

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.01

Компьютерная графика и дизайн

Учебный план: 2024-2025 54.03.01 ИГД ГДАП ОО №1-1-69.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Графический дизайн в арт-пространстве
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
2	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
3	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
4	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
Итого	УП	170	117,25	0,75	8	
	РПД	170	117,25	0,75	8	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

Доцент

Южаков Михаил
Алексеевич

Доцент

Петелин Александр
Владимирович

Доцент

Мухаметов Рафаэль
Маратович

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Кузнецова Марина
Рудольфовна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Создание проектной графики в векторных, растровых графиче-ских программах и программах верстки

1.2 Задачи дисциплины:

1. Углубление основ работы с векторной, растровой графикой;
2. Освоение верстки при проектировании в области графического дизайна;
3. Выбор технологических средств и приемов для реализации композиционной идеи на уровне проектирования и последующего печатного производства;
4. Понимание и использование специфики взаимодействия между графическими программами, электронными форматами, технологиями печатного производства и другими средствами обработки изображения в области визуальных коммуникаций;
5. Владение приемами создания, хранения, подготовки к печати и передачи файлов.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Базовые навыки работы с векторной и растровой графикой

Информационные технологии

Основы этики современного дизайна

Информационные технологии

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в арт-пространстве

Знать: Основные принципы создания компьютерной графики

Уметь: создавать, трансформировать, модифицировать, редактировать компьютерную графику

Владеть: опытом формирования объектов растровой и векторной графики
--

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Введение в Adobe Illustrator. Символ. Текст. Заливки	2				П
Тема 1. Символ		2	2	ИЛ	
Тема 2. Текст по направляющей		2	2		
Тема 3. Градиентная заливка		2	2		
Тема 4. Заливка узором		2	3		
Раздел 2. Контур					П
Тема 5. Контур		4	4	Т	
Тема 6. Переход		2	2		П
Раздел 3. Кисти					
Тема 7. Каллиграфическая кисть		2	2	ИЛ	
Тема 8. Дискретная кисть		2	2		
Тема 9. Объектная кисть		4	4		
Тема 10. Узорчатая кисть		2	2		П
Раздел 4. Эффекты					
Тема 11. Эффекты		2	2	Т	
Тема 12. Оболочка		2	3		П
Раздел 5. Цвет					
Тема 13. Быстрая заливка		2	3		
Тема 14. Каталог цветов		4	4,75	ИЛ	П
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25				
Раздел 6. Введение в Adobe Photosop. Наложение. Маска. Технологии	3				П
Тема 15. Наложение. Переход		4	2	ИЛ	
Тема 16. Наложение. Цвет и черно-белое фото		4	2		
Тема 17. Маска слоя		4	2		
Тема 18. Обтравливающая маска		4	2		
Тема 19. Смарт объект		4	2		
Тема 20. Кисти		4	2		П
Раздел 7. Цвет в полиграфии					
Тема 21. Цветовые модели в полиграфии		4	3	ИЛ	
Тема 22. Полутоновой растр		4	3		
Тема 23. Дуплекс		4	3		
Тема 24. Надпечатка. Угол поворота растра		4	3		П
Тема 25. Разрешение		4	2		
Тема 26. Контур. EPS		4	3		
Раздел 8. Маска канала. Быстрый снимок. Корректирующие слои					
Тема 27. Маска канала		4	3	Т	П
Тема 28. Быстрый снимок. Архивная кисть		4	3		
Тема 29. Корректирующие слои		4	3		
Тема 30. Быстрая маска		4	1,75		

Тема 31. Зачет		4			
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 9. Введение в Adobe Indesign. Геометрические примитивы	4				К
Тема 32. Интерфейс. Горячие клавиши. Работа с контурами. Способы объединения и выравнивания. Инструменты рисования контура - линия и перо		6	3	ИЛ	
Тема 33. Способы заливки цветом векторных и текстовых фреймов		6	3		
Тема 34. Вставка изображения в векторные и текстовые фреймы. Подгонка изображений		6	3		
Раздел 10. Работа с текстом в одностраничных изданиях					К
Тема 35. Разбор гарнитуры шрифта. Составные элементы шрифта. Кегль. Редактирование заглавных и строчных букв. Буквица. Кернинг. Трекинг. Интерлиньяж		6	3	ИЛ	
Тема 36. Контур шрифта и заливка цветом. Преобразование шрифта в форму и вставка в нее фотоизображения		6	3		
Тема 37. Вставка фотоизображения в текст. Группировка и выравнивание. Создание массивов и таблиц. Нумерованный список		6	3		
Раздел 11. Работа с текстом в многостраничных изданиях					К
Тема 38. Стили абзаца. Объектный стиль. Стил параграфа. Символьный стиль. Настройка выключки текста. ГРЕП-стиль		8	4	ИЛ	
Тема 39. Работа с шаблонами-мастерами. Колонэлементы	6	3			
Тема 40. Модульная сетка. Базовые линии и колонки. Вставка текстовых фреймов и фотоизображений. Перетекание текстовых фреймов	8	4			
Тема 41. Подготовка макета к печати		10	10,75		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		170,75	117,25		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	Формулирует и отличает требования, предъявляемые к растровой и векторной компьютерной графике.	Вопросы для устного собеседования.
	Создает и редактирует объекты компьютерной графики для разных	Практико-

	<p>проектных задач.</p> <p>Использует широкий диапазон программного инструментария для выполнения проектов в растровой и векторной компьютерной графике.</p>	ориентированные задания.
--	--	--------------------------

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания с положительным результатом (не менее 40%), своевременно выполнил все практические задания и представил результаты, при ответе на вопросы преподавателя допустил несущественные ошибки.	
Не зачтено	Обучающийся не выполнил практико-ориентированные задания (менее 40%) или не выполнил в полном объеме практические задания. При демонстрации практических работ не смог объяснить процесс и методику их выполнения.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 2	
1	Каким способом эффект трансформации воспроизводит действие клонирования
2	Насколько возможно комбинированное применение разнообразных эффектов
3	Возможности управления свойствами объекта в палитре оформления
4	В чем принципиальное отличие трансформации объекта от эффекта трансформации
5	Охарактеризуйте новые возможности технологии "Повторение" в отличии от других способов создания узоров
6	Какие возможности по работе с цветом есть в каталоге цветов
7	Покажите традиционные способы управления цветом в Иллюстраторе
8	Для создания каких эскизов наиболее предпочтительна "Быстрая заливка"
9	Назовите особенности технологии "Быстрая заливка"
10	Что возможно сделать с векторным объектом с помощью технологии "Оболочка"
11	Расскажите о методах решения проблем возникающих при применении эффектов к составным контурам
12	Перечислите возможности и ограничения создания оболочки по сетке
13	Охарактеризуйте фильтры в одной группе с инструментом ширины обводки
14	В чем сходство и различие фильтров и эффектов в Иллюстраторе
15	Какие возможности обводки заменяются другими технологиями в Иллюстраторе
16	Перечислите основные атрибуты обводки
17	Специфика применения узорчатой кисти
18	Из какой технологии Иллюстратора сформировалась кисть узора (Pattern Brush)
19	Причина резкого увеличения объема файла при применении "Щетинной кисти"
20	Опишите технологию "колоризации" при выполнении упражнения с объектной кистью, где по условиям - штрихи темнее и светлее фона
21	На что необходимо обратить внимание при превращении объектов дискретной кисти в простые векторные формы
22	Сколько видов художественных кистей в Иллюстраторе
23	Назовите два сценария работы технологии "Переход" в Иллюстраторе
24	В чем специфика размещения текста по направляющей в Иллюстраторе
25	Назовите основные атрибуты шрифта
26	Виды градиентной заливки в Иллюстраторе

27	Как создать заливку узором в Иллюстраторе
28	Особенности технологии создания параллельного контура в Иллюстраторе
29	Опишите возможности воздействия на форму объекта эффектом трансформации
30	Опишите использование библиотеки символов, создание и применение символов в Adobe Illustrator
31	Каким способом эффект трансформации воспроизводит действие клонирования
32	Насколько возможно комбинированное применение разнообразных эффектов
33	Возможности управления свойствами объекта в палитре оформления
34	В чем принципиальное отличие трансформации объекта от эффекта трансформации
35	Охарактеризуйте новые возможности технологии "Повторение" в отличии от других способов создания узоров
36	Какие возможности по работе с цветом есть в каталоге цветов
37	Покажите традиционные способы управления цветом в Иллюстраторе
38	Для создания каких эскизов наиболее предпочтительна "Быстрая заливка"
39	Назовите особенности технологии "Быстрая заливка"
40	Что возможно сделать с векторным объектом с помощью технологии "Оболочка"
41	Расскажите о методах решения проблем возникающих при применении эффектов к составным контурам
42	Перечислите возможности и ограничения создания оболочки по сетке
43	Охарактеризуйте фильтры в одной группе с инструментом ширины обводки
44	В чем сходство и различие фильтров и эффектов в Иллюстраторе
45	Какие возможности обводки заменяются другими технологиями в Иллюстраторе
46	Перечислите основные атрибуты обводки
47	Специфика применения узорчатой кисти
48	Из какой технологии Иллюстратора сформировалась кисть узора (Pattern Brush)
49	Причина резкого увеличения объема файла при применении "Щетинной кисти"
50	Опишите технологию "колоризации" при выполнении упражнения с объектной кистью, где по условиям - штрихи темнее и светлее фона
51	На что необходимо обратить внимание при превращении объектов дискретной кисти в простые векторные формы
52	Сколько видов художественных кистей в Иллюстраторе
53	Назовите два сценария работы технологии "Переход" в Иллюстраторе
54	В чем специфика размещения текста по направляющей в Иллюстраторе
55	Назовите основные атрибуты шрифта
56	Виды градиентной заливки в Иллюстраторе
57	Как создать заливку узором в Иллюстраторе
58	Особенности технологии создания параллельного контура в Иллюстраторе
59	Опишите возможности воздействия на форму объекта эффектом трансформации
60	Опишите использование библиотеки символов, создание и применение символов в Adobe Illustrator
Семестр 3	
61	Требования к подготовке растровой графики к печатной публикации
62	Объясните возникающую проблему при превышении % красок для определенного вида печати
63	Обозначьте углы поворота растра при цветоделении
64	Как разрешение растровой графики связаны с качеством печатной публикации
65	Преимущество корректирующих слоев перед обычными технологиями ретуши, коррекции и настроек растрового изображения
66	Назовите способ обойти невозможность сохранить историю действий в Фотошопе вместе с файлом
67	Преимущество маски канала перед другими технологиями отделения объекта от фона
68	Каким образом анимация в растровой графике реализована посредством формата GIF89a
69	Охарактеризуйте особенности форматов GIF и PNG и сфера их применения
70	Объясните специфику полиграфической технологии "Дуплекс"
71	Назовите особенности формата EPS
72	В каких случаях создание векторного контура в программе растровой графики наиболее востребовано
73	Назовите технологии подбора цвета в области печатных и экранных публикаций
74	Какая технология ускорит исправление перспективы в растровой графике
75	Назовите область применения фигур (shape) в Фотошопе
76	Области применения симметрии у кистей в Фотошопе

77	Какие фильтры в Фотошопе имеют практическое применение
78	Охарактеризуйте полутоновые растры в Фотошопе
79	Перечислите цветовые модели, используемые в полиграфии
80	Назовите технологию борьбы с основным недостатком растровой графики - плохой масштабируемостью
81	Опишите применение маски обтравки в Фотошопе
82	Специфика применения технологии "Маска слоя"
83	Обязательное условие при создании растровой кисти из рисунка в Фотошопе
84	Недостатки растровой графики при назначении кистей из текста
85	Какой режим наложения из блока "Ограничение" не применим при раскраске черно-белой фотографии
86	Нюансы применения режимов наложения при изменении цвета детали в редакторе растровой графики
87	Назовите режимы наложения в Фотошопе
88	Специфика технологии "Fill" в Фотошопе
89	Требования к подготовке растровой графики к печатной публикации
90	Объясните возникающую проблему при превышении % красок для определенного вида печати
91	Обозначьте углы поворота растра при цветоделении
92	Как разрешение растровой графики связаны с качеством печатной публикации
93	Преимущество корректирующих слоев перед обычными технологиями ретуши, коррекции и настроек растрового изображения
94	Назовите способ обойти невозможность сохранить историю действий в Фотошопе вместе с файлом
95	Преимущество маски канала перед другими технологиями отделения объекта от фона
96	Каким образом анимация в растровой графике реализована посредством формата GIF89a
97	Охарактеризуйте особенности форматов GIF и PNG и сфера их применения
98	Объясните специфику полиграфической технологии "Дуплекс"
99	Назовите особенности формата EPS
100	В каких случаях создание векторного контура в программе растровой графики наиболее востребовано
101	Назовите технологии подбора цвета в области печатных и экранных публикаций
102	Какая технология ускорит исправление перспективы в растровой графике
103	Назовите область применения фигур (shape) в Фотошопе
104	Области применения симметрии у кистей в Фотошопе
105	Какие фильтры в Фотошопе имеют практическое применение
106	Охарактеризуйте полутоновые растры в Фотошопе
107	Перечислите цветовые модели, используемые в полиграфии
108	Назовите технологию борьбы с основным недостатком растровой графики - плохой масштабируемостью
109	Опишите применение маски обтравки в Фотошопе
110	Специфика применения технологии "Маска слоя"
111	Обязательное условие при создании растровой кисти из рисунка в Фотошопе
112	Недостатки растровой графики при назначении кистей из текста
113	Какой режим наложения из блока "Ограничение" не применим при раскраске черно-белой фотографии
114	Нюансы применения режимов наложения при изменении цвета детали в редакторе растровой графики
115	Назовите режимы наложения в Фотошопе
116	Специфика технологии "Fill" в Фотошопе
Семестр 4	
117	Порядок сохранения файла и особенности подготовки макета полиграфического издания к печати
118	Особенности работы с фотоизображениями в макете многостраничного издания
119	Настройка колонтитульных элементов в макете многостраничного издания
120	Принцип работы с шаблонами-мастерами в макете многостраничного издания
121	Отличие значкового от нумерованного списка в тексте
122	Настройка выключки и элементов программирования в текстовых фреймах
123	Особенности объектного стиля, стиля параграфа и символьного стиля при работе с абзацами текста
124	Настройка заголовков и перетекания текста в колонках макета многостраничного издания
125	Настройка базовых линий и использование линеек в документе
126	Варианты работы с контуром фрейма и его заливкой
127	Порядок настройки обтекания текстом фотоизображения
128	Количество знаков в оптимальной длине строки текста

129	Варианты использования инструментов "перо" и "линия"
130	Связывание текста и фотоизображения с помощью "якоря"
131	Горячие клавиши для просмотра документа в режиме презентации и без направляющих
132	Варианты вставки и подгонки фотоизображения под размер векторного фрейма
133	Порядок действий при объединении, выравнивании, изменении формы векторных фреймов
134	Основные отличия векторного и текстового фреймов друг от друга
135	Объяснить понятия: кегль, интерлиньяж, кернинг, трекинг, буквица, апрош, полуапрош
136	Горячие клавиши для изменения масштаба документа
137	Изменение количества страниц в документе
138	Смена ориентации страницы в документе
139	Порядок действий при открытии нового документа в Индизайне
140	Порядок сохранения файла и особенности подготовки макета полиграфического издания к печати
141	Особенности работы с фотоизображениями в макете многостраничного издания
142	Настройка колонтитульных элементов в макете многостраничного издания
143	Принцип работы с шаблонами-мастерами в макете многостраничного издания
144	Отличие значкового от нумерованного списка в тексте
145	Настройка выключки и элементов программирования в текстовых фреймах
146	Особенности объектного стиля, стиля параграфа и символьного стиля при работе с абзацами текста
147	Настройка заголовков и перетекания текста в колонках макета многостраничного издания
148	Настройка базовых линий и использование линеек в документе
149	Варианты работы с контуром фрейма и его заливкой
150	Порядок настройки обтекания текстом фотоизображения
151	Количество знаков в оптимальной длине строки текста
152	Варианты использования инструментов "перо" и "линия"
153	Связывание текста и фотоизображения с помощью "якоря"
154	Горячие клавиши для просмотра документа в режиме презентации и без направляющих
155	Варианты вставки и подгонки фотоизображения под размер векторного фрейма
156	Порядок действий при объединении, выравнивании, изменении формы векторных фреймов
157	Основные отличия векторного и текстового фреймов друг от друга
158	Объяснить понятия: кегль, интерлиньяж, кернинг, трекинг, буквица, апрош, полуапрош
159	Горячие клавиши для изменения масштаба документа
160	Изменение количества страниц в документе
161	Смена ориентации страницы в документе
162	Порядок действий при открытии нового документа в Индизайне

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы) находятся в приложении к данной РПД

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

Во втором семестре выполнение не менее 40% объема программы, при трех обязательных к аттестации задания по векторной графике и двух по растровой

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная +

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет проводится в форме просмотра практических заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным практико-ориентированным заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/102623.html
Матророва, И. Г.	Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/103340.html
Соколова, Е. А., Хмелев, А. В., Погребняк, Е. М., Забелин, Л. Ю., Сединин, В. И.	Допечатная подготовка и полиграфический дизайн	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики	2017	http://www.iprbookshop.ru/78159.html
Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/118381.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Южаков М. А.	Информационные технологии. Векторная графика	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3521
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Дизайн визуальных коммуникаций	Саратов: Вузовское образование	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/102235.html
Южаков М. А.	Компьютерная графика и дизайн. Основы растровой графики	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3408

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

- Интернет-портал «Российской газеты» [Электронный ресурс]: <https://rg.ru/>
- Русский музей [Электронный ресурс]: <http://rusmuseum.ru/>
- Сетевое издание «РИА Новости» [Электронный ресурс]: <https://ria.ru/>
- Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
- Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Adobe Photoshop
 Adobe InDesign
 Adobe Illustrator

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Компьютерный класс с телевизором в качестве второго монитора у компьютера преподавателя

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду

Приложение

рабочей программы дисциплины Компьютерная графика и дизайн

по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

наименование ОП (профиля): Графический дизайн в арт-пространстве

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

№ п/п	Условия типовых практико-ориентированных заданий (задач, кейсов)
Семестр 2	
1	Создать два контура вокруг силуэта букв. Формат А4
2	Применить объектную кисть, продемонстрировав модификацию по толщине и колоризацию. Формат А4
3	Изменить цвет копий изображения в стиле Энди Уорхола. Формат А4
4	Отрисовать заливку узором из текста. Формат А4
5	Технологией "Оболочка" воспроизвести рисунок в виде банта. Формат А4
Семестр 3	
6	Выполнить варианты редактирования черно-белой фотографии с разными режимами наложения. Формат А4
7	Выполнить варианты редактирования черно-белой фотографии с применением технологии «маска слоя». Формат А4
8	Отредактировать цветную фотографию с применением технологии «маска обтравки». Формат А4
9	Разработать дизайн плаката с текстом и фотоизображением для печати и для экранной публикации. Формат 50x70 см
Семестр 4	
10	Разработать дизайн буклета с применением обтекания текстом фотоизображения. Две страницы формата А4
11	Разработать дизайн открытки (тема предлагается преподавателем) с текстом разного размера и фотоизображениями. Формат А5
12	Разработать дизайн буклета с использованием массивов, включающих в себя фотоизображение и текстовый комментарий. Две страницы формата А4
13	Разработать дизайн буклета с размещением фотоизображений в колонках текста. При размещении и масштабировании фотоизображений учитывать модульную сетку. Две страницы формата А4
14	Разработать дизайн многостраничного издания с применением заменяемых колонтитулов. 10 страниц формата А4
15	Разработать дизайн многостраничного издания с применением нескольких стилей абзаца, номерованных списков и колонтитулов. 10 страниц формата А4
16	Разработать дизайн плаката для мероприятия. Использовать текстовый комментарий и таблицу для вставки в нее фотоизображений. Формат 50x70 см