

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР
_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.01 Компьютерная графика и дизайн

Учебный план: 2025-2026 54.03.01 ИГД ГДАП ОО №1-1-69plx

Кафедра: 16 Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

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

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая	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	64	43,75	0,25	3	Зачет
	РПД	64	43,75	0,25	3	
4	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
Итого	УП	166	121,25	0,75	8	
	РПД	166	121,25	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 графических 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.	2				П
Символ. Текст. Заливки					
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					
Тема 5. Контур		4	4	Т	
Тема 6. Переход		2	2		
Раздел 3. Кисти					
Тема 7. Каллиграфическая кисть	3	2	2	ИЛ	П
Тема 8. Дискретная кисть		2	2		
Тема 9. Объектная кисть		4	4		
Тема 10. Узорчатая кисть		2	2		
Раздел 4. Эффекты					
Тема 11. Эффекты	2	2	2	Т	П
Тема 12. Оболочка		2	3		
Раздел 5. Цвет					
Тема 13. Быстрая заливка	3	2	3		П
Тема 14. Каталог цветов		4	4,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 6. Введение в Adobe Photoshop.	3				П
Наложение. Маска. Технологии					
Тема 15. Наложение. Переход		3	3	ИЛ	
Тема 16. Наложение. Цвет и черно-белое фото		3	3		
Тема 17. Маска слоя		3	3		
Тема 18. Обтравливающая маска		3	3		
Тема 19. Смарт объект		4	2		
Тема 20. Кисти		4	2		
Раздел 7. Цвет в полиграфии					
Тема 21. Цветовые модели в полиграфии		4	3	ИЛ	
Тема 22. Полутоновой растр	2	4	3		П
Тема 23. Дуплекс		4	3		
Тема 24. Надпечатка. Угол поворота расстра		4	3		
Тема 25. Разрешение		4	2		
Тема 26. Контур. EPS		4	3		
Раздел 8. Маска канала. Быстрый снимок. Корректирующие слои	3				П
Тема 27. Маска канала		4	3	Т	
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)		64	43,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 9. Введение в Adobe InDesign. Геометрические примитивы	4				
Тема 32. Интерфейс. Горячие клавиши. Работа с контурами. Способы объединения и выравнивания. Инструменты рисования контура - линия и перо		6	3	ИЛ	K
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					
Тема 35. Разбор гарнитуры шрифта. Составные элементы шрифта. Кегль. Редактирование заглавных и строчных букв. Буквица. Кернинг. Трекинг. Интерлиньяж		6	3	ИЛ	K
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					
Тема 38. Стили абзаца. Объектный стиль. Стиль параграфа. Символьный стиль. Настройка выключки текста. ГРЕПстиль		8	4	ИЛ	
Тема 39. Работа с шаблонами-мастерами. Колонэлементы		6	3		K
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		166,75	121,25		

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. Создает и редактирует объекты компьютерной графики для разных	Вопросы для устного собеседования. Практико-

	проектных задач. Использует широкий диапазон программного инструментария для выполнения проектов в растровой и векторной компьютерной графике.	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	Опишите использование библиотеки символов, создание и применение символов в Adobe Illustrator
2	Опишите возможности воздействия на форму объекта эффектом трансформации
3	Особенности технологии создания параллельного контура в Иллюстраторе
4	Как создать заливку узором в Иллюстраторе
5	Виды градиентной заливки в Иллюстраторе
6	Назовите основные атрибуты шрифта
7	В чем специфика размещения текста по направляющей в Иллюстраторе
8	Назовите два сценария работы технологии "Переход" в Иллюстраторе
9	Сколько видов художественных кистей в Иллюстраторе
10	На что необходимо обратить внимание при превращении объектов дискретной кисти в простые векторные формы
11	Опишите технологию "колоризации" при выполнении упражнения с объектной кистью, где по условиям - штрихи темнее и светлея фона
12	Причина резкого увеличения объема файла при применении "Щетинной кисти"
13	Из какой технологии Иллюстратора сформировалась кисть узора (Pattern Brush)
14	Специфика применения узорчатой кисти
15	Перечислите основные атрибуты обводки
16	Какие возможности обводки заменяются другими технологиями в Иллюстраторе
17	В чем сходство и различие фильтров и эффектов в Иллюстраторе
18	Охарактеризуйте фильтры в одной группе с инструментом ширины обводки
19	Перечислите возможности и ограничения создания оболочки по сетке
20	Расскажите о методах решения проблем возникающих при применении эффектов к составным контурам
21	Что возможно сделать с векторным объектом с помощью технологии "Оболочка"
22	Назовите особенности технологии "Быстрая заливка"
23	Для создания каких эскизов наиболее предпочтительна "Быстрая заливка"
24	Покажите традиционные способы управления цветом в Иллюстраторе
25	Какие возможности по работе с цветом есть в каталоге цветов
26	Охарактеризуйте новые возможности технологии "Повторение" в отличии от других способов создания узоров

27	В чем принципиальное отличие трансформации объекта от эффекта трансформации
28	Возможности управления свойствами объекта в палитре оформления
29	Насколько возможно комбинированное применение разнообразных эффектов
30	Каким способом эффект трансформации воспроизводит действие клонирования
31	Опишите использование библиотеки символов, создание и применение символов в Adobe Illustrator
32	Опишите возможности воздействия на форму объекта эффектом трансформации
33	Особенности технологии создания параллельного контура в Иллюстраторе
34	Как создать заливку узором в Иллюстраторе
35	Виды градиентной заливки в Иллюстраторе
36	Назовите основные атрибуты шрифта
37	В чем специфика размещения текста по направляющей в Иллюстраторе
38	Назовите два сценария работы технологии "Переход" в Иллюстраторе
39	Сколько видов художественных кистей в Иллюстраторе
40	На что необходимо обратить внимание при превращении объектов дискретной кисти в простые векторные формы
41	Опишите технологию "колоризации" при выполнении упражнения с объектной кистью, где по условиям - штрихи темнее и светлея фона
42	Причина резкого увеличения объема файла при применении "Щетинной кисти"
43	Из какой технологии Иллюстратора 6 сформировалась кисть узора (Pattern Brush)
44	Специфика применения узорчатой кисти
45	Перечислите основные атрибуты обводки
46	Какие возможности обводки заменяются другими технологиями в Иллюстраторе
47	В чем сходство и различие фильтров и эффектов в Иллюстраторе
48	Охарактеризуйте фильтры в одной группе с инструментом ширины обводки
49	Перечислите возможности и ограничения создания оболочки по сетке
50	Расскажите о методах решения проблем возникающих при применении эффектов к составным контурам
51	Что возможно сделать с векторным объектом с помощью технологии "Оболочка"
52	Назовите особенности технологии "Быстрая заливка"
53	Для создания каких эскизов наиболее предпочтительна "Быстрая заливка"
54	Покажите традиционные способы управления цветом в Иллюстраторе
55	Какие возможности по работе с цветом есть в каталоге цветов
56	Охарактеризуйте новые возможности технологии "Повторение" в отличии от других способов создания узоров
57	В чем принципиальное отличие трансформации объекта от эффекта трансформации
58	Возможности управления свойствами объекта в палитре оформления
59	Насколько возможно комбинированное применение разнообразных эффектов
60	Каким способом эффект трансформации воспроизводит действие клонирования

Семестр 3

61	Специфика технологии "Fill" в Фотошопе
62	Назовите режимы наложения в Фотошопе
63	Нюансы применения режимов наложения при изменении цвета детали в редакторе растровой графики
64	Какой режим наложения из блока "Ограничение" не применим при раскраске черно-белой фотографии
65	Недостатки растровой графики при назначении кистей из текста
66	Обязательное условие при создании растровой кисти из рисунка в Фотошопе
67	Специфика применения технологии "Маска слоя"
68	Опишите применение маски обтравки в Фотошопе
69	Назовите технологию борьбы с основным недостатком растровой графики - плохой масштабируемостью
70	Перечислите цветовые модели, используемые в полиграфии
71	Охарактеризуйте полутоновые растры в Фотошопе
72	Какие фильтры в Фотошопе имеют практическое применение
73	Области применения симметрии у кистей в Фотошопе
74	Назовите область применения фигур (shape) в Фотошопе
75	Какая технология ускорит исправление перспективы в растровой графике
76	Назовите технологии подбора цвета в области печатных и экранных публикаций

77	В каких случаях создание векторного контура в программе растровой графики наиболее востребовано
78	Назовите особенности формата EPS
79	Объясните специфику полиграфической технологии "Дуплекс"
80	Охарактеризуйте особенности форматов GIF и PNG и сфера их применения
81	Каким образом анимация в растровой графике реализована посредством формата GIF89a
82	Преимущество маски канала перед другими технологиями отделения объекта от фона
83	Назовите способ обойти невозможность сохранить историю действий в Фотошопе вместе с файлом
84	Преимущество корректирующих слоев перед обычными технологиями ретуши, коррекции и настроек растрового изображения
85	Как разрешение растровой графики связаны с качеством печатной публикации
86	Обозначьте углы поворота раstra при цветоделении
87	Объясните возникающую проблему при превышении % красок для определенного вида печати
88	Требования к подготовке растровой графики к печатной публикации
89	Специфика технологии "Fill" в Фотошопе
90	Назовите режимы наложения в Фотошопе
91	Нюансы применения режимов наложения при изменении цвета детали в редакторе растровой графики
92	Какой режим наложения из блока "Ограничение" не применим при раскраске черно-белой фотографии
93	Недостатки растровой графики при назначении кистей из текста
94	Обязательное условие при создании растровой кисти из рисунка в Фотошопе
95	Специфика применения технологии "Маска слоя"
96	Опишите применение маски обтравки в Фотошопе
97	Назовите технологию борьбы с основным недостатком растровой графики - плохой масштабируемостью
98	Перечислите цветовые модели, используемые в полиграфии
99	Охарактеризуйте полутонаевые раstry в Фотошопе
100	Какие фильтры в Фотошопе имеют практическое применение
101	Области применения симметрии у кистей в Фотошопе
102	Назовите область применения фигур (shape) в Фотошопе
103	Какая технология ускорит исправление перспективы в растровой графике
104	Назовите технологии подбора цвета в области печатных и экранных публикаций
105	В каких случаях создание векторного контура в программе растровой графики наиболее востребовано
106	Назовите особенности формата EPS
107	Объясните специфику полиграфической технологии "Дуплекс"
108	Охарактеризуйте особенности форматов GIF и PNG и сфера их применения
109	Каким образом анимация в растровой графике реализована посредством формата GIF89a
110	Преимущество маски канала перед другими технологиями отделения объекта от фона
111	Назовите способ обойти невозможность сохранить историю действий в Фотошопе вместе с файлом
112	Преимущество корректирующих слоев перед обычными технологиями ретуши, коррекции и настроек растрового изображения
113	Как разрешение растровой графики связаны с качеством печатной публикации
114	Обозначьте углы поворота раstra при цветоделении
115	Объясните возникающую проблему при превышении % красок для определенного вида печати
116	Требования к подготовке растровой графики к печатной публикации

Семестр 4

117	Порядок действий при открытии нового документа в Индизайне
118	Смена ориентации страницы в документе
119	Изменение количества страниц в документе
120	Горячие клавиши для изменения масштаба документа
121	Объяснить понятия: кегль, интерлиньяж, кернинг, трекинг, буквица, апрош, полуапрош
122	Основные отличия векторного и текстового фреймов друг от друга
123	Порядок действий при объединении, выравнивании, изменении формы векторных фреймов
124	Варианты вставки и подгонки фотоизображения под размер векторного фрейма
125	Горячие клавиши для просмотра документа в режиме презентации и без направляющих
126	Связывание текста и фотоизображения с помощью "якоря"
127	Варианты использования инструментов "перо" и "линия"
128	Количество знаков в оптимальной длине строки текста

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

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 промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbooks hop.ru/102623.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.iprbooksh op.ru/78159.html
Матросова, И. Г.	Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	https://www.iprbooks hop.ru/103340.html
Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbooks hop.ru/118381.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
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
Южаков М. А.	Информационные технологии. Векторная графика	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=3521

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Интернет-портал «Российской газеты» [Электронный ресурс]: <https://rg.ru/>
2. Русский музей [Электронный ресурс]: <http://rusmuseum.ru/>
3. Сетевое издание «РИА Новости» [Электронный ресурс]: <https://ria.ru/>
4. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
5. 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)

<u>№ п/п</u>	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