

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор учреждения образования «Учебно-методический центр по дополнительному образованию» Волкина Г.В.
Приказ № 7-ОД от 23 июня 2021 г.



ПРИНЯТО

Протоколом №3 заседания Педагогического совета

23 июня 2021 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

«Графический дизайн»

(256 часов)

Автор-составитель:
Авдеев Станислав Викторович
педагог дополнительного образования

Саратов
2021

Оглавление

1. Общая характеристика программы.....	3
2. Планируемые результаты освоения дополнительной профессиональной программы.....	4
3. Учебный план	6
4. Календарный учебный график *	6
5. Рабочая программа	8
6. Организационно – педагогические условия.....	29
Материально-технические условия реализации программы.....	29
Учебно-методическое обеспечение программы	29
Требования к педагогическим кадрам.....	29
Общие требования к организации образовательного процесса	29
7. Формы аттестации и оценочные материалы.....	31
8. Список литературы.....	34

1. Общая характеристика программы

- 1.1. Программа разработана в соответствии с федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Минобрнауки России от 01.07.2013 № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам», приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 г N 40н "Об утверждении профессионального стандарта "Графический дизайнер".
- 1.2. **Целью** реализации программы является получение следующих профессиональных компетенций для выполнения нового вида профессиональной деятельности Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации:
- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
 - «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
 - «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- Программа профессиональной переподготовки разработана на основании профессионального стандарта «Графический дизайнер».
- 1.3. **Трудоемкость программы:** 256 академических часов
- 1.4. **Срок освоения программы:** от 2 мес
- 1.5. **Форма обучения:** очная, очно-заочная, заочная, с применением дистанционных образовательных технологий
- 1.6. **Формы и режим занятий:** Занятия групповые, проводятся 5 раз в неделю по 5-9 академических часов, с установленными переменами 10 мин и перерывом на обед.
Обучение проводится в группах по 2-10 человек.
- 1.7. **Категория слушателей:** Слушатели, имеющие или получающие (студенты последних курсов ВУЗов, техникумов) среднее профессиональное и (или) высшее образование.
Владение необходимыми профессиональными компетенциями: Базовые навыки работы на ПК
.
- 1.8. **Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы:** диплом о профессиональной переподготовке.

2. Планируемые результаты освоения дополнительной профессиональной программы

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания, умения и практические навыки, необходимые для качественного изменения компетенций, указанных в п. 1.2:

слушатель должен иметь практический опыт:

- создания дизайн-проектов полиграфической продукции;
- создания и обработки растровых изображений
- создания векторных изображений любого уровня сложности
- подготовки созданных изображений к печати
- создания анимированных изображений
- создания проектов по моделированию помещений и предметов интерьера
- создания анимационных роликов для просмотра готового дизайн-проекта
- использования сложных способов моделирования объектов

слушатель должен уметь:

- Самостоятельно создавать дизайн-проекты полиграфической продукции.
- Применять худ. средства композиции в дизайне.
- Выполнять обработку и монтаж изображение;
- Производить цифровую калибровку системы;
- Осуществлять цветоделение;
- Использовать сканер, цифровой фотоаппарат, принтер.
- Создавать и обрабатывать растровые изображения при помощи Adobe Photoshop
- Корректировать и восстанавливать фотографии.
- Подготавливать созданные изображения к печати.
- Создавать анимированные изображения.
- Создавать векторные изображения любых уровней сложности – логотип, визитка, рекламное объявление, художественный рисунок
- Выбирать наиболее оптимальные инструменты для моделирования помещений и предметов интерьера
- Настраивать освещение интерьера используя все возможности программы
- Накладывать текстуры для визуального контроля за выбором отделочных материалов, красок, покрытий и пр.
- Создавать анимационные ролики просмотра готового дизайн-проекта
- Использовать более сложные способы моделирования объектов – Poly, NURBS
- Применять в проекте сложные материалы – Architectural, Raytrace
- Использовать дополнительный рендер ArtRender и подключаемый рендер V-Ray
- Применять материалы и источники света оптимальные для V-Ray и ArtRender
- Задействовать в анимационном проекте различные эффекты – глубина резкости, размытие при движении и пр.

слушатель должен знать:

- Главные принципы и задачи дизайна;
- Недостатки и достоинства векторной графики;
- Назначение инструментов CorelDraw;
- Объекты векторной графики;

- Назначение растровых эффектов и т.д.
- Способы настройки интерфейса Photoshop;
- Основные способы улучшения и растушевки фотографий;
- Основные принципы работы с фотографиями;
- Основные принципы и технологии компьютерной графики
- Особенности работы специалиста в области компьютерной визуализации
- Правила создания проекта с использованием современного ПО
- Основные принципы и технологии внешних рендеров
- Особенности работы специалиста в области компьютерной визуализации
- Правила создания проекта с использованием углубленных возможностей ПО

3. Учебный план

№ п/п	Наименование модулей	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Создание векторных изображений в программе CorelDraw	45	18	27	Зачет
2.	Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop	21	10	11	Зачет
3.	Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator	39	20	19	Зачет
4.	Моделирование в программе 3Ds Max	54	26	28	Зачет
5.	Визуализация с помощью программы 3Ds Max	20	9	11	Зачет
6.	Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign	21	10	11	Зачет
7.	Теория дизайна	20	20	-	Зачет
8.	Подготовка итогового проекта	33	-	33	Зачет
9.	Итоговая аттестация	3	-	3	Защита проекта
Всего:		256	113	143	

4. Календарный учебный график *

№	Наименование модуля	Всего часов по учебному плану	По неделям											Итого фактически часов	
			1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	6 неделя	7 неделя	8 неделя	9 неделя	10 неделя	11 неделя		
1.	Создание векторных изображений в программе CorelDraw	45	25	20											45
2.	Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop	21		5	16										21
3.	Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator	39			9	25	5								39
4.	Моделирование в программе 3Ds Max	54					20	25	9						54
5.	Визуализации	20								16	4				20

	я с помощью программы 3Ds Max													
6.	Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign	21								21				21
7.	Теория дизайна	20									20			20
8.	Подготовка итогового проекта	33									5	25	3	33
9.	Итоговая аттестация	3											3	3
	Недельная нагрузка обучающихся	256	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	6	256

* Календарный учебный график конкретизируется в расписании учебных занятий на базе АНО «Учебный центр «Трайтек»

5. Рабочая программа

Рабочая программа модуля «Создание векторных изображений в программе CorelDraw»

Целью реализации модуля является совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

В результате изучения программы модуля «Создание векторных изображений в программе CorelDraw» обучающиеся должны

знать:

- Отличия векторной и растровой графики
- Основные параметры программы Corel Draw
- Способы настройки интерфейса
- Принципы работы с файлами в программе;

уметь:

- Работать с меню и палитрами программы
- Настраивать документ под выбранную задачу
- Выбирать оптимальные инструменты для создания проекта
- Задавать параметры заливок и контуров объектов
- Создавать сложные рисунки с использованием кривых
- Выбирать оптимальные способы взаимодействия объектов;

Тематический план модуля «Создание векторных изображений в программе CorelDraw»

№ темы	Названия тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	«Создание векторных изображений в программе CorelDraw»	45	18	27
1.1.	Входное тестирование	1	1	-
1.2.	Работа с векторными объектами	18	8	10
1.3.	Работа с текстом	8	3	5
1.4.	Эффекты Corel Draw	10	4	6
1.5.	Работа с растровыми изображениями	5	2	3
1.6.	Промежуточная аттестация по Модулю 1	3	-	3
	Всего:	45	18	27

Содержание

Модуль 1. «Создание векторных изображений в программе CorelDraw»

Тема 1.1 Входное тестирование

Тема 1.2 Работа с векторными объектами

Создание объектов.

- Понятия векторной и растровой графики.
- Назначение и возможности программы Corel Draw.
- Запуск программы. Настройка параметров нового документа.
- Интерфейс программы: строки заголовка, строки операционного меню, панель управления, панель свойств, строка состояния. Линейка, направляющая сетка.
- Понятие объекта. Создание объектов – Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник, Звезда, Спираль, Разлинованная бумага.
- Создание объектов с помощью клавишей CTRL, SHIFT.
- Выделение объектов, маркеры, маркирующая область.
- Использование клавишей ALT, SHIFT при выделении объектов.
- Перемещение объектов. Повороты, использование клавиш CTRL, SHIFT.
- Изменение формы объектов, горизонтальных и вертикальных размеров. Использование клавиш CTRL, SHIFT и ALT.
- Копирование свойств, клонирование и дублирование.
- Зеркальное отображение, повороты с копированием.

Взаимодействие объектов

- Понятие об объекте операции и прочих объектах.
- Группировка, Объединение, Формирование.
- Выравнивание объектов, диалоговое окно «Выравнивание».
- Изменение порядка расположения объектов.
- Вспомогательные инструменты - Направляющие, Сетка, Динамические направляющие, привязки.

Работа с контуром и заливкой

- Понятие контура и заливки.
- Однородная заливка: цветовые модели, цветовые палитры.
- Градиентная заливка.
- Повороты заливки, смещение центра, изменение числа шагов, изменение расстояния до края.
- Заливка узором, текстурой.
- Цветовые модели CMYK, RGB. Особенности использования моделей.
- Диалоговое окно Контур.
- Ширина контура, цвет линий, тип линий, торцы линий.
- Каллиграфия.
- Углы, стрелки, масштабирование контура вместе с объектом.

Работа с кривыми

- Понятие узла.
- Виды, свойства узлов.
- Замыкание и соединение путей.
- Вращение, растяжение, выравнивание объектов.
- Кривая Безье.

- Преобразование объектов в кривые.
- Инструменты Форма, Ластик, Нож, Размазывающая и Грубая кисть..

Тема 1.3 Работа с текстом

Работа с простым текстом.

- Создание, форматирование и редактирование простого текста.
- Проверка правописания.
- Обтекание объектов текстом.
- Правила использования простого текста.
- Перетекание текста

Работа с фигурным текстом.

- Создание, форматирование и редактирование фигурного текста.
- Искривление, размещение фигурного текста вдоль кривой.
- Правила использования фигурного текста

Тема 1.4 Эффекты Corel Draw

Экструзия и тень

- Выдавливание (экструзия).
- Задний план, передний план, точка схождения.
- Заливка объектов с выдавливанием.
- Вращение экструзии.
- Освещение, скос.
- Настройка точки схода.
- Добавление тени.
- Настройка параметров тени.

Деформирующие эффекты

- Понятие перспективы.
- Перспектива односточечная и двухточечная.
- Копирование перспективы.
- Понятие оболочки, как огибающей.
- Создание, копирование, автоматическое построение огибающей.
- Деформация, основные виды деформации – Сжатие и растяжение, застежка-молния и скрутка.
- Настройка и применение деформаций.

Прочие векторные эффекты

- Интерактивное перетекание и Оконтуривание
- Создание перетекания.
- Элементы управления переходами.
- Контрольные точки, траектория переходов.
- Ускорение цветов и размеров.
- Отображение переходов.
- Оконтуривание – создание и применение для эффекта заливки объекта.
- Power Clip

- Основные принципы работы с приложением Power Clip.
- Редактирование объектов в Power Clip.
- Работа Power Clip с растровыми изображениями.
- Линзы и прозрачность
- Прозрачность объектов. Настройка и применение прозрачности в рисунках.
- Понятие и назначение линз. Изменение точки наблюдения. Настройка цвета с помощью линз, осветление фона.

Тема 1.5 Работа с растровыми изображениями

Импорт и экспорт изображений

- Преобразование векторных объектов в растровые
- Ручная и автоматическая трассировка
- Программа Corel Trace.
- Импорт изображений.
- Экспорт в наиболее используемые форматы файлов.

Растровые эффекты

- Эффекты применяемые к растровым изображениям
- Растровая цветовая маска
- Оптимизация растрового изображения

Тема 1.6. Промежуточная аттестация

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

- Методическое пособие по курсу.

Рабочая программа модуля «Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop»

Целью реализации модуля является совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

В результате изучения программы модуля «Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop» обучающиеся должны

знать:

- Способы настройки интерфейса Photoshop;
- Основные способы улучшения и растушевки фотографий;
- Основные принципы работы с фотографиями

уметь:

- Создавать и обрабатывать растровые изображения при помощи Adobe Photoshop
- Корректировать и восстанавливать фотографии.
- Подготавливать созданные изображения к печати.
- Создавать анимированные изображения.
- Создавать векторные изображения любых уровней сложности – логотип, визитка, рекламное объявление, художественный рисунок

Тематический план модуля «Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop»

№ темы	Названия тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
2.	«Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop»	21	10	11
2.1.	Создание выделенных областей и работа с ними	3	1,5	1,5
2.2.	Слои. Эффекты слоя и режимы наложения слоев	3	1,5	1,5
2.3.	Инструменты рисования и редактирования	3	1,5	1,5
2.4.	Создание контуров	2,5	1,5	1
2.5.	Создание масок и работа с альфа-каналами. Работа с быстрыми масками	2,5	1,5	1
2.6.	Текстовые слои	2	1	1
2.7.	Цветовая и тоновая коррекция фотографий	3	1,5	1,5
2.8.	Промежуточная аттестация по Модулю 2	2	-	2
	Всего:	21	10	11

Содержание

Модуль 2. «Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop»

Тема 2.1 Создание выделенных областей и работа с ними

- Назначение, возможности, особенности программы Photo Shop.
- Достоинства и недостатки программы.
- Интерфейс программы
- Открытие и сохранение файлов.
- Создание выделенной области.
- Заливка выделенной области основным и фоновым цветами.
- Изменение основного и фоновых цветов.
- Перемещение выделенной области, трансформация.
- Создание плавающей выделенной области, ее особенности.
- Копирование и вставка выделенной области с помощью буфера обмена.

Тема 2.2 Слои. Эффекты слоя и режимы наложения слоев

- Понятие слоя.

- Создание и удаление слоев.
- Перемещение объектов в слоях.
- Просматривание и скрытие слоев.
- Изменение порядка слоев, их прозрачности.
- Совмещение и сведение слоев, копирование слоя в слой.
- Понятие спецэффектов – тень, свечение, заливка, контур, скос, satin и пр.
- Принципы и методы создания.
- Режимы наложения слоев

Тема 2.3 Инструменты рисования и редактирования

- Рисование линий и стрелок с помощью инструмента "Линия".
- Использование инструментов "Карандаш" и "Заливка"
- Использование инструментов "Ластик", "Карандаш" и "Волшебный ластик"
- Установка размера кисти. Назначение инструментов "Пипетка", "Аэрограф".
- Создание градиентной заливки с помощью инструмента "Градиент".
- Параметры и особенности применения.
- Инструменты "Осветлитель" и "Затемнитель"
- Использование инструментов "Губка", "Резкость"
- Инструменты "Размытие", "Палец", "Штамп", назначение и параметры.
- Использование параметров клонирования для дублирования областей изображения.

Тема 2.4 Создание контуров

- Категория - контур.
- Создание, выделение, изменение, соединение, копирование контуров.
- Создание и соединение прямолинейных и криволинейных сегментов.
- Добавление и удаление точек привязки.
- Преобразование гладких точек в угловые и наоборот.
- Преобразование контура в границу выделенной области и наоборот.
- Заливка и обводка областей контуров.

Тема 2.5 Создание масок и работа с альфа-каналами. Работа с быстрыми масками

- Категория - альфа-канал.
- Создание альфа-канала.
- Работа с альфа-каналами.
- Категория - маска.
- Создание масок.
- Работа с быстрыми масками. Выход из режима.
- Создание масок и использование альфа-канала.

Тема 2.6 Текстовые слои

- Объект - текст.
- Ввод текста с помощью инструментов "Текст" и "Маска текста".
- Изменение масштаба отображения текста.

Тема 2.7 Цветовая и тоновая коррекция фотографий

- Категория - цвет.
- Цветовая модель RGB.

- Использование цветов модели в палитрах "Синтез", "Каталог".
- Цветовые модели CMYK HSB, LAB.
- Использование форматов GIF, JPEG, TIFF.
- Восстановление фотографий с помощью фильтров – Sharpen, Blur, Noise.

Тема 2.8 Промежуточная аттестация

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

- Методическое пособие по курсу.

Рабочая программа модуля «Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator»

Целью реализации модуля является совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

В результате изучения программы модуля «Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator» обучающиеся должны

знать:

- Отличия векторной и растровой графики
- Основные параметры программы Adobe Illustrator
- Способы настройки интерфейса
- Принципы работы с файлами в программе.

уметь:

- Создавать векторные изображения любых уровней сложности – логотип, визитка, рекламное объявление, художественный рисунок
- Работать с текстом для создания простейших макетов газет и буклетов
- Обработать растровое изображение, используя фильтры и прочие возможности программы

Тематический план модуля «Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator»

№ темы	Названия тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
3.	«Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator»	39	20	19

3.1.	Основы работы с программой. Создание и редактирование базовых объектов	3	2	1
3.2.	Заливки. Работа с цветом	4	2	2
3.3.	Вспомогательные объекты. Слои	4	2	2
3.4.	Сложные объекты. Символы	4	2	2
3.5.	Работа с текстом	4	2	2
3.6.	Добавление и редактирование эффектов	4	2	2
3.7.	Создание диаграмм	4	2	2
3.8.	Web-графика	4	2	2
3.9.	Автоматизация процессов	3,5	2	1,5
3.10.	Сохранение файлов. Импорт и экспорт. Печать	2,5	2	0,5
3.11.	Промежуточная аттестация	2	-	2
Всего:		39	20	19

Содержание

Модуль 3. «Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator»

Тема 3.1 Основы работы с программой. Создание и редактирование базовых объектов

- Особенности работы с векторной графикой. Adobe Illustrator – история создания, область применения
- Запуск программы. Интерфейс, рабочая среда, панели и палитра. Инструменты просмотра изображения. Масштабирование. Навигация по проекту.
- Создание базовых фигур – Прямоугольник, Прямоугольник со скругленными краями, Эллипс, Многоугольник, Звезда, Блик. Инструменты выделения. Перемещение объектов. Масштабирование, поворот и скос. Редактирование созданных фигур
- Копирование. Изоляция и группировка объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание и распределение. Палитра Обработка контуров. Составные фигуры
- Рисование простых линий – Отрезок линии, Дуга, Спираль, Прямоугольная сетка, Полярная сетка

Тема 3.2 Заливки. Работа с цветом.

- Представление о цвете. Цветовые модели – RGB, CMYK и др. Задание параметров заливки. Палитры Образцы и Цвет. Гармоничные сочетания цветов
- Создание и применение градиентных заливок. Сетчатый градиент. Заливка узорами. Инструмент быстрая заливка

Тема 3.3 Вспомогательные объекты. Слои.

- Вспомогательные инструменты – линейки, направляющие, сетка
- Слои – создание, использование, закрепление, просмотр. Работа со слоями – изолирование и объединение
- Монтажные области – область применения, создание, редактирование, переименование и переупорядочивание

Тема 3.4 Сложные объекты. Символы.

- Рисование контуров произвольной формы инструментом Карандаш. Редактирование контуров. Параметры инструмента Карандаш
- Инструмент Перо. Рисование контуров. Редактирование опорных точек, сегментов. Корректировка положения и формы сегментов кривой. Сглаживание и упрощение контуров. Преобразование опорных точек. Стирание части контура. Инструмент Ластик
- Рисование перспективы. Сетка перспективы. Стили сетки, корректировка перспективы. Рисование новых объектов в перспективе
- Символы. Палитра Символы. Создание символов. Работа с образцами символов. Библиотеки символов. Инструменты по работе с символами и наборы символов

Тема 3.5 Работа с текстом.

- Добавление текстовой информации. Виды текста в Adobe Illustrator – заголовочный и блочный. Различные способы создания текста – вертикальный, по контуру, в области. Форматирование текста, использование стилей. Связывание текстовых блоков
- Обтекание текстом объектов. Создание текста по закрытому и открытому контуру. Преобразование текста в кривые

Тема 3.6 Добавление и редактирование эффектов.

- Атрибуты оформления. Палитра Оформление. Назначение, изменение, добавление атрибута оформления. Копирование атрибутов оформления инструментом Пипетка
- Растровые эффекты. Обзор эффектов. Применение, изменение и удаление эффектов. Эффекты имитации, эффекты размытия, эффекты штрихов, эффекты искажения, эффекты оформления, эффект резкости, эффекты эскиза, эффект стилизации, эффект текстуры, эффекты видео. Тени, свечение и растушевка. Палитра Стили графики
- Изменение формы объекта. Перерисовка с помощью оболочек. Использование обтравочной маски. Создание переходов между объектами. Перерисовка объектов с эффектами. Инструмент Создание фигур. Создание объемных объектов. Вытягивание, объемное вращение. Параметры вытягивания и скоса. Отображение рисунка на объемный объект

Тема 3.7 Создание диаграмм.

- Добавление в документ диаграмм. Вертикальные полосы и стек, Горизонтальные полосы и стек, Линейная диаграмма, Аддитивный график, Точечная диаграмма, Круговая диаграмма, Радар. Ввод данных для построения диаграммы
- Изменение типа диаграммы. Настройка параметров диаграмм. Редактирование оформления диаграмм. Параметры столбцов и маркеров

Тема 3.8 Web-графика.

- Особенности web-графики. Безопасные цвета, компромисс между качеством и размером, наилучший формат. Режим просмотра в виде пикселей
- Использование Adobe Device Central. Особенности создания изображений для мобильных устройств. Фрагменты и карты ссылок. Формат SVG

Тема 3.9 Автоматизация процессов.

- Автоматизация процессов. Палитра Операции. Сценарии – выполнение и установка
- Управляемая данными графика. Палитра Переменные. Создание и редактирование переменных. Редактирование динамических объектов

Тема 3.10 Сохранение файлов. Импорт и экспорт. Печать.

- Особенность печати файлов. Стили печати и настройки – основные, метки, цветоделение и пр
- Импорт файлов. Особенность импорта файлов Photoshop. Экспорт файлов в Photoshop, Flash, InDesign

Тема 3.11: Промежуточная аттестация

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

- Методическое пособие по курсу.

Рабочая программа модуля «Моделирование в программе 3Ds Max»

Целью реализации модуля является совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

В результате изучения программы модуля «Моделирование в программе 3Ds Max» обучающиеся должны

знать:

- Основные принципы и технологии компьютерной графики
- Особенности работы специалиста в области компьютерной визуализации
- Правила создания проекта с использованием современного ПО

уметь:

- Выбирать наиболее оптимальные инструменты для моделирования помещений и предметов интерьера
- Настраивать освещение интерьера используя все возможности программы
- Накладывать текстуры для визуального контроля за выбором отделочных материалов, красок, покрытий и пр.
- Создавать анимационные ролики просмотра готового дизайн-проекта

Тематический план модуля «Моделирование в программе 3Ds Max»

№ темы	Названия тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
4.	«Моделирование в программе 3Ds Max»	54	26	28

4.1.	Начало работы с пакетом 3D Studio MAX	3	2	1
4.2.	Построение стандартных и расширенных примитивов	6	3	3
4.3.	Создание плоских форм. (Сплайновое моделирование)	6	3	3
4.4.	Создание фигур вращения	3	1	2
4.5.	Создание Loft объектов	6	3	3
4.6.	Полигональное моделирование	6	3	3
4.7.	Создание и редактирование NURBS объектов	3	2	1
4.8.	Проектирование освещения	6	3	3
4.9.	Редактор материалов	8	4	4
4.10.	Создание и настройка анимации	5	2	3
4.11.	Промежуточная аттестация	2	-	2
	Всего:	54	26	28

Содержание

Модуль 4. «Моделирование в программе 3Ds Max»

Тема 4.1 Начало работы с пакетом 3D Studio MAX

- Интерфейс программы. Пользовательский интерфейс.
- Мировая и объектная система координат.
- Установка, конфигурации видовых экранов.
- Управление видами – клавиши навигации.
- Построение объектов. Выбор объектов.
- Основные свойства геометрических объектов.
- Графические компоненты объектов.
- Построение стандартных примитивов.
- Простейшие трансформации объектов.
- Клонирование объектов. Понятие Copy, Instance, Reference.
- Удаление ненужных объектов из проекта.

Тема 4.2 Построение стандартных и расширенных примитивов

- Инструменты точного рисования.
- Ввод с клавиатуры. Единицы измерения.
- Технология выравнивания.
- Привязки.
- Использование вспомогательных объектов.
- Использование групп.
- Панель Display (замораживание и размораживание объектов, скрытие и показ объектов, и т.д.).
- Трансформации объектов.
- Выбор координатной системы.

- Ограничение по осям.
- Выбор центра трансформации.
- Создание зеркальных копий объектов.

Тема 4.3 Создание плоских форм. (Слайновое моделирование)

- Модификация форм на уровне целого объекта.
- Редактирование форм на уровне подобъектов.
- Модификатор выдавливания – Extrude, Bevel, BevelProfile.

Тема 4.4 Создание фигур вращения

- Модификатор Lathe.
- Создание объектов с помощью модификаторов Bevel и Bevel Profile

Тема 4.5 Создание Loft объектов

- Редактирование Loft-объектов на подобъектных уровнях.
- Loft деформационные кривые.
- Создание Loft объектов с деформацией Scale.
- Многоуровневый лофтинг.

Тема 4.6 Полигональное моделирование

- Технология моделирования mesh-геометрии с низким числом граней.
- Конвертирование объектов в Editable Mesh.
- Опции редактирования Editable Mesh. Soft Select – мягкий выбор подобъектов.
- Работа с модификаторами Edit Mesh и Mesh Select.
- Модификаторы, работающие на уровне подобъектов.
- Модификатор MeshSmooth.

Тема 4.7 Создание и редактирование NURBS объектов.

- Создание кривых и поверхностей верхнего уровня.
- Аппроксимация кривых и поверхностей.
- Зависимые и независимые подобъекты в NURBS моделях.
- Редактирование NURBS кривых и поверхностей на уровнях целых объектов и подобъектных уровнях.
- Редактирование NURBS достраиванием геометрии.

Тема 4.8 Проектирование освещения

- Освещение сцены.
- Ambient свет.
- Визуализация. Меню рендеринга – основные настройки.
- Построение и редактирование световых объектов Omni: Target Spot, Free Spot, Target Direct, Free Direct,
- Моделирование солнечного света – система Daylight.
- Использование камер. Целевая и свободная камера.
- Параметрические источники света типа LightScape.
- Режим рендеринга – Radiosity.
- Окружающая среда

- Утилиты для работы с источниками света. Назначение специального эффекта источнику света – Volume Light.

Тема 4.9 Редактор материалов

- Введение в Material Editor.
- Интерфейс, просмотр образцов в редакторе материалов.
- Типы материалов. Basic Parameters для материалов.
- Использование материалов с картами.
- Назначение и редактирование координатной привязки.
- Настройка параметров карты.
- Окна Coordinates, Bitmap Parameters, Noise, Output.
- Виды карт в материале: Diffuse, Ambient, Specular Color, Glossiness, Opacity, Filter Color, Bump, Displacement.
- Disp аппрокс модификатор.
- Создание отражений и преломлений в материалах.
- Карты Reflect и Refract.
- Автоматические отражения в материалах.
- Плоское зеркало.
- Использование канала Raytrace для получения реалистичных отражений и преломлений.
- Thin Wall Refraction – получение преломлений в тонкостенных объектах.
- Типы карт. Карты Checker, Gradient, Gradient Ramp.
- Процедурные карты: Cellur, Dent, Falloff, Marble, Noise, Particle Age, Particle Mblur, Perlin Marble, Planet, Smoke и др.
- Композитные карты: Composite, Mask, Mix и др.
- Карты – преобразователи цветов: RGB Tint, Output, Vertex color и др.
- Типы материалов: Standard, Matte Shadow, Raytrace.
- Compound материалы: Blend, Composite, Double Sided, Morpher, Multi-SubObject. Material. ByElement модификатор.
- Shellac, Top and Bottom материалы.
- Построение стекла, металла с отражением

Тема 4.10 Создание и настройка анимации

- Контроль времени и настройка скорости просмотра анимации.
- Основные возможности Track View – Curve Editor, Track View – Dope Sheet.
- Режимы работы в Track View – Curve Editor, Track View – Dope Sheet.
- Использование анимационных контроллеров.
- Рассмотрение основных типов контроллеров.
- Создание треков видимости. Motion панель.
- Просчет сцены. Ram Player в меню Rendering.
- Выбор метода просчета в соответствии с требуемым качеством

Тема 4.11 Промежуточная аттестация

-

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;

- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

- Методическое пособие по курсу.

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

- Методическое пособие по курсу.

Рабочая программа модуля «Визуализация с помощью программы 3Ds Max»

Целью реализации модуля является совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

В результате изучения программы модуля «Визуализация с помощью программы 3Ds Max» обучающиеся должны

знать:

- Основные принципы и технологии внешних рендеров
- Особенности работы специалиста в области компьютерной визуализации
- Правила создания проекта с использованием углубленных возможностей ПО

уметь:

- Использовать более сложные способы моделирования объектов – Poly, NURBS
- Применять в проекте сложные материалы – Architectural, Raytrace
- Использовать дополнительный рендер Mental Ray и подключаемый рендер V-Ray
- Применять материалы и источники света оптимальные для V-Ray и MR
- Задействовать в анимационном проекте различные эффекты – глубина резкости, размывка при движении и пр.

Тематический план модуля «Визуализация с помощью программы 3Ds Max»

№ темы	Названия тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
5.	«Визуализация с помощью программы 3Ds Max»	20	9	11
5.1.	Редактор материалов	6	3	3
5.2.	Создание разнообразных спецэффектов	7	3	4

5.3.	Фотореалистичное освещение и визуализация в 3d Studio Max	7	3	4
	Всего:	20	9	11

Содержание

Модуль 5. «Визуализация с помощью программы 3Ds Max»

Тема 5.1 Редактор материалов

- Создание материалов с продвинутыми оптическими свойствами с помощью материала Raytrace.
- Простой дизайн строительно – отделочных материалов с помощью материала Architectural.
- Применение карт прозрачности и практическая работа по освоению материалов с картами прозрачности (деревья и кусты).
- Изучение возможностей создания панорамных задних фонов.
- Принцип развёртки текстуры на объекте.
- Нанесение текстуры на различные объекты.
- Создание развёртки текстуры объекта с помощью модификатора UNWRAP UVW.
- Создание собственной текстуры на основе подготовленной развёртки и нанесение её на объект.
- Изучение возможностей UNWRAP UVW, позволяющих быстрее добиваться результата.

Тема 5.2 Создание разнообразных спецэффектов

- Спецэффекты: эффекты свечения
- Lenz Effect Glow – создание эффекта свечения.
- Изучение новой системы частиц – Particle Flow.
- Деформации пространства и их привязка к частицам.
- Создание материалов для системы частиц.
- Примеры применения.
- Продвинутое спецэффекты
- Примеры создания сложных эффектов.

Тема 5.3 Фотореалистичное освещение и визуализация в 3d Studio Max

- Основы освещения и рендеринга. Источники света
- Принципы распространения света в реальном мире и его моделирование на компьютере в 3d-программах
- Эволюция методов рендеринга и просчёта света
- Краткий обзор современных рендеров
- Знакомство с интерфейсом модуля CHAOS software V-Ray
- Антиалайзинг (сглаживание)
- Фильтрация
- Необходимые изменения в настройках стандартных источников света для адаптации их под V-Ray
- Подробно об источниках света и материалах. Первое знакомство с глобальным освещением.
- Создание и настройка источника света типа VRayLight
- Особенности настройки размытых теней и реалистичного затухания света
- Стандарт IES – сохранённое в файле описание реального источника света
- Просмотр и создание IES – файлов

- Применение IES файлов в V-Ray
- V-Ray LightMaterial – самосветящийся материал, способный излучать свет на другие объекты. Уникальное решение для интерьеров!
- V-Ray Material – универсальный материал в V-ray, способный создавать поверхности любого рода
- Первое знакомство с технологией глобального расчёта света на примере интерьера с различными светильниками и материалами
- Продвинутые материалы. Эффекты меха и рельефа. Эффект Каустического света.
- Углублённое изучение V-Ray Material
- VRayFUR – простой эффект создания меха
- VRayDisplacement – эффект создания реалистичного рельефа любой поверхности
- VRay: Caustics – эффект каустического освещения в V-ray
- Настройка источников света, материалов и самого рендера для получения эффекта каустики
- Изучение каустического освещения на примерах
- Глобальное освещение - подробно. Освещение интерьеров.
- Главные преимущества глобального (рассеянного) освещения
- Прямое и рассеянное освещение
- Первичное и вторичное рассеянное освещение
- Изучение технологий, предназначенных для расчёта освещения: Irradiance Map, Light Cache, QMC
- Настройка параметров глобального освещения
- Примеры применения глобального освещения в интерьерах
- Глобальное освещение - особые приёмы. Освещение открытого пространства.
- Оптимизация расчёта глобального освещения
- Изучение различных режимов работы выдержки
- Особенности освещения открытого пространства
- SkyLight – свет идущий из воображаемого небесного купола
- HDRI (Highly Dynamic Range Image) – ультимативное решение в области освещения открытых пространств и имитации отражения окружающей среды на объектах
- Изучение визуализации открытых пространств и отдельных объектов на практических примерах: предметы мебели, коттедж, автомобиль и прочее
- Тонкости освещения и визуализации. Эффекты камеры – смаз и фокусировка.
- Оптимизация рендеринга больших проектов
- Настройка сетевого дистрибутивного рендеринга
- Эффекты камеры: смаз движущихся объектов и эффект фокусировки

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

- Методическое пособие по курсу.

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;

- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

Методическое пособие по курсу

Рабочая программа модуля «Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign»

Целью реализации модуля является совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

В результате изучения программы модуля «Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign» обучающиеся должны

знать:

- Основные принципы работы в программе InDesign
- Особенности работы специалиста в области компьютерной верстки
- Правила создания проекта с использованием углубленных возможностей ПО

уметь:

- форматировать текст в программе InDesign.
- использовать модульную сетку, стили и шаблоны
- использовать верстку различных изданий.
- работать с текстовым и графическим материалом
- экспортировать файлы в pdf
- создавать публикации
- использовать таблицы
- использовать иллюстрации
- использовать блоки
- использовать мастер – шаблоны
- пользоваться колонтитулами, сносками и примечаниями

Тематический план модуля «Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign»

№ темы	Названия тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
6.	«Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign»	21	10	11
6.1.	Знакомство с программой	4	2	2
6.2.	Основы работы с текстом	4	2	2

6.3.	Модульная сетка документа и стили	4	2	2
6.4.	Размещение графики в тексте	4	2	2
6.5.	Инструменты работы с книжными проектами	4	2	2
6.6.	Промежуточная аттестация	1	-	1
Всего:		20	9	11

Содержание

Модуль 6. «Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign»

Тема 6.1 Знакомство с программой

- Профессия верстальщик – обязанности и необходимые навыки и знания
- Особенности работы верстальщика в различных областях (редакция, рекламное агентство и т.д.)
- Обзор программ верстки
- Adobe InDesign – история создания, обзор версий, особенности работы
- Запуск программы
- Интерфейс программы
- Палитры, элементы управления, окно документа
- Изменение и восстановление интерфейса программы
- Создание нового документа, разбор параметров
- Сохранение шаблона нового документа
- Работа с палитрой **Страницы**
- Навигация по документу, масштабирование
- Настройка единиц измерения

Тема 6.2 Основы работы с текстом

- Размещение текста в макете используя буфер обмена и команду Импорт
- Работа с текстовыми блоками, автозаполнение при размещении текста, перетекание текста из блока в блок
- Особенности использования текстовых блоков и текстовых фреймов
- Свойства текстовых фреймов
- Параметры символов – гарнитура, кегль, начертание, кернинг, трекинг, интерлиньяж, регистр, масштабирование символов
- Перенос текста – настройка параметров, мягкий перенос, ошибки при расставлении переносов
- Параметры абзаца – отступы, интервалы, выключка
- Выбор оптимальных значений в зависимости от вида текста
- Буквица
- Создание, редактирование и перенос списков
- Способы «вгона и выгона строки» при размещении текста в макете
- Использование команды «поиск и замена»

Тема 6.3 Модульная сетка документа и стили

- Колонки документа, параметры «средника»
- Изменение параметров колонок и полей документа
- Работа с направляющими
- Размещение фреймов

- Изменение параметров страниц в проекте
- Работа со страницами-шаблонами
- Импорт шаблонов
- Пагинация документа
- Особые настройки пагинации
- Использование стилей (абзац и символ)
- Создание и редактирование стилей
- Импорт стилей из других проектов

Тема 6.4 Размещение графики в тексте

- Добавление таблиц в документ
- Изменение параметров таблиц
- Параметры ячеек таблиц
- Особенности импорта таблиц из программ Word и Excel
- Размещение графики в тексте
- Использование подгонки
- Обтекание текста, разбор различных вариантов использования
- Добавление эффектов к изображениям
- Палитра Цвета и Образцы
- Создание пользовательских наборов цветов, импорт их из других документов
- Градиентная заливка
- Инструменты рисования
- Создание графических примитивов
- Свойства обводки
- Дополнительные способы работы с объектами

Тема 6.5 Инструменты работы с книжными проектами

- Понятие объекта «библиотека»
- Создание, использование библиотек
- Поиск элементов в библиотеке
- Работа с большими изданиями, объект «книга»
- Синхронизация книги
- Создание оглавления
- Создание предметного указателя
- Добавление сносок
- Изменение параметров сносок
- Импорт проекта в pdf
- Особенности создания интерактивной версии pdf
- Элементы интерактивной версии

Тема 6.6 Промежуточная аттестация

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

Методическое пособие по курсу

Рабочая программа модуля «Теория дизайна»

Целью реализации модуля является совершенствование следующих профессиональных компетенций:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

В результате изучения программы модуля «Теория дизайна» обучающиеся должны

знать:

- категории композиции
- средства и принципы построения композиции
- свойства и качества композиции
- средства владения вниманием зрителей

Тематический план модуля «Теория дизайна»

№ темы	Названия тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
7.	«Теория дизайна»	20	20	-
7.1.	Основные приемы дизайна. Композиция.	10	10	-
7.2.	Типы и архитипы дизайна	10	10	-
	Всего:	20	20	-

Содержание

Модуль 7. «Теория дизайна»

Тема 7.1 Основные приемы дизайна. Композиция.

- Дизайн и дизайнер.
- Понятие композиции.
- Схема образа.
- Пропорция и масштаб. Их влияние на общее восприятие произведения (композиции).
- Роль контраста и нюанса в построении композиции.
- Линия, пятно, силуэт в построении композиции.
- Различные виды ритма.
- Метрический повтор, его значимость.
- Тени и пластика.
- Воздействие цвета и тона на впечатление человека.
- Теория цветоведения.
- Средства и принципы композиции: баланс, соразмерность и последовательность, контрастность и единство.
- Средства и принципы построения композиции.
- Композиция в коллаже.
- Использование схем в композиции коллажа.

- Природа форм.
- Определение формата.
- Выбор схемы в зависимости от задач.
- Распределение общих масс.
- Определение и настройка ритмического ряда.
- Композиционные схемы.
- Средства владения вниманием зрителя.

Тема 7.2 Типы и архитипы дизайна

- Понятие типа и архитипа дизайна.
- Отличия. Правила использования.
- Прототип.
- Дизайн в разных типах.
- Конструктивный дизайн.
- Стилевой дизайн.
- Художественный и текстовый дизайн.
- Смешанные типы.
- Плохой дизайн.
- Типографика.
- Дизайн в полиграфии – шрифт, оформление, бумага.
- Членение. Единообразие. Вариации. Динамика, движение.

Условия реализации:

Реализация учебного раздела проходит в кабинете д/теоретических и практических занятий (договор аренды):

Оборудование-

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;

Комплект учебно-методической литературы:

Методическое пособие по курсу

6. Организационно – педагогические условия

Материально-технические условия реализации программы

Автономная некоммерческая образовательная организация дополнительного профессионального образования «Учебный центр «Трайтек» г. Саратов располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов практических занятий, дисциплинарной, междисциплинарной и модульной подготовки, учебной практики, предусмотренных учебным планом.

Для организации учебного процесса по данной программе используется:

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Аудитория (1 шт.)	Лекции	компьютер, мультимедийный проектор, экран, доска
Компьютерный класс (1 шт.)	Практические занятия	Компьютеры с необходимым программным обеспечением и выходом в Интернет

Учебно-методическое обеспечение программы

Каждый обучающийся обеспечен учебно-методическим электронным изданием по программе.

Список методических пособий, выдаваемых обучающимся:

- Методическое пособие «Создание векторных изображений в программе CorelDraw», разработанное АНО «Учебный центр «Трайтек»
- Методическое пособие «Обработка растровых изображений в программе Adobe Photoshop», разработанное АНО «Учебный центр «Трайтек»
- Методическое пособие «Создание векторных изображений в программе Adobe Illustrator», разработанное АНО «Учебный центр «Трайтек»
- Методическое пособие «Моделирование в программе 3Ds Max», разработанное АНО «Учебный центр «Трайтек»
- Методическое пособие «Создание макетов изданий в программе Adobe InDesign», разработанное АНО «Учебный центр «Трайтек»

Требования к педагогическим кадрам

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими: среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины и имеющими опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы.

Общие требования к организации образовательного процесса

Одним из важнейших условий реализации ДПП «Графический дизайн» является активная позиция каждого слушателя, его инициатива, осмысление собственного опыта. В процессе изучения программы применяются как *традиционные* (объяснительно-иллюстративное, репродуктивно-воспроизводящее, предметно-ориентированное обучение), так и *инновационные технологии обучения*. Для достижения целей изучения программы используются активные

(лекции, практическая работа с организацией совместной деятельности) и интерактивные формы проведения занятий (интерактивные лекции, взаимное рецензирование).

Предусмотрено широкое использование активных и интерактивных форм занятий (интерактивных лекций с использованием электронных образовательных ресурсов, дискуссий, разбора конкретных ресурсов, документов, ситуаций).

Процесс обучения в рамках реализации ДПП осуществляется с позиций обучения действием, данный курс дает знания и умения, а навыки отрабатываются на практике.

Использование приемов технологии *проблемного обучения* (создание проблемных ситуаций, активная самостоятельная деятельность) способствуют формированию у слушателей способности самостоятельного усвоения новых понятий и умения анализировать определенные действия.

Использование в рамках курсов повышения квалификации *групповых технологий обучения* позволяет решать задачи организации совместных действий, ведущих к активизации познавательных процессов; распределения начальных действий и операций; коммуникации, общения, без которых невозможны распределение, обмен и взаимопонимание и благодаря которым планируются адекватные задаче условия деятельности и выбор соответствующих способов действия.

Применение *ИКТ-технологий* обеспечивает использование возможностей образовательных ресурсов сети Интернет для выполнения предложенных в рамках курсов заданий, презентаций, создания качественных проектных продуктов. В результате обращения к ИКТ-технологиям обучающиеся получают возможность доступа к актуальным (современным) публикациям различных научных изданий, в том числе знакомства с современными научными исследованиями по интересующим проблемам, обозначенным в рамках ДПП, формирования методического банка данных для последующего использования в своей практической деятельности.

7. Формы аттестации и оценочные материалы

7.1. Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется непосредственно в ходе проведения занятия. Основная цель этого контроля – получить «обратную связь», провести анализ хода формирования знаний и умений. Результат текущего контроля выявляется в ходе обсуждения основных положений лекционно-практического занятия, вопросов преподавателя группе, обсуждения ответов, разворачивания диалога, решения задач, выполнения заданий и т.п. Текущий контроль дает возможность преподавателю своевременно выявить недостатки, установить их причины скорректировать знания и умения слушателей. Не относится к промежуточной аттестации, не формализуется в оценочных материалах, результаты не оцениваются.

Промежуточная аттестация проходит после определенных модулей в виде практической работы.

7.2. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация направлена:

на демонстрацию и контроль трудовых функций следующих профессиональных компетенций для выполнения нового вида профессиональной деятельности Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации:

- «Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации»
- «Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации»

Итоговая аттестация проводится в форме Экзамена в виде практической работы и билетов. На итоговую аттестацию отводится 3 час.

К итоговой аттестации допускаются слушатели, успешно выполнившие все элементы учебного плана и проделавшие все лабораторные работы, предусмотренные программой.

Задание на итоговую аттестацию.

Билет 1.

1. Дизайн как вид проектно-художественной деятельности. Основные понятия, направления и задачи дизайна.
2. Практическая работа.

Билет 2.

1. Семантическое значение простых орнаментальных форм.
2. Практическая работа.

Билет 3.

1. Начало дизайна, Поиск нового формообразования в начале 20 в. Стилиевые направления.
2. Практическая работа.

Билет 4.

1. Искусство средневековья и эпохи Возрождения в Западной.
2. Практическая работа.

Билет 5.

1. Начало европейского функционализма. Эпоха авангарда: кубизм, футуризм, абстракционизм.
2. Практическая работа.

Билет 6.

1. Архитектура Средневековья. Интерьеры и мебель Византии.
2. Практическая работа.

Билет 7.

1. Послевоенный дизайн. Американский дизайн 50-60-х гг., влияние новых материалов, стиль «Прет-а-порте».
2. Практическая работа.

Билет 8.

1. Дизайн 60-х гг. Альтернативный дизайн в 70-е г.г.
2. Практическая работа.

Билет 9.

1. Интерьеры и мебель Древней Руси.
2. Практическая работа.

Билет 10.

1. Искусство XX века.
2. Практическая работа.

Билет 11.

1. Введение в историю пространственных искусств. Виды искусства.
2. Практическая работа.

Билет 12.

1. Основные виды композиционных схем в орнаментике Древнего мира.
2. Практическая работа.

Билет 13.

1. Работа со слоями и стилями слоев в AdobePhotoshop.
2. Практическая работа.

Билет 14.

1. Растровые и векторные изображения. В чем отличия и примеры работы в графических редакторах векторной и растровой графики.
2. Практическая работа.

Билет 15.

1. Понятие объекта в векторной двухмерной графики.
2. Практическая работа.

Билет 16.

1. Методы создания простейших объектов CorelDRAW и элементарные преобразования над ними.
2. Практическая работа.

Билет 17.

1. Модификаторы объектов в 3DMax.
2. Практическая работа.

Билет 18.

1. Панель инструментов в AdobePhotoshop.
2. Практическая работа.

Билет 19.

1. Основные параметры объектов в программе 3DMax.
2. Практическая работа.

Билет 20.

1. Цветовая модель RGB.
2. Практическая работа.

Билет 21.

1. Выделенные области и маски в AdobePhotoshop.
2. Практическая работа.

Билет 22.

1. Инструмент Форма в CorelDRAW.
2. Практическая работа.

Критерии оценки

Оценка **«Отлично»** ставится, если слушатель полностью изложил ответ на теоретический вопрос и без ошибок выполнил все задания практической задачи.

Оценка **«Хорошо»** ставится, если слушатель при ответе на теоретический вопрос и/или при выполнении практической задачи допустил незначительные ошибки, а также в случае правильного и полного ответа на теоретический вопрос и правильного выполнения более 60% заданий практической задачи.

Оценка **«Удовлетворительно»** ставится, если слушатель при ответе на теоретический вопрос и/или при выполнении практической задачи допустил значительные ошибки. Для получения данной оценки должны быть правильно выполнены более 40% заданий практической задачи.

Оценка **«Неудовлетворительно»** ставится, если слушатель вообще не ответил на теоретический вопрос и не выполнил практическую задачу.

Для проведения итоговой аттестации создается аттестационная комиссия. В состав аттестационной комиссии должны входить: председатель, секретарь, члены комиссии. Результаты работы аттестационной комиссии оформляются протоколом заседания итоговой аттестационной комиссии.

По результатам зачета выдается диплом о профессиональной переподготовке установленного образца. Лицам, получившим по результатам зачета неудовлетворительную оценку, выдается справка о прохождении обучения в Организации.

8. Список литературы

для педагога по программе

«Графический дизайн»

1. Официальное руководство пользователя Corel
2. Официальное руководство пользователя Adobe
3. Официальное руководство пользователя Autodesk
4. Статьи из журналов Фотомастерская; Publish; PrintWeek
5. Самара Тимоти, Сэвилл Лорел- Эволюция дизайна. От теории к практике – РИП-Холдинг. 2009 -272с
6. Ян Чихольд, Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. – Студия Артемия Лебедева, 2020. - 130 с.
7. Ян Чихольд. Облик книги – Студия Артемия Лебедева, 2009, 120 с
8. Адамс Шон, Стоун Терри Ли, Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне/ КоЛибри, 2020. - 240 с.
9. Остин Клеон. Кради как художник – Манн, Иванов и Фербер, 2014 г -250 с
10. Лидвелл Уильям, Холден Критина. Универсальные принципы дизайна – КоЛибри,2019 – 272с.
11. Бруно Мунари. Дизайн как искусство – Издатель Дмитрий Аронов, 2020- 228с.

для обучающихся

1. Официальное руководство пользователя Corel
2. Официальное руководство пользователя Adobe
3. Официальное руководство пользователя Autodesk
4. Статьи из журналов Фотомастерская; Publish; PrintWeek
5. Самара Тимоти, Сэвилл Лорел- Эволюция дизайна. От теории к практике – РИП-Холдинг. 2009 -272с
6. Ян Чихольд, Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. – Студия Артемия Лебедева, 2020. - 130 с.
7. Ян Чихольд. Облик книги – Студия Артемия Лебедева, 2009, 120 с
8. Адамс Шон, Стоун Терри Ли, Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне/ КоЛибри, 2020. - 240 с.
9. Остин Клеон. Кради как художник – Манн, Иванов и Фербер, 2014 г -250 с
10. Лидвелл Уильям, Холден Критина. Универсальные принципы дизайна – КоЛибри,2019 – 272с.
11. Бруно Мунари. Дизайн как искусство – Издатель Дмитрий Аронов, 2020- 228с.

Электронные образовательные ресурсы

Материалы сайтов corel.ru; adobe.com; publish.ru; demiart.ru; render.ru; 3domen.com; 3ddd.ru; 3dcenter.ru