.	<p>50. Первый квадрат в панели управления данной фигуры отвечает за ...</p> 
51.	<p>51. Второй квадрат в панели управления данной фигуры отвечает за ...</p> 

52.	52. Это панель инструментов ... 
53.	53. Чтобы выровнять эти фигуры по горизонтали нужно применить выравнивание ... 
54.	54. Можно объединить фигуры в Adobe Illusrtator инструментом ... 
55.	55. Прямоугольники ниже, кроме цвета и размера, отличаются ... 
56.	56. Инструмента «Пипетка» захватывает _____ объекта.
57.	57. Прозрачность на объект применяется в _____ соотношении.
58.	58. При выделении объекта во вкладке _____, можно

	изменить пропорции объекта, его расположение на листе, изменить цвета и способы заливки и т.д.
59.	59. Процесс перевода растрового изображения в векторное называется ...
60.	60.Цветовая палитра в дизайне может оказывать влияние на _____ пользователя
61.	61.Современные программы и инструменты позволяют дизайнерам работать с ... и растровыми изображениями
62.	62.Дизайнер должен быть в состоянии работать с различными форматами, такими как PDF и ... (перечислить все векторные, форматы, что знаете, не меньше 2х)
63.	63.Одним из ключевых аспектов дизайна-проектирования визуальных коммуникаций является понятность и _____ в передаче информации
64.	64.Дизайнер должен быть в состоянии работать с различными форматами, такими как PNG и ... (перечислить все растровые форматы, что знаете, не меньше 2х).
65.	<p>65.Это окно в Adobe Illustrator называется ...</p> 

66.

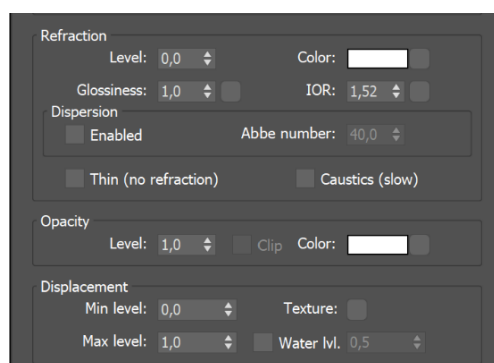
66.В данной вкладке может меняться ...



67.

67.За прозрачность будущей текстуры отвечает часть ...

1

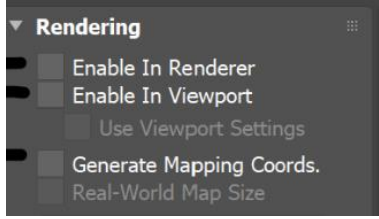


23

68.

68.За шероховатость (рельеф) поверхности отвечает параметр текстуры
отвечает ...

Maps		
	Amount	Map
<input checked="" type="checkbox"/> Diffuse	100,0	Map #2 (Color Map)
<input checked="" type="checkbox"/> Reflection	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Refl. glossiness	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Anisotropy	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Aniso rotation	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Fresnel IOR	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Refraction	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Refr. glossiness	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> IOR	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Translucency	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Transl. fraction	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> SSS amount	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> SSS scatt. color	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> SSS radius	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Opacity	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Self-Illumination	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Vol. absorption	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Vol. scattering	100,0	No Map
<input checked="" type="checkbox"/> Bump	1,0	No Map

69.	<p>69. После отрисовки сплайнов во вьюпорте, необходимо создать объём получившейся форме. Отобразит объект только в окне редактирования галочка ...</p> 
70.	<p>70. Дизайн-проектирование визуальных коммуникаций может быть использовано для создания _____ обучающих материалов и курсов</p>

Тестовые задания для промежуточной аттестации в 4 семестре

Тестовые задания направлены на оценивание формирования следующих компетенций в процессе освоения дисциплины:



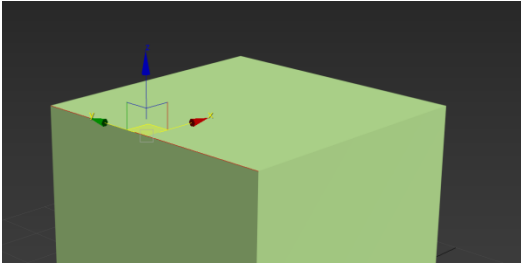
ПК-3. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований, разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации,

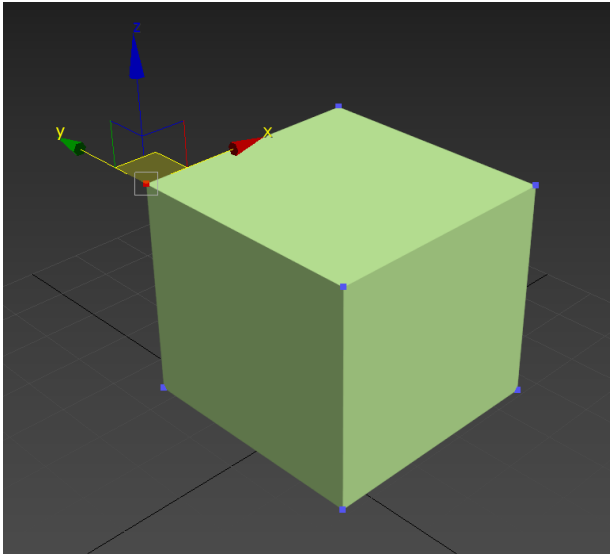
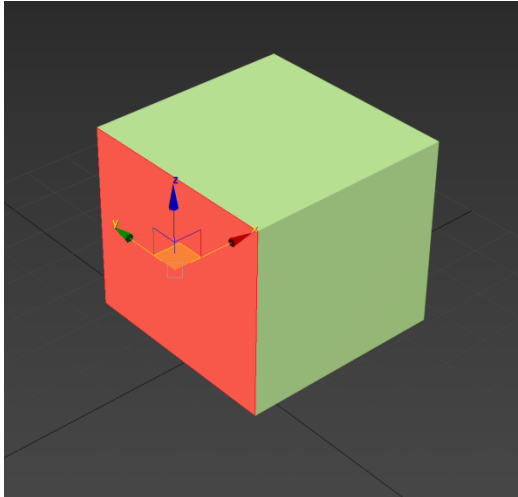
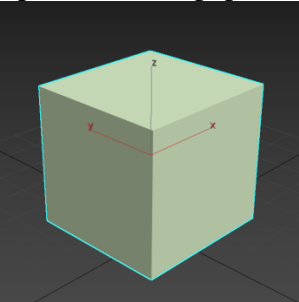
концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в части:

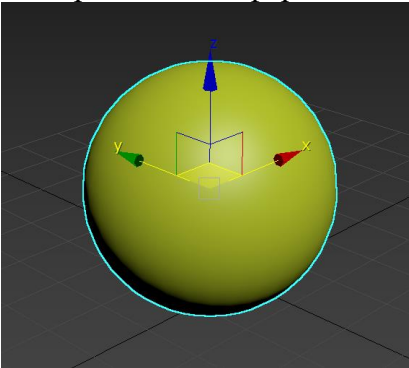
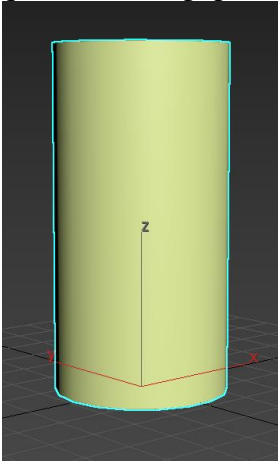
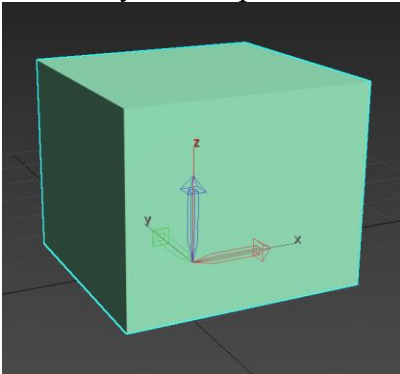
- ПК-3.1 Готов к проведению предпроектных дизайнерских исследований;
- ПК-3.2 Готов к разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- ПК-3.3 Готов к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

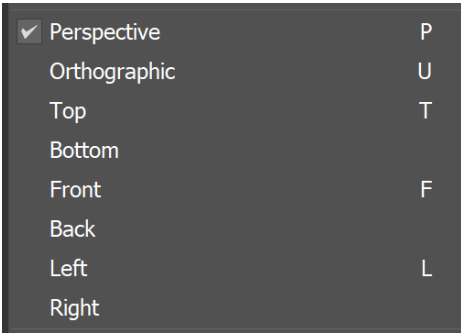
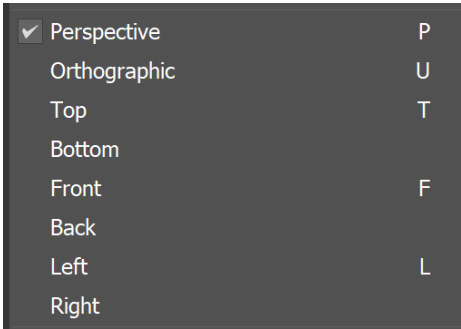
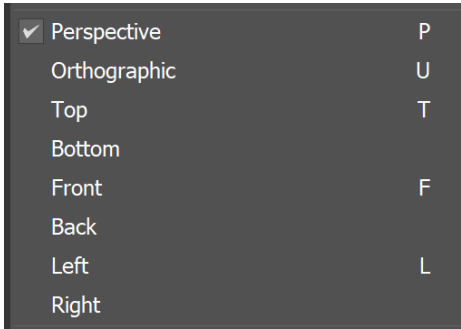
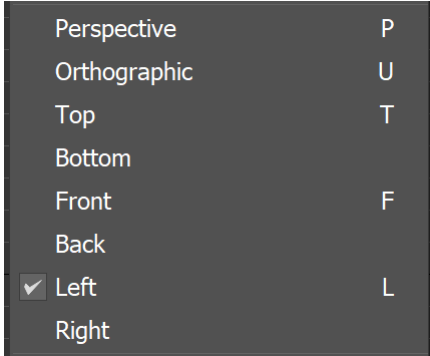

Номер задания	Содержание задания
Задания закрытого типа/тесты	
1.	<p>1.1. 3d Max – это:</p> <p>а. Графический редактор для создания 2D картинок б. Программа для создания трехмерных моделей и анимации в. Текстовый редактор г. Это компьютерная игра</p>
2.	<p>1.2. Для импорта 3D моделей в 3d Max можно использовать формат:</p> <p>а. .mp3 б. .doc в. .obj г. .gif</p>
3	<p>1.3. Инструмент в 3d Max, который позволяет создавать текстуры и материалы для моделей, называется:</p> <p>а. Rescan б Material Editor в. World Builder г. Object Manager</p>
4	<p>1.4. UVW координаты в 3d Max:</p> <p>а. Это координаты для создания освещения б. Это координаты, определяющие позицию камеры</p>

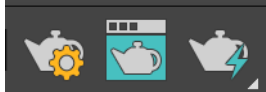


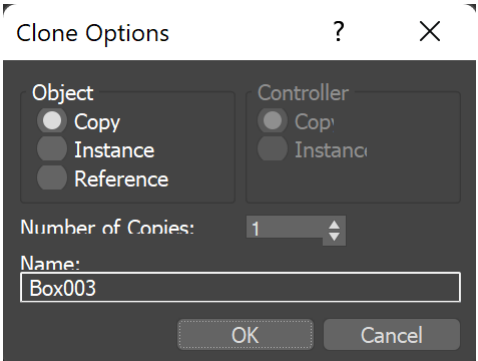
	<p>в. Это координаты для создания текстур г. Это координаты для задания цвета</p>
5	<p>1.5. Файлы проекта 3D Max имеют расширение: а. .max б. .exe в. .jpg г. .txt</p>
6	<p>1.6. Создать новый материал в 3d Max можно: а. Выбрать объект, настроить его параметры и выбрать пункт New Material в меню Material Editor б. С помощью команды Create New Material в меню Select в. С помощью команды Create New Material в меню Modify г. В 3d Max нельзя создавать новые материалы</p>
7	<p>1.7. Как использовать параметр Extrude в 3d Max: а. Для создания новых объектов б. Для создания новых материалов в. Для задания глубины объекта г. Для задания текстуры объекта</p>
8	<p>1.8 Какой инструмент нужно использовать, чтобы выбрать несколько объектов в 3d Max: а. Select б. Move в. Transform г. Create</p>
9.	<p>1.9. В формате PDF используется команда для сохранения документа: а) Save As б) Export В) Save for Web г) Save for Microsoft Office</p>
10.	<p>1.10. Можно изменять размер кисти в Adobe Illustrator клавишами ... а) "Ctrl" и "Alt" б) "Shift" и "Tab" В) "Ctrl" и "Tab" г) "Shift" и "Alt"</p>
11.	<p>1.11. Для создания точки привязки в Adobe Illustrator используется комбинация клавиш: а) "Shift" + "Ctrl" + "A" б) "Shift" + "Ctrl" + "P" В) "Shift" + "Ctrl" + "C" г) "Shift" + "Ctrl" + "Alt"</p>
12.	<p>1.12. Можно выделить объект на заднем плане в Adobe Illustrator инструментом: а) Selection Tool б) Direct Selection Tool В) Group Selection Tool г) Magic Wand Tool</p>
13.	<p>1.13. Для изменения размера рамки выделенного объекта в Adobe Illustrator используется команда:</p>

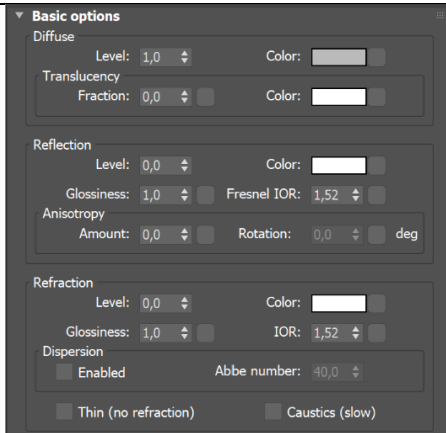
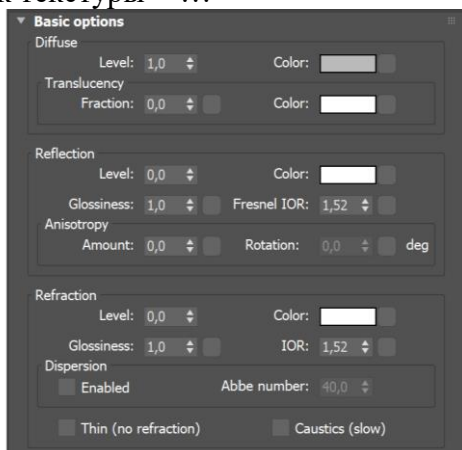
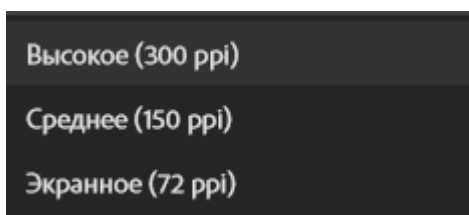
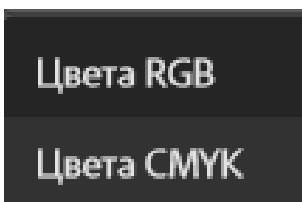
	a) Transform б) Scale B) Resize г) Adjust
14.	1.14. Для изменения цвета контура объекта в Adobe Illustrator используется команда: a) Stroke Color б) Fill Color B) Gradient Color г) Blend Mode
15.	1.15. Для изменения цветовой гаммы документа в Adobe Illustrator используется команда: a) Edit Colors б) Color Mode B) Recolor Artwork г) Color Balance
Задания открытого типа	
1.	1. Как называется этот инструмент в 3d Max Corona? 
2.	2. Как называется этот инструмент в 3d Max Corona? 
3.	3. Как называется выделенная часть на объекте? 

4.	<p>4. Как называется выделенная точка на объекте?</p> 
5.	<p>5. Что выделено у бокса на картинке?</p> 
6..	<p>6. На фото изображена примитивная форма, как он называется?</p> 

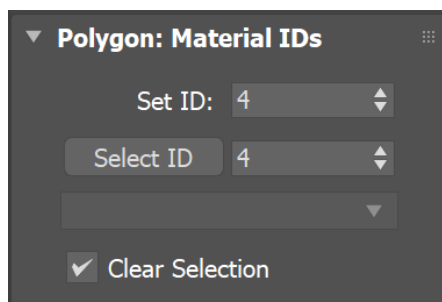
7.	<p>7. На фото изображена примитивная форма, как он называется?</p> 																
8.	<p>8. На фото изображена примитивная форма, как он называется?</p> 																
9.	<p>9. Какая функция включена у ниже представленного бокса?</p> 																
10.	<p>10. Какой вид переключит вас на вид сверху</p> <table border="1" data-bbox="705 1675 1187 2022"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Perspective</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Orthographic</td> <td>U</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Top</td> <td>T</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Bottom</td> <td></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Front</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Back</td> <td></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Left</td> <td>L</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Right</td> <td></td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> Perspective	P	<input type="checkbox"/> Orthographic	U	<input type="checkbox"/> Top	T	<input type="checkbox"/> Bottom		<input type="checkbox"/> Front	F	<input type="checkbox"/> Back		<input type="checkbox"/> Left	L	<input type="checkbox"/> Right	
<input checked="" type="checkbox"/> Perspective	P																
<input type="checkbox"/> Orthographic	U																
<input type="checkbox"/> Top	T																
<input type="checkbox"/> Bottom																	
<input type="checkbox"/> Front	F																
<input type="checkbox"/> Back																	
<input type="checkbox"/> Left	L																
<input type="checkbox"/> Right																	

11.	<p>11. Какой вид переключит вас на вид снизу</p> 
12.	<p>12. Какой вид переключит вас на вид сбоку</p> 
13.	<p>13. Какой вид переключит вас на ортогональную проекцию?</p> 
14.	<p>14. Какой вид переключит вас на вид модели в перспективе?</p> 
15.	<p>15. Иконки относятся к панели:</p> 
16.	<p>16. . Панель инструментов связана с ...</p>

	
17.	<p>17. Чтобы выбрать несколько объектов в 3d Max, нужно использовать инструмент ...</p>  <p style="text-align: center;">А Б В</p>
18.	<p>18. Инструмента «Пипетка» захватывает _____ объекта. (впишите ответ)</p>
19.	<p>19. Прозрачность на объект применяется в _____ соотношении.</p>
20.	<p>20. При выделении объекта во вкладке _____, можно изменить пропорции объекта, его расположение на листе, изменить цвета и способы заливки и т.д.</p>
21.	<p>21. _____ — это процесс перевода растрового изображения в векторное.</p>
22.	<p>22. Эффект _____ позволяет растушевать объект.</p>
23.	<p>23. Этот инструмент позволяет делать ...</p> 
24.	<p>24. Какой пункт при копировании объекта позволит в дальнейшем видоизменять объект, и изменения будут происходить автоматически на всех его копиях ...</p> 
25.	<p>25. За цвет базовых настроек текстуры отвечает часть ...</p>

	 <p>123</p>
<p>26.</p>	<p>26. За яркость и видимость отражения в материале отвечает часть базовых настроек текстуры - ...</p>  <p>123</p>
<p>27.</p>	<p>27. Данные на картинке означают ...</p> 
<p>28.</p>	<p>28. Для будущей печати полиграфии нужны цвета ...</p> 

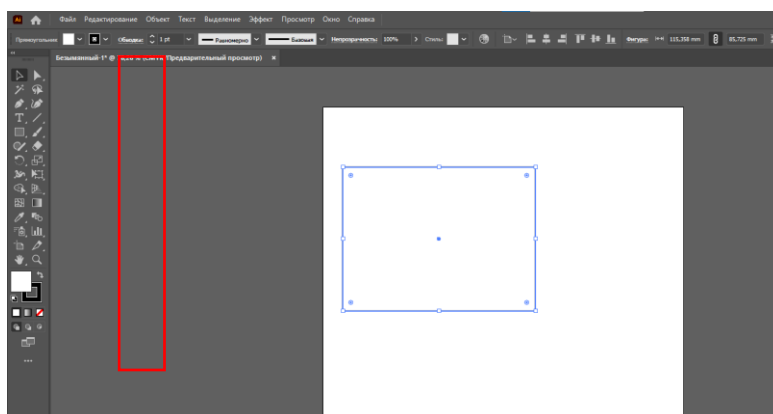
29. 29. Эта панель позволяет задать номер полигону объекта, для чего это используется:

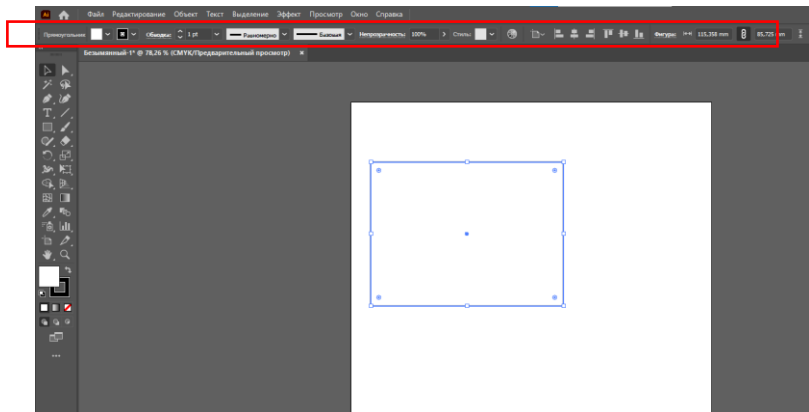
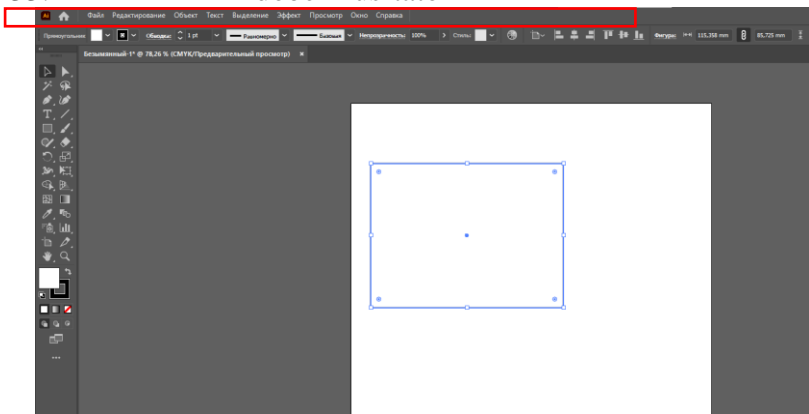
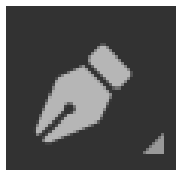
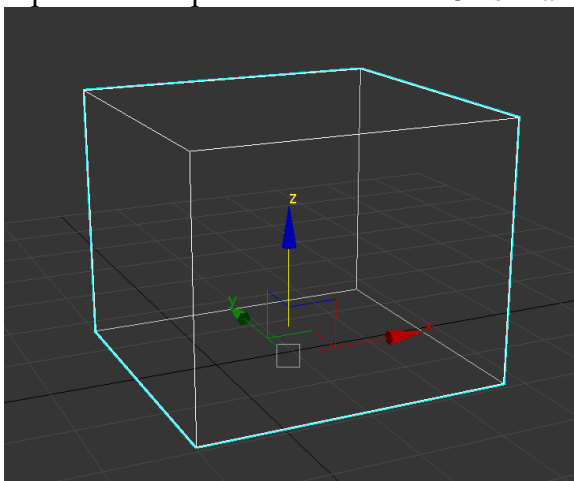



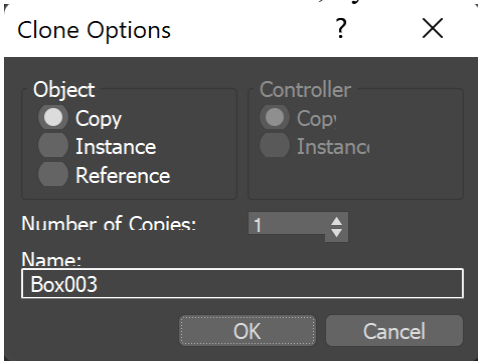
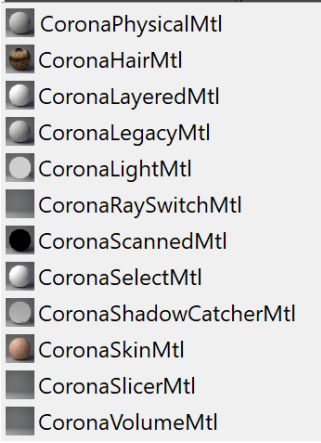

30. 30. Выделенная синим на картинке ориентация называется ...

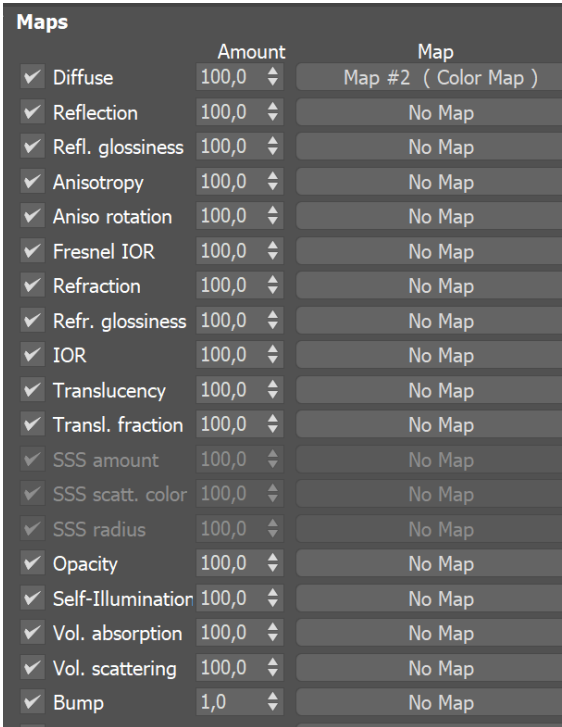
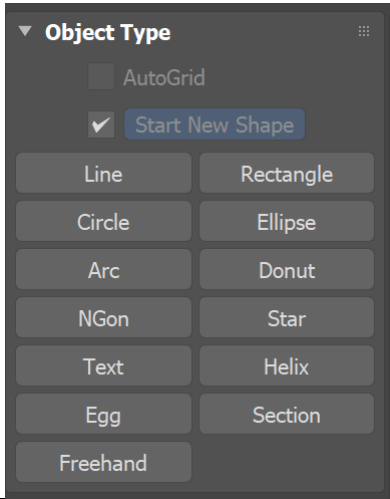



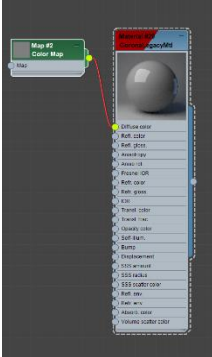
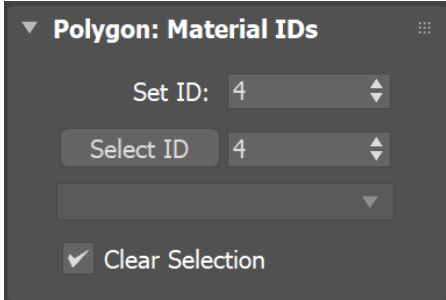
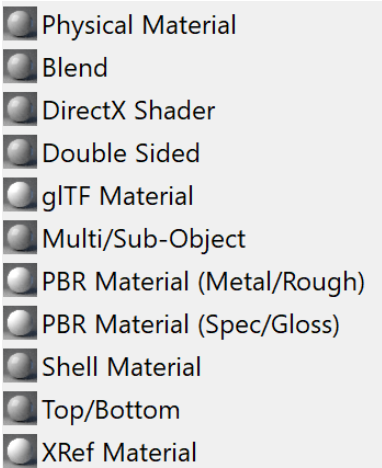
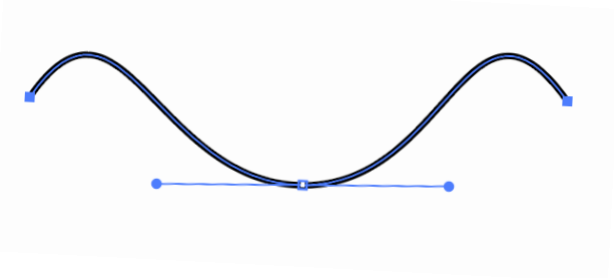
31. 31. Эта панель в Adobe Illusrtator называется ...

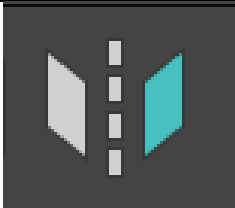



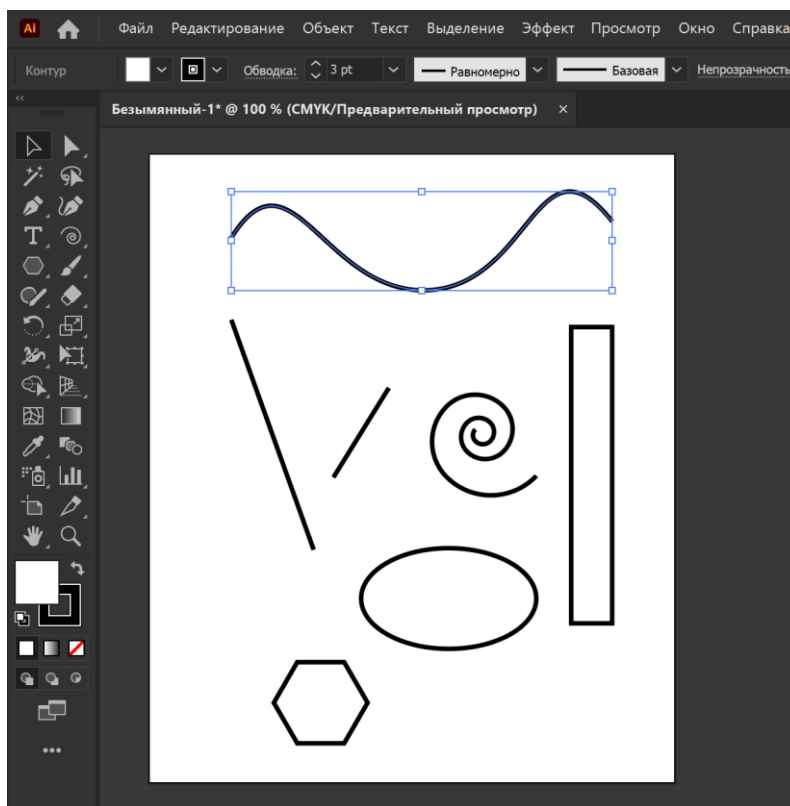
32.	<p>32.Эта панель в Adobe Illusrator называется ...</p> 
33.	<p>33.Эта панель в Adobe Illusrator называется ...</p> 
34.	<p>34.Этот инструмент называется ...</p> 
35.	<p>35.Такой режим отображения объекта в 3Ds Max называется ...</p> 

36.	36.Этот инструмент в 3Ds Max называется ... 
37.	37.При копировании объекта позволит в дальнейшем видоизменять объект, и изменения будут происходить автоматически на всех его копиях, пункт ... 
38.	38.Для создания стандартной текстуры Corona render в Material Editor нужно выбрать ... 
39.	39.На картинке изображены инструменты для ... 

40.	<p>40.Какой параметр текстуры отвечает за шероховатость (рельеф) поверхности?</p> 
41.	<p>41. Эта панель называется ...</p> 
42.	42. Форматы GIF, JPEG являются форматами
43.	43. Современные технологии позволяют дизайнерам создавать _____ и интерактивные элементы для визуальных коммуникаций
44.	44. Дизайнер должен учитывать пользовательский опыт и удобство использования при _____ дизайн-проектов
45.	<p>45.Напишите названия инструментов создания объектов, в панели Create по порядку начиная с выделенного в синем круге.</p> 

46.	<p>46. На текстуре применена функция ...</p> 
47.	<p>47. Эта панель позволяет задать номер полигону объекта, это используется для ...</p> 
48.	<p>48. Для создания стандартной текстуры в Material Editor нужно выбрать ...</p> 
49.	<p>49. Можно редактировать опорные точки данного контура инструментом выделения ...</p> 
50.	<p>50. У этого инструмента функция создания ...</p>

	
51.	51. Для выделения областей одного цвета служит инструмент Adobe Photoshop ...
52.	52. Система визуализации, которая устанавливается в 3ds max, позволяет..
	
53.	53. Позволяет вставить скопированный объект горячая клавиша ...
54.	54. Отменяет последнее действие горячая клавиша ...
55.	55. Можно выделить все объекты на картинке комбинацией клавиш ...
56.	56. Дизайнер способен осуществлять художественно-техническую разработку _____ - _____ объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, ведет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов.





57.	57.Современные технологии позволяют дизайнерам создавать и инновационные дизайн-проекты.
58.	58.Для разработки успешных идентификационных решений, дизайнеры должны понимать _____ бренда.
59.	59.Цветовая палитра в дизайне может оказывать влияние на _____ пользователя.
60.	60.Дизайн-проектирование визуальных коммуникаций играет важную роль в _____ продуктов и услуг.
61.	61.Визуальные коммуникации могут быть использованы для создания _____ кампаний и рекламы.
62.	62.Для разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, дизайнер должен учитывать _____ аудиторию.
63.	63.Для успешной коммуникации, дизайн-проект должен быть _____ и легко читаемым.
64.	64.Современные программы и инструменты позволяют дизайнерам работать с _____ и растровыми изображениями.
65.	65.Основной целью дизайна-проектирования визуальных коммуникаций является передача _____ и идей.
66.	66.Одним из ключевых аспектов дизайна-проектирования визуальных коммуникаций является понятность и _____ в передаче информации
67.	67.Дизайнер должен иметь хорошее понимание _____ интерфейсов.
68.	68. Инструмент в 3d Max, который позволяет создавать текстуры и материалы для моделей, называется:
69.	69. UVW координаты в 3d Max:
70.	70. Файлы проекта 3D Max имеют расширение:

Типовые практические задания

Контрольные практические задания направлены на оценивание формирования следующих компетенций в процессе освоения дисциплины:

ПК-2. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в части:

- ПК-2.1. Ведет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований, разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации,

концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в части:

- ПК-3.1 Готов к проведению предпроектных дизайнерских исследований;
- ПК-3.2 Готов к разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- ПК-3.3 Готов к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.



**Типовые контрольные задания для практических занятий в 2 семестре –
выполненные задания оцениваются на промежуточной аттестации**

Раздел 1. Изучение программы векторной графики Illustrator

- 1.1. Выполнение плаката в программе векторной графики Illustrator
- 1.2. Верстка буклета в программе Adobe Illustrator
- 1.3. Верстка проекта согласно теме

**Типовые контрольные задания для практических занятий в 3 семестре –
выполненные задания оцениваются на промежуточной аттестации**

Раздел 2. Web-редактор

- 2.1. Принципы создания одностраничного сайта (лендинг)
- 2.2. Принципы создания многостраничного сайта
- 2.3. Создание своего web-сайта на основе шаблонов «WordPress», «Figma»

**Типовые контрольные задания для практических занятий в 4 семестре –
выполненные задания оцениваются на промежуточной аттестации**

Раздел 3. Искусство моделирования в трехмерном редакторе 3ds Max

- 3.1. 3d модель по эскизу с использованием программы 3ds Max – 3 задания по индивидуальной теме

7.4. Содержание занятий семинарского типа

Преподавание дисциплины «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» предусматривает проведение занятий семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий, выполнении проекта.

Практическое занятие – это разновидность контактной работы с преподавателем, в ходе которой формируются и закрепляются необходимые для дизайнера общепрофессиональные и профессиональные компетенции.

В качестве основных форм организации учебного процесса по дисциплине «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» в предлагаемой методике обучения выступают занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий, разработки проекта. Степень освоения компетенций оценивается как оценка выполнения практических заданий, которые студент выполняет на практических занятиях под руководством преподавателя.

Цель практических занятий по дисциплине «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» – освоение студентами основных методов верстки, принятых в создании проектов.

Задачи практических занятий – в процессе обучения студенты должны получить, закрепить и развить навыки верстки простых и сложных макетов, владеть различными методами верстки макета, выполнять макеты как базовых форме, так и сложных формах, в том числе по авторскому эскизу. Освоение курса «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» должно способствовать более плодотворной работе обучающихся над творческими проектами. В результате освоения курса обучающийся получает возможность использовать методы верстки в ходе проектирования.

В результате практического изучения дисциплины «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» обучающиеся должны уметь создавать разнообразные макеты в соответствии с эскизом, как традиционные, так и



нетрадиционные решения, искать новые приемы формообразования, воплощать выразительный образ. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческой фантазии в поиске новых идей.

Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме – в соответствии с разделом.

Раздел 1. Изучение программы векторной графики Illustrator

Практическое занятие 1.1.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Работа с цветом CMYK, RGB в Adobe Illustrator.

Содержание занятия. Виды цветовых режимов в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Цель занятия: овладение различными типами цветовых режимов в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Практические навыки: получение навыков работы с различными типами цветовых режимов в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Практическое занятие 1.2.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Приемы редактирования и модификации объектов в Adobe Illustrator.

Содержание занятия. Виды редактирования объектов в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Цель занятия: овладение различными типами редактирования объектов в программе векторной графике Adobe Illustrator, овладение различными типами модификации формы объекта в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Практические навыки: получение навыков работы с различными типами редактирования и модификации объектов в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Практическое занятие 1.3.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Модификация формы объектов

Содержание занятия. Виды модификации объектов в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Цель занятия: овладение различными типами модификации формы объекта в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Практические навыки: получение навыков работы с различными типами модификации объектов в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Практическое занятие 1.4.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Работа с кривыми Безье, практика применения. Кисти и обводки

Содержание занятия. Виды кривых в программе векторной графике Adobe Illustrator. Виды кистей и обводки в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Цель занятия: овладение различными типами кривых в программе векторной графике Adobe Illustrator, овладение различными типами кистей и обводки в программе векторной графике Adobe Illustrator.



Практические навыки: получение навыков работы с различными типами кривых в программе векторной графике Adobe Illustrator, получение навыков работы с различными типами кистей и обводки в программе векторной графике Adobe Illustrator.

Практическое занятие 1.5.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

Тема занятия. Программа верстки Adobe Illustrator, изучение интерфейса.

Содержание занятия. Программа компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator изучение основ интерфейса

Цель занятия: овладение интерфейсом программа компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Практические навыки: получение навыков работы в программе компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Практическое занятие 1.6

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Работа с векторной графикой и текстом в Adobe Illustrator.

Содержание занятия. Программа компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator изучение инструментов для создания векторного рисунка и текста

Цель занятия: овладение инструментами для создания векторного рисунка и текста в программа компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Практические навыки: получение навыков работы с инструментами для создания векторного рисунка и текста в программе компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Практическое занятие 1.7.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Работа с векторной графикой и текстом в Adobe Illustrator.

Содержание занятия. Программа компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator изучение инструментов для создания векторного рисунка и текста

Цель занятия: овладение инструментами для создания векторного рисунка и текста в программа компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Практические навыки: получение навыков работы с инструментами для создания векторного рисунка и текста в программе компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Практическое занятие 1.8.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Работа с фотографиями в Adobe Illustrator.

Содержание занятия. Способы обработки фотографии в программе компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Цель занятия: овладение способами обработки фотографии в программе компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Практические навыки: получение навыков обработки фотографии в программе компьютерного макетирования и верстки Adobe Illustrator.

Раздел 2. Web-редактор

Практическое занятие 2.1.



Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Основы 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.

Практическое занятие 2.2.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План 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.

Практическое занятие 2.3.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План 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.

Практическое занятие 2.5.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Модификация Web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Содержание занятия. Создание интерактивных карт-гиперссылок. Создание закладок. Добавление фреймов на страницу. Создание интерактивных кнопок. Вставка форм на страницу. Создание контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Цель занятия: овладение приемами модификации сайт, овладение приемами создания контента.

Практические навыки: создание интерактивных карт-гиперссылок, создание закладок, добавление фреймов на страницу, получение навыков создания контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Практическое занятие 2.6.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Модификация Web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Содержание занятия. Создание интерактивных карт-гиперссылок. Создание закладок. Добавление фреймов на страницу. Создание интерактивных кнопок. Вставка форм на страницу. Создание контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».



Цель занятия: овладение приемами модификации сайт, овладение приемами создания контента.

Практические навыки: создание интерактивных карт-гиперссылок, создание закладок, добавление фреймов на страницу, получение навыков создания контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Практическое занятие 2.7.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Модификация Web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Содержание занятия. Создание интерактивных карт-гиперссылок. Создание закладок. Добавление фреймов на страницу. Создание интерактивных кнопок. Вставка форм на страницу. Создание контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Цель занятия: овладение приемами модификации сайт, овладение приемами создания контента.

Практические навыки: создание интерактивных карт-гиперссылок, создание закладок, добавление фреймов на страницу, получение навыков создания контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Практическое занятие 2.8.

Вид практического занятия: выполнение практического задания по теме занятия

План занятия. Модификация Web-сайта. Подготовка контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Содержание занятия. Создание интерактивных карт-гиперссылок. Создание закладок. Добавление фреймов на страницу. Создание интерактивных кнопок. Вставка форм на страницу. Создание контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Цель занятия: овладение приемами модификации сайт, овладение приемами создания контента.

Практические навыки: создание интерактивных карт-гиперссылок, создание закладок, добавление фреймов на страницу, получение навыков создания контента для дальнейшей верстки в «WordPress», «Figma».

Раздел 3. Искусство моделирования в трехмерном редакторе 3ds Max

Практическое занятие 3.1.

Вид практического занятия: разработка проекта

План занятия: Введение в моделирование трехмерных объектов в редакторе 3ds Max.

Цель занятия: Выполнение упражнений по теме.

Практические навыки: первичные навыки выполнения моделирования трехмерных объектов редакторе 3ds Max.

Практическое занятие 3.2.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Свиток возможностей Compound Objects.

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение применять в проектной работе возможности Compound Objects.

Практическое занятие 3.3.



Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Использование Loft, Boolean, ProCutter при создании моделей.

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение использовать Loft, Boolean, ProCutter при создании моделей.

Практическое занятие 3.4.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Введение в сплайновое моделирование, принципы редактирования и преобразования.

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: овладение методами сплайнового моделирования, принципами редактирования и преобразования.

Практическое занятие 3.5.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Создание простых и сложных предметов на основе сплайна (Посуда, мебель, бытовая техника, аксессуары)

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение создавать простые и сложные предметы на основе сплайна.

Практическое занятие 3.6.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Создание простых и сложных предметов на основе полигонального моделирования (Автомобиль, лодка, и др.)

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение создавать простые и сложные предметы на основе полигонального моделирования.

Практическое занятие 3.7.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Создание простых и сложных предметов на основе полигонального моделирования (Автомобиль, лодка, и др.)

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение создавать простые и сложные предметы на основе полигонального моделирования.

Практическое занятие 3.8.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Трансформация полигональных моделей, при помощи различных способов выделения (Soft selection, Paint, Blur)

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение применять различные способы выделения (Soft selection, Paint, Blur).

Практическое занятие 3.9.

Вид практического занятия: разработка проекта.



План занятия: Применения различных групп сглаживания в полигональной модели.

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение применять различные группы сглаживания в полигональной модели.

Практическое занятие 3.10.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Комбинирование различных техник моделирования в объекте.

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение комбинировать различные техники моделирования в объекте.

Практическое занятие 3.11.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Текстурирование мультиматериалами с последующим назначением ID на выделенный полигон.

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме.

Практические навыки: умение применять текстурирование мультиматериалами с последующим назначением ID на выделенный полигон.

Практическое занятие 3.12.

Вид практического занятия: разработка проекта.

План занятия: Настройка сцены с расстановкой источников освещения.

Цель занятия: Выполнение практического задания по теме

Практические навыки: умение выполнять настройку сцены с расстановкой источников освещения.

7.5. Интерактивные практические занятия

Практические занятия проводятся с использованием активных и интерактивных форм обучения:

Разработка проекта

В методе проектов студенты разрабатывают общую презентацию, которая складывается из авторских работ, выполненных каждым обучающимся в соответствии с индивидуальным заданием группового проекта – 3d модель по эскизу с использованием программы 3ds Max. Технология группового проектного обучения стимулирует самостоятельную работу и взаимодействие исполнителей.

Методика применения ОС

Проектная технология: стадии проекта

1. Организационно-подготовительная стадия – проблематизация, разработка проектного задания (выбор);
2. Разработка проекта;
3. Выполнение проекта – технологическая стадия – обучающиеся должны выполнить презентацию в соответствии с заданием;
4. Заключительная стадия (общественная презентация, обсуждение, саморефлексия).

Проектный метод используется в рамках группового проектного обучения, развивает навыки работы в коллективе, организаторские способности студентов, способность осуществлять различные виды деятельности (как в роли руководителей, так и в роли исполнителей).



Заключительная стадия – в конце семестра проводится защита группового проекта, создается комиссия из преподавателей. Каждому из участников проектной группы задаются вопросы, обсуждаются достоинства и недостатки каждой представленной работы.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы; перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

8.1. Основная литература

1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041736>
2. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-8199-0703-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2111907>
3. Хворостов, Д. А. 3D Studio Max + V-Ray + Corona. Проектирование дизайна среды : учебное пособие / Д.А. Хворостов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. — 333 с. — (Высшее образование). — DOI 10.12737/1056727. - ISBN 978-5-00091-801-2. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2084152>

8.2. Дополнительная литература

1. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 240 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-010191-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1078363>
2. Мелкова, С. В. Проектирование: графический фэшн-дизайн : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / С. В. Мелкова ; Кемеров. гос. ин-т культуры. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2019. - 142 с: ил. - ISBN 978-5-8154-0487-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1154345>
3. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. - ISBN 978-5-7638-4194-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1819273>

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Электронная библиотечная система Book.ru: <http://www.book.ru/>
2. Научная электронная библиотека e-library: <http://www.e-library.ru/>
3. Электронная библиотечная система Znanium.com: <http://znanium.com/>

8.4. Перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем



Лицензионное программное обеспечение:

1. Microsoft Windows
2. Microsoft Office
3. Adobe Photoshop CS
4. CorelDRAW Graphics Suite X3
5. Современные профессиональные базы данных:
6. Электронный каталог Российской национальной библиотеки <https://primo.nlr.ru/>
7. Портал открытых данных Министерства культуры Российской Федерации <https://opendata.mkrf.ru/>
8. Информационные справочные системы:
9. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>
10. Российская государственная библиотека искусств <http://liart.ru/ru/>
11. Научная электронная библиотека <https://elibrary.ru>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Процесс изучения дисциплины «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций», предусматривает контактную (работа на практических занятиях) и самостоятельную (самоподготовка к практическим занятиям, выполнение практических заданий) работу обучающегося. В качестве основной методики обучения были выбраны: метод объяснительно-иллюстративный (информативно-рецептивный), проблемное изложение, эвристический (частично-поисковый), репродуктивный метод.

В качестве основных форм организации учебного процесса по дисциплине «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» в предлагаемой методике обучения занятия семинарского типа в форме практических занятий в виде выполнения практических заданий, работы в группах, разработки проекта, самостоятельная работа студента, групповые и индивидуальные консультации.

Занятия практического типа.

Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме. В результате практического изучения дисциплины «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» студенты должны уметь применять основные современные программы компьютерной графики для создания, редактирования и воспроизведения графических изображений различных видов, уметь самостоятельно решать различные дизайнерские задачи с использованием возможностей компьютерных технологий.

Практические занятия способствуют более глубокому пониманию теоретического материала учебного курса, а также развитию и формированию профессиональных компетенций студентов:

1. Применять на практике полученные знания, умения и навыки работы с двумерными и трехмерными объектами;

При проведении практических занятий рекомендуется пользоваться следующими методами обучения:

- объяснительным (дополнение и пояснение информации курса);
- репродуктивным (студенты воспроизводят, иллюстрируют информацию курса);
- проблемным (эвристическим) (студенты решают проблемные задачи).

Тематика практических занятий должна соответствовать рабочей программе дисциплины.

Занятия семинарского типа.



Цель занятий семинарского типа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя комплекса учебных заданий направленных на усвоение научно-теоретических основ дисциплины, приобретение навыков овладения методами практической работы с применением современных информационных и коммуникационных технологий.

Занятия семинарского типа включают в себя семинары в формах семинаров-дискуссий/круглых столов, семинаров-собеседований, а также практических занятий в форме выполнения конкретных практических заданий, а также ролевой игры.

Практические занятия способствуют более глубокому пониманию теоретического материала учебного курса, а также развитию, формированию и становлению различных уровней составляющих профессиональной компетентности студентов.

Самостоятельная работа обучающихся.

Целью самостоятельной работы обучающихся (СРО) по дисциплине «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» является интенсивное освоение методов выполнения дизайн-проект средствами графических пакетов. Основными задачами СРО являются: приобретение опыта развитие самостоятельности, формирование профессиональных навыков.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» обеспечивает закрепление знаний, полученных студентами в процессе практических занятий;

Самостоятельная работа является обязательной для каждого студента.

Перечень тем самостоятельной работы обучающихся соответствует тематическому плану рабочей программы дисциплины.

Формы самостоятельной работы

Рабочей учебной программой дисциплины «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» предусмотрено несколько видов самостоятельной работы: самоподготовка к практическим занятиям: выполнения практического задания по теме, выполнение технических эскизов моделей одежды по темам практических занятий.

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

10. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю):

Учебные занятия по дисциплине «Современные технологии дизайн-проектирования визуальных коммуникаций» проводятся в следующих оборудованных учебных кабинетах:

Вид учебных занятий по дисциплине	Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий с перечнем основного оборудования
Групповые и индивидуальные консультации, текущий контроль, промежуточная аттестация	Компьютерный класс: Специализированная учебная мебель ТСО: Видеопроjectionное оборудование для презентаций, средства звуковоспроизведения. Автоматизированные рабочие места с возможностью выхода в сеть "Интернет". Доска
Занятия семинарского типа	Компьютерный класс: Специализированная учебная мебель ТСО: Видеопроjectionное оборудование для презентаций, средства звуковоспроизведения. Автоматизированные рабочие



Самостоятельная работа обучающихся	места с возможностью выхода в сеть "Интернет". Доска помещение для самостоятельной работы, специализированная учебная мебель, ТСО: видеопроекторное оборудование, автоматизированные рабочие места студентов с возможностью выхода в информационно-телекоммуникационную сеть "Интернет", доска; Помещение для самостоятельной работы в читальном зале Научно-технической библиотеки университета, специализированная учебная мебель автоматизированные рабочие места студентов с возможностью выхода информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет», интерактивная доска
------------------------------------	--