

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Саратовский государственный технический университет  
имени Гагарина Ю.А.»  
Кафедра «Прикладные информационные технологии»

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине

### ***Б.1.1.26 «Основы компьютерной графики»***

направления подготовки

42.03.04 «Телевидение»

Профиль «Техника и технология телевизионного производства»

квалификация – бакалавр

курс – 2

семестр – 4

зачетных единиц – 3

часов в неделю – 3

всего часов – 108 ,

в том числе:

лекции – нет

коллоквиумы – нет

практические занятия – 54

лабораторные занятия – нет

самостоятельная работа – 54

зачет – 4 семестр

экзамен – нет

РГР – нет

курсовая работа – нет

курсовой проект – нет

## **1. Цели и задачи дисциплины**

Цель преподавания дисциплины: формирование у студентов компетенций в области дизайна телевизионной продукции, навыков их реализации в практической деятельности.

Задачи изучения дисциплины:

- сформировать у студентов представление об основных методах дизайн-проектирования, применяемых на телевидении;
- научить студентов искать нестандартные идеи при помощи различных методик.
- продемонстрировать основные возможности программы CorelDraw при создании векторной графики;
- отработать навыки создания макетов продукции в программе CorelDraw.

## **2. Место дисциплины в структуре ООП ВО**

Дисциплина «Основы компьютерной графики» опирается на знания студентов, полученные в курсах «Информационные технологии на телевидении и в СМИ», «Компьютерные технологии и информатика».

Достигнутый в ходе изучения рассматриваемой дисциплины уровень профессиональной подготовки необходим для дальнейшего освоения профессии на старших курсах бакалавриата, а также для освоения других сопутствующих дисциплин.

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

ОПК-3 способностью применять знания о процессе создания и распространения различных продуктов телепроизводства как многоаспектной индивидуальной и коллективной деятельности

Студент должен **знать**:

- принципы проектирования медиапродукции в области систем массовой информации, дизайна и медиаиндустрии;
- основы композиции в дизайне (графическом и медийном);
- типологию композиционных средств и их взаимодействие; цвет и цветовую гармонию;
- основы проектирования информационных технологий в медиаиндустрии;
- - основы теории и методологии проектирования в СМИ, дизайне и медиаиндустрии;
- информационные мультимедийные технологии, используемые в области видеопроизводства;
- - виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики,
- - основы работы в программе CorelDraw, методы разработки креативной идеи и методы ее реализации в программе векторной графики для реализации проекта, основные понятия и принципы создания векторной компьютерной графики; основы композиции дизайн-продукта, семантику цвета, психологические основы восприятия графического продукта, особенности производства дизайн-продукта векторной графики и его тиражирования

Студент должен **уметь**:

- проектировать и реализовывать обработку видеопроизводства в сфере СМИ, дизайна и медиаиндустрии;
- планировать и поэтапно реализовывать проекты по созданию графической

продукции в векторном графическом редакторе;

- на начальном профессиональном уровне создавать макеты продуктов в векторной компьютерной графике; на начальном уровне сочетать эффекты векторной и растровой графики при разработке телевизионного продукта

Студент должен **владеть**:

- приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;
- векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием.
- основными методами реализации проекта в программе векторной графики,
- приемами и средствами графического моделирования в программе CorelDraw для передачи творческого художественного замысла,
- современной шрифтовой культурой, приемами работы с цветом и цветовыми композициями в программе векторной графики.

Полученные знания должны соответствовать современному состоянию области разработки мультимедийных продуктов и определять умение выпускников самостоятельно решать задачи их проектирования и разработки.

#### **4. Распределение трудоемкости (час.) дисциплины по темам и видам занятий**

Мо- ду- ля	№ Не- де- ли	№ Те- мы	Наименование темы	Часы/ Из них в интерактивной форме					
				Все го	Лек- ции	Коллок- виумы	Лабора- торные	Прак- тиче- ские	СРС
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>8</b>	<b>9</b>
1	1-2	1	Обзор технологий компьютерной графики	8				4	4
2	3-4	2	Векторная и растровая графика. Интерфейс программы CorelDraw	10				6	4
3	5-6	3	Инструменты рисования фигур. Операции с объектами.	8				4	4
4	7-8	4	Цвет в дизайне рекламы. Заливка цветом.	10				4	6
5	9-10	5	Инструменты рисования линий. Работа с кривыми.	8				4	4
6	11	6	Специальные эффекты.	10				6	4
7	12	7	Композиция в дизайне рекламы.	8				4	4
8	13	8	Ввод и форматирование текста.	10				4	6
9	14	9	Работа с растровыми объектами.	8				4	4

10	15	10	Основные этапы дизайн-проектирования.	10				6	4
11	16	11	Работа с таблицами.	8				4	4
12	17	12	Вывод документа на печать. Презентация собственного проекта.	10				4	6
Всего				108	0	0	0	54	54

### 5. Содержание лекционного курса

Не предусмотрено учебным планом

### 6. Содержание коллоквиумов

Не предусмотрено учебным планом

### 7. Перечень практических занятий

№ темы	Всего часов	№ занятия	Тема практического занятия. Задания, вопросы, отработываемые на практическом занятии	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4	5
3	4	1	Операции с объектами. Отмена и повтор действий. Инструменты рисования фигур. Выравнивание и распределение (рисование объектов из простых фигур, выполнение операций с ними). Логические операции с объектами (Формирование): создание элементов для распылителя (художественное оформление).	1-17
4	6	2	Заливка цветом: разные виды заливки. Создание объектов: шар, лента, консервная банка. Диалоговое окно Абрис.	2, 8, 9, 11-17
5	4	1	Инструменты рисования линий. Занятие по отработке безье. Работа с кривыми: операции с узлами и сегментами кривой. Выполнение упражнений на изменение формы фигур при помощи изменения видов узлов и сегментов.	2, 5, 8, 9, 11-17
6	8	3	Эффекты: перетекание, оболочка, прозрачность. Эффекты: контур, искажение, PowerClip. Эффекты: Линза, тень, вытягивание, скос.	2, 8, 9, 11-17
8	8	4	Ввод и форматирование текста. Визитка. Рекламное объявление.	1-17
9	8	2	Работа с растровыми объектами. Создание рекламного плаката, макета билборда.	2, 8, 9, 11-17
11	8	5	Работа со схемами, таблицами. Создание собственной схемы.	1, 2, 8, 9, 11-17
12	8	5	Презентация собственного рекламного проекта.	2, 8, 9, 11-17

### 8. Перечень лабораторных работ

Не предусмотрено учебным планом

### 9. Задания для самостоятельной работы студентов

№ темы	Всего Часов	Задания, вопросы, для самостоятельного изучения (задания)	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4
1	10	Обзор технологий компьютерной графики	1
2	10	Варианты цветовых схем (монохромная, комплиментарная, сплит-комплиментарная и др)	2
3	10	Цвет в дизайне рекламы. Заливка цветом.	1-3
4	10	Работа с ратром в программе CorelDraw	1-3
5	14	Обработка звука в программе Adobe Audition	5

*Виды, график контроля СРС, (по решению кафедры УМКС/УМКН).*

Самостоятельная работа студента ориентирована на работу дома, в библиотеке, в компьютерных классах. Студенты должны систематически работать с учебной литературой, конспектами лекций, с материалами Интернет. Оценка самостоятельной работы студента должна быть составной частью итоговой оценки знаний студента по данной дисциплине.

Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Цифровая обработка видеоизображения» предполагает:

- выполнение и защиту индивидуальных заданий;
- защиту итоговой работы;
- тестирование по вопросам, отведенным на самостоятельное изучение (см. раздел тестирование).

Рекомендации по защите итоговых работ

Итоговая работа защищается студентом индивидуально после выполнения практической части в полном объеме. Объем и содержание контрольных мероприятий при защите итоговой работы должны соответствовать материалу, изложенному в лекциях, методических указаниях или основной литературе, рекомендованной для данной дисциплины и затрагивать только тематику выполненной работы.

В процессе защиты студент должен:

- продемонстрировать знание методики выполнения работы;
- уметь интерпретировать полученные в процессе выполнения работы результаты.

Защита итоговых работ осуществляется по мере их выполнения.

### **10. Расчетно-графическая работа**

Не предусмотрено учебным планом

### **11. Курсовая работа**

Не предусмотрено учебным планом

### **12. Курсовой проект**

Не предусмотрено учебным планом

### **13. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций: ОПК-3  
ОПК-3: способность применять знания о процессе создания и распространения различных продуктов телепроизводства как многоаспектной индивидуальной и коллективной деятельности

Части компонентов	Технологии формирования	Средства и технологии
-------------------	-------------------------	-----------------------

		<b>оценки</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• - принципы проектирования медиапродукции в области систем массовой информации, дизайна и медиаиндустрии;</li> <li>• основы композиции в дизайне (графическом и медийном);</li> <li>• типологию композиционных средств и их взаимодействие; цвет и цветовую гармонию;</li> <li>• основы проектирования информационных технологий в медиаиндустрии;</li> <li>• - основы теории и методологии проектирования в СМИ, дизайне и медиаиндустрии;</li> <li>• информационные мультимедийные технологии, используемые в области видеопроизводства;</li> <li>• - виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики,</li> <li>• - основы работы в программе CorelDraw, методы разработки креативной идеи и методы ее реализации в программе векторной графики для реализации проекта, основные понятия и принципы создания векторной компьютерной графики; основы композиции дизайн-продукта, семантику цвета, психологические основы восприятия графического продукта, особенности производства дизайн-продукта векторной графики и его тиражирования</li> </ul>	<p>Лекции, практические занятия, самостоятельная работа</p>	<p>Экзамен</p>
<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проектировать и реализовывать обработку видеопродукции в сфере СМИ, дизайна и медиаиндустрии;</li> <li>• планировать и поэтапно реализовывать проекты по созданию графической продукции в векторном графическом редакторе;</li> <li>• на начальном профессиональном уровне создавать макеты продуктов в векторной компьютерной графике; на начальном уровне сочетать эффекты векторной и растровой графики при разработке телевизионного продукта</li> </ul>	<p>Лекции, практические занятия, самостоятельная работа</p>	<p>Экзамен</p>
<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного</li> </ul>	<p>Лекции, практические занятия, самостоятельная</p>	<p>Экзамен</p>

<p>материала для передачи творческого художественного замысла;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием.</li> <li>• основными методами реализации проекта в программе векторной графики,</li> <li>• приемами и средствами графического моделирования в программе CorelDraw для передачи творческого художественного замысла, современной шрифтовой культурой, приемами работы с цветом и цветовыми композициями в программе векторной графики.</li> </ul>	<p>работа</p>	
---	---------------	--

<p><b>Ступени уровней освоения компетенции</b></p>	<p><b>Отличительные признаки</b></p>
<p>Пороговый (удовлетворительный)</p>	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принципы проектирования медиапродукции в области систем массовой информации, дизайна и медиаиндустрии;</li> <li>• основы композиции в дизайне (графическом и медийном);</li> </ul> <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• на начальном профессиональном уровне создавать макеты продуктов в векторной компьютерной графике; на начальном уровне сочетать эффекты векторной и растровой графики при разработке телевизионного продукта</li> </ul> <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла; векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием.</li> </ul>
<p>Продвинутый (хорошо)</p>	<p>Знает:</p> <p>типологию композиционных средств и их взаимодействие; цвет и цветовую гармонию;</p> <p>основы проектирования информационных технологий в медиаиндустрии;</p> <p>основы теории и методологии проектирования в СМИ, дизайне и медиаиндустрии;</p> <p>информационные мультимедийные технологии, используемые в области видеопроизводства;</p> <p>Умеет:</p> <p>планировать и поэтапно реализовывать проекты по созданию графической продукции в векторном графическом редакторе;</p> <p>Владеет:</p> <p>основными методами реализации проекта в программе векторной</p>

	графики, композициями в программе векторной графики.
Высокий (отлично)	<p>Знает: виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики, основы работы в программе CorelDraw, методы разработки креативной идеи и методы ее реализации в программе векторной графики для реализации проекта, основные понятия и принципы создания векторной компьютерной графики; основы композиции дизайн-продукта, семантику цвета, психологические основы восприятия графического продукта, особенности производства дизайн-продукта векторной графики и его тиражирования</p> <p>Умеет: планировать и поэтапно реализовывать проекты по созданию графической продукции в векторном графическом редакторе;</p> <p>Владеет: современной шрифтовой культурой, приемами работы с цветом и цветовыми приемами и средствами графического моделирования в программе CorelDraw для передачи творческого художественного замысла,</p>

### Тестовые материалы

1. Графика с представлением изображения в виде совокупности точек:
  - А. Фрактальная
  - Б. Векторная
  - В. Растровая
  - Г. Прямолинейная
2. Минимальный объект, используемый в векторном графическом редакторе:
  - А. Пиксель
  - Б. Прямоугольник
  - В. Палитра цветов
  - Г. Символ
3. Графика, представленная в виде графических примитивов:
  - А. Фрактальная
  - Б. Векторная
  - В. Растровая
  - Г. Прямолинейная
4. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков ...
  - А. Векторной графики
  - Б. Растровой графики
  - В. Табличного процессора
  - Г. Текстового документа
5. Что из перечисленного характеризует векторную графику?
  - А. Потеря качества изображения при масштабировании
  - Б. Сфера применения - обработка фотографий
  - В. Сфера применения - полиграфия, реклама
  - Г. Минимальный объект - точка
6. Рабочим пространством в CorelDRAW является...
  - А. Лист открытого документа

- Б. Вся область экрана, исключая рабочие панели: панель инструментов, панель свойств, стандартную панель, цветовую палитру и строку меню
  - В. Вся область экрана
7. Панель программы, выполняющая команды «создать документ», «отменить действие», «вырезать», «вставить» и др., находящаяся непосредственно под строкой меню, называется...
- А. Стандартная панель
  - Б. Панель инструментов
  - В. Панель свойств
  - Г. Докер
8. Панель, содержащая кнопки «Указатель», «Форма», «Эллипс», «Прямоугольник», «Заливка» и др. и находящаяся в левой части экрана, называется...
- А. Стандартная панель
  - Б. Панель инструментов
  - В. Панель свойств
  - Г. Докер
9. Как в CorelDRAW называется часть рабочей области, содержащая набор параметров конкретного инструмента, выбранного на панели инструментов?
- А. Панель инструментов
  - Б. Строка меню
  - В. Докер
  - Г. Панель свойств
10. Как в Corel DRAW называется часть рабочей области, содержащая элементы, предназначенные для настройки параметров выполнения тех или иных действий; они обычно открываются в служебной области в правой части окна?
- А. Панель инструментов
  - Б. Строка меню
  - В. Докер
  - Г. Панель свойств
11. Любая незамкнутая линия...
- А. Имеет заливку и обводку
  - Б. Может иметь только обводку
  - В. Может иметь только заливку
  - Г. Не имеет ни заливки, ни обводки
12. Как преобразовать объект в кривые? (найдите лишнее)
- А. Кликнуть по объекту инструментом "Форма"
  - Б. При выделенном объекте выбрать соответствующую клавишу на панели свойств
  - В. Командой "Упорядочить"--> "Преобразовать в кривые"
  - Г. Выделить объект и нажать сочетание клавиш Ctrl+Q
13. Что такое "направляющие" в Corel DRAW?
- А. Линии, нарисованные с помощью инструмента "Безье"
  - Б. Настраиваемая сетка
  - В. Вспомогательные линии, которые могут быть размещены в любом месте рабочей области страницы
14. Результатом группировки объектов является...
- А. Создание новой единой сложной формы
  - Б. Набор объектов, представляющих собой единое целое при выполнении действий, связанных с перемещением, трансформированием, вращением и изменением некоторых свойств контуров и заливок
  - В. Временная обратимая блокировка всех свойств объектов

15. Чтобы изменить масштаб страницы с целью отобразить все имеющиеся на странице документа объекты, надо использовать горячую клавишу
- А. F3
  - Б. F4
  - В. F5
  - Г. F6
16. Найдите неверное утверждение: «Выделить все объекты можно...».
- А. Двойным щелчком по инструменту «Указатель»
  - Б. При помощи растягивания области захвата, проводя по странице документа с активированным инструментом «Указатель»
  - В. Горячими клавишами CTRL+Z
  - Г. Выбрав в строке меню «Правка – Выбрать все - Объекты»
17. Найдите неверное утверждение: «Центр стандартной фигуры (графического примитива: прямоугольника, эллипса и т.д.)...».
- А. обозначается значком в виде мишени в центре фигуры
  - Б. может быть перемещен в любое место рабочей области
  - В. служит центром для вращения фигуры
  - Г. закреплен в строго определенном месте и не может быть сдвинут
18. Рисование равностороннего прямоугольника при выборе инструмента «Прямоугольник» на панели инструментов возможно при нажатой клавише...
- А. Ctrl
  - Б. Shift
  - В. Alt
  - Г. Пробел
19. Рисование круга из центра при выборе инструмента «Эллипс» на панели инструментов возможно при нажатии клавиши (сочетания клавиш)...
- А. Ctrl
  - Б. Ctrl+Shift
  - В. Ctrl+Alt
  - Г. Ctrl+R (round)
20. Найдите неверное утверждение: «Перемещение объекта по рабочей области возможно...»
- А. При выделении инструментом «Указатель» и перетаскивании с зажатой ЛКМ
  - Б. При помощи стрелок «вправо», «влево», «вверх», «вниз» на клавиатуре
  - В. При выделении инструментом «Указатель» и перетаскивании с зажатой ПКМ
  - Г. Задав в окне «Преобразование» необходимые параметры расположения
21. Параметры нарисованного прямоугольника можно задать...
- А. На панели свойств «x», «y»
  - Б. В окне «Преобразование - Размер»
  - В. Используя показатели линейки и направляющие линии
  - Г. Все вышеперечисленное
22. Инструмент «Спираль» вызывается на панели инструментов из группы объектов
- А. «Эллипс»
  - Б. «Свободная форма»
  - В. «Основные фигуры»
  - Г. «Многоугольник»
23. Копирование объекта векторной графики возможно при помощи
- А. Горячих клавиш Ctrl+C
  - Б. Вызова строки основного меню «Правка - копировать»
  - В. Вызова диалогового окна ПКМ – команда «Копировать»

- Г. Все вышеперечисленное
24. Найдите неверное утверждение: «Равномерно закруглить углы прямоугольника можно...»
- А. Введя соответствующие параметры на панели свойств
  - Б. Инструментом «Форма», не переводя объект в кривые
  - В. Инструментом «Форма» после перевода объекта в кривые
25. Количество вершин в объекте «Звезда» можно добавить...
- А. Введя соответствующие параметры в окно «количество вершин» на панели свойств
  - Б. При помощи инструмента «Форма» и вытягивании фигуры
  - В. Только при помощи перевода фигуры в кривые и создания новых узлов
  - Г. Все вышеперечисленное
26. Количество узлов в инструменте «Безье»...
- А. Задается введением цифр в соответствующее окно на панели свойств
  - Б. Регулируется на панели свойств в окне «Сглаживание»
  - В. Создается самим пользователем
  - Г. Все вышеперечисленное
27. Прямые линии можно рисовать при помощи...
- А. Инструмента «Свободная форма»
  - Б. Инструмента «Ломаная линия»
  - В. Инструмента «Безье»
  - Г. Всех вышеперечисленных инструментов
28. Найдите неверное утверждение: «Узлы кривой создаются...».
- А. Двойным кликом ЛКМ по кривой
  - Б. При помощи специальной кнопки на панели свойств «Создать узлы»
  - В. При помощи команды «Правка» в главном меню («Правка – Создать узлы»)
29. Горячая клавиша, вызывающая инструмент «Форма» - это...
- А. F8
  - Б. F9
  - В. F10
  - Г. F11
30. Переключиться почти с любого инструмента на «Указатель» можно при помощи клавиши...
- А. Ctrl
  - Б. Alt
  - В. Пробел
  - Г. Esc
31. Горячая клавиша, вызывающая инструмент «Свободная форма», - это...
- А. F3
  - Б. F4
  - В. F5
  - Г. F6
32. Горячая клавиша, вызывающая инструмент «Фонтанная заливка», - это...
- А. F9
  - Б. F10
  - В. F11
  - Г. F12
33. Горячая клавиша, вызывающая инструмент «Интерактивная заливка», - это...
- А. C
  - Б. G
  - В. I
  - Г. A

34. Горячая клавиша, вызывающая инструмент «Абрис», - это...
- А. F10
  - Б. F11
  - В. F12
  - Г. F13
35. Докерное окно, которое предоставляет возможность создать дубликат фигуры с изменением ее размера, наклона, расположения, с поворотом на заданное количество градусов, называется...
- А. Преобразование
  - Б. Формирование
  - В. Выровнять и распределить
  - Г. Порядок
36. Докерное окно, которое предоставляет возможность объединения, пресечения, упрощения наложенных друг на друга фигур, называется...
- А. Преобразование
  - Б. Формирование
  - В. Выровнять и распределить
  - Г. Порядок
37. Выровнять фигуры по низу можно при помощи их выделения инструментом «Указатель» и горячей клавиши...
- А. С
  - Б. Е
  - В. В
  - Г. L
38. Выровнять центры выделенных фигур по вертикали можно при помощи горячей клавиши...
- А. С
  - Б. Е
  - В. В
  - Г. L
39. Выровнять центры выделенных фигур по горизонтали можно при помощи горячей клавиши...
- А. С
  - Б. Е
  - В. В
  - Г. L
40. Создание объектов, повторяющих размер, вид абриса и заливку фигуры и меняющих их вместе с изменением первоначальной фигуры, производится из панели меню («Правка») командой...
- А. Дублировать
  - Б. Копировать
  - В. Клонировать
  - Г. Уподобить
41. Диалоговое окно, вызываемое какой кнопкой на панели меню, позволяет вызвать функцию «Сетка»?
- А. Правка
  - Б. Вид
  - В. Макет
  - Г. Таблица
42. Какого типа угла не образуют касательные кривых:
- А. Прямой
  - Б. Перегиб

- В. Симметричный гладкий
  - Г. Гладкий
43. Превратить несколько фигур в одну с единой заливкой возможно при помощи команды...
- А. Группировка
  - Б. Объединение
  - В. Упрощение
  - Г. Пересечение
44. Изменяя длину и направление касательной, исходящей из угла кривой, можно...
- А. Изменить форму кривой
  - Б. Вынести сегмент за пределы кривой
  - В. Объединить сегмент с другим сегментом кривой
45. Найдите неверное утверждение: «Одна касательная исходит из узла кривой, ...».
- А. соединяющего два прямолинейных сегмента
  - Б. соединяющего прямолинейный и криволинейный сегменты
  - В. служащего начальной (конечной) точкой кривой
46. Какой вид заливки обеспечивает плавный переход из одного заданного цвета в другой?
- А. Фонтанная заливка
  - Б. Заливка узором
  - В. Заливка текстурой
  - Г. Заливка Post Script
47. Горячие клавиши, способствующие группировке выделенных объектов:
- А. Ctrl+G
  - Б. Shift+G
  - В. Alt+G
  - Г. Ctrl+Alt+G
48. Горячие клавиши, позволяющие отменить совершенные действия...
- А. Ctrl+O
  - Б. Ctrl+R
  - В. Ctrl+B
  - Г. Ctrl+Z
49. Какой вид заливки обеспечивает заливку повторяющейся мозаичной текстурой?
- А. Однородная заливка
  - Б. Фонтанная заливка
  - В. Заливка узором
  - Г. Заливка Post Script
50. Какой вид заливки представляет собой заливку мозаичным узором, созданным при помощи языка программирования?
- А. Однородная заливка
  - Б. Заливка узором
  - В. Заливка текстурой
  - Г. Заливка Post Script
51. Как называется заливка, которая дает возможность изменять параметры заливки непосредственно на выделенном объекте?
- А. Фонтанная заливка
  - Б. Интерактивная заливка
  - В. Заливка текстурой
  - Г. Заливка Post Script
52. Какой вид дизайна представляет собой проектирование таких объектов, которые не имеют прямого функционального назначения, являются своего рода произведением искусства?

- А. Промышленный (индустриальный) дизайн
  - Б. Графический дизайн
  - В. Дизайн пространственной среды
  - Г. Арт-дизайн
- 53.** Какой вид дизайна представляет собой создание визуальных изображений с целью воплощения определенных идей?
- А. Промышленный (индустриальный) дизайн
  - Б. Графический дизайн
  - В. Дизайн пространственной среды
  - Г. Арт-дизайн
- 54.** Какой вид дизайна представляет собой конструирование новых товаров (машин и оборудования, инструментов, мебели, бытовой техники, посуды, автомобили, самолеты, и т.д.)
- А. Промышленный (индустриальный) дизайн
  - Б. Графический дизайн
  - В. Дизайн пространственной среды
  - Г. Арт-дизайн
- 55.** В каком ряду представлены только теплые цвета?
- А. Желтый, синий, зеленый
  - Б. Фиолетовый, красный, оранжевый
  - В. Красный, желтый, оранжевый
  - Г. Красный, желтый, фиолетовый
- 56.** Какой цвет «визуально снижает, укорачивает; создает ощущение холода, влажности, плотности; эмоционально делает пассивным; утешает, сосредотачивает, успокаивает; ленивый, антисептический, чистый»?
- А. синий
  - Б. желтый
  - В. белый
  - Г. черный
  - Д. красный
- 57.** Какой цвет «визуально удаляет, повышает, расширяет, раздражает; создает ощущение тепла, сухости, легкости, рыхлости; настроение бодрости, веселья»?
- А. синий
  - Б. желтый
  - В. белый
  - Г. черный
  - Д. красный
- 58.** Какой цвет «визуально раздвигает, расширяет, повышает; создает ощущение легкости и рыхлости; эмоционально оставляет равнодушным; чистота»?
- А. синий
  - Б. желтый
  - В. белый
  - Г. черный
  - Д. красный
- 59.** Сколько цветов содержит круг естественных цветов Гёте?
- А. 3
  - Б. 6
  - В. 12
  - Г. 24
- 60.** Сколько цветов содержит колориметрический круг Иттена?
- А. 3
  - Б. 6

- В. 12  
Г. 24
- 61.** Сколько цветов содержит цветовой круг Оствальда?  
А. 3  
Б. 6  
В. 12  
Г. 24
- 62.** Какой цвет относится к ахроматическим?  
А. синий  
Б. желтый  
В. белый  
Г. красный
- 63.** Какой цвет не относится к хроматическим?  
А. синий  
Б. желтый  
В. черный  
Г. красный
- 64.** Цветовая гармония какого типа создается путем комбинирования одного чистого цвета с его светлыми и темными оттенками и тонами?  
А. «аналогичная»  
Б. «гармония равнобедренного треугольника».  
В. «триада»  
Г. «монохромная»
- 65.** Цветовая гармония какого типа создается использованием любых трех цветов, находящихся рядом на цветовом круге?  
А. «аналогичная»  
Б. «гармония равнобедренного треугольника».  
В. «триада»  
Г. «монохромная»
- 66.** Цветовая гармония какого типа создается на основе трех цветов, которые лежат на равном расстоянии друг от друга в цветовом круге?  
А. «аналогичная»  
Б. «гармония равнобедренного треугольника».  
В. «триада»  
Г. «монохромная»
- 67.** В какой цветовой модели черный цвет получается, когда интенсивность основных цветов равна нулю, а белый - при сложении всех цветов максимальной интенсивности?  
А. RGB  
Б. CMYK  
В. LAB  
Г. Grayscale
- 68.** В какой цветовой модели в качестве параметров используются две цветовые шкалы (от зеленого до красного и от голубого до желтого) и шкала яркости?  
А. RGB  
Б. CMYK  
В. LAB  
Г. Grayscale
- 69.** Какая цветовая модель используется для разработки графического изображения с целью его последующего использования в полиграфии?  
А. RGB  
Б. CMYK

- В. LAB
  - Г. Grayscale
- 70.** При помощи какого инструмента можно быстро раскрасить пересекающиеся области двух фигур?
- А. Заливка сеткой
  - Б. Интеллектуальное рисование
  - В. Интеллектуальная заливка
  - Г. Пипетка
- 71.** Найдите соответствие:
1. Используется для заголовков, коротких надписей.
  2. К тексту можно применить меньшее число преобразований, чем к другому виду текста.
  3. Располагается с заранее указном для него пространстве – текстовом блоке.
  4. К тексту нельзя применять табуляцию и буквицу.
    - А. Простой (абзацный) текст
    - Б. Фигурный (художественный) текст
- 72.** Найдите соответствие:
1. Можно набирать текст, выбрав инструмент «Текст» и поставив курсор в нужном месте.
  2. Можно располагать текст по колонкам.
  3. Текст масштабируется растягиванием выделенной области за маркеры.
  4. Для форматирования структуры текста можно использовать служебные символы.
    - А. Простой (абзацный) текст
    - Б. Фигурный (художественный) текст
- 73.** Команда «Текст в рамку»...
- А. Переводит фигурный текст в простой.
  - Б. Уменьшает регистр букв текст и полностью уместает его в начерченный ранее текстовый блок.
  - В. Включает текст в таблицу и позволяет задать толщину и заливку границ.
- 74.** Вызвать окно текстового редактора возможно (найдите лишнее):
- А. Щелкнув ПКМ по текстовому блоку и выбрав команду «Редактировать текст»
  - Б. Дважды щелкнув по текстовому блоку ЛКМ
  - В. Через меню ТЕКСТ, выбрав команду «Редактировать текст»
  - Г. Через соответствующую клавишу на панели свойств abI
- 75.** Найдите соответствие:
1. Ctrl+Shift+T
  2. Ctrl+T
  3. Ctrl+F11
  4. Ctrl+Shift+C
    - А. вызов диалогового окна текстового редактора
    - Б. вызов докерного окна форматирования символов
    - В. вызов докерного окна вставки символа
    - Г. вызов служебных символов
- 76.** Что такое «кернинг»?
- А. Расстояние между буквами в пределах одного слова
  - Б. Расстояние между абзацами
  - В. Расстояние между словами в тексте
  - Г. Наклон буквы
- 77.** Какой эффект нельзя применить по отношению к простому тексту?
- А. Сместить одну букву в слове относительно остальных по вертикали вверх

- Б. Сместить отдельную букву в слове по горизонтали, отдалив от предыдущей и приблизив к последующей.
  - В. Подчеркнуть слово волнистой линией
  - Г. Зачеркнуть слово двойной линией
  - Д. Подчеркнуть слова в тексте, не подчеркивая пробелы
- 78.** Настроить переносы в простом тексте можно при помощи диалогового окна «Настройка переносов», вызываемого следующими шагами:
- А. Текст – Параметры
  - Б. Текст – Средства проверки правописания
  - В. Текст – Форматирование абзаца
  - Г. Эффекты – Настройка
- 79.** Как называется перевод векторного изображения в растровое?
- А. Пикселизация
  - Б. Растрирование
  - В. Фотошопинг
  - Г. Девекторизация
- 80.** Как называется перевод растрового изображения в векторное?
- А. Векторизация
  - Б. Дерастрирование
  - В. Трассировка
  - Г. Депикселизация
- 81.** Соотнесите команды, открывающие диалоговые окна для редактирования растрового изображения, с соответствующими вкладками Основного меню.
1. «Автонастройка»
  2. «Яркость/контрастность/интенсивность»
  3. «Заменить цвета»
  4. «Лаборатория по корректировке изображений»
    - А. Эффекты-Настройка
    - Б. Растровые изображения
- 82.** При обработке растровых изображений эффект «загиб края страницы» относится к...
- А. Трехмерным эффектам
  - Б. Контуру
  - В. Творческим эффектам
  - Г. Искажению
- 83.** «Мастихин», «Импрессионизм», «Перо и чернила», «Акварель» - это...
- А. Наиболее распространенные мазки Инструмента «Распылитель» группы «Художественное оформление» для создания векторной графики
  - Б. Эффекты группы «Художественные мазки» для обработки растрового объекта
  - В. Инструменты группы «Художественное оформление» для создания векторного объекта.
  - Г. Эффекты группы «Творческие» для обработки растрового объекта
- 84.** Применение какого эффекта в CorelDraw позволяет получить между двумя исходными объектами серию объектов, которые представляют собой плавный переход из одной формы в другую с плавным изменением цветов исходных объектов?
- А. Искажение
  - Б. Перетекание
  - В. Контур
  - Г. Вытягивание
- 85.** Как разъединить группу объектов с перетеканием?

- А. Выделить с помощью инструмента «Указатель» и выбрать функцию «Разгруппировать»
  - Б. Группа представляет собой уже разъединенные объекты.
  - В. Через меню Упорядочить-Разъединить группа с перетеканием.
  - Г. Через «Упорядочить-Разъединить группа с перетеканием», далее при помощи инструмента «Указатель» выделить группу объектов и выбрать функцию «Разгруппировать»
- 86.** Применение какого эффекта в CorelDraw позволяет заключить любой объект внутри какого-либо замкнутого контура и менять его форму в соответствии с изменениями линий этого контура?
- А. Контур
  - Б. Оболочка
  - В. PowerClip
  - Г. Линза
- 87.** Применение какого эффекта в CorelDraw позволяет добавить выбранные цвета к перекрываемому участку исходного изображения или имитировать прозрачность этого участка?
- А. Контур
  - Б. Оболочка
  - В. PowerClip
  - Г. Линза
- 88.** Применение какого эффекта в CorelDraw позволяет поместить один объект внутри другого, при этом второй будет выполнять роль контейнера для первого?
- А. Контур
  - Б. Оболочка
  - В. PowerClip
  - Г. Линза
- 89.** Применение какого эффекта в CorelDraw позволяет имитировать объем фигуры (создать иллюзию цилиндра или параллелепипеда)?
- А. Вытягивание
  - Б. Оболочка
  - В. Перетекание
  - Г. Линза
- 90.** Применение какого эффекта в CorelDraw позволяет добавить к исходному объекту кривые, повторяющие внешние очертания этого объекта?
- А. Оболочка
  - Б. Контур
  - В. Перетекание
  - Г. Вытягивание
- 91.** «Кисть», «Распылитель», «Каллиграфия», «Нажим» – это...
- А. Функции инструмента «Абрис»
  - Б. Эффекты группы «Художественные мазки» для обработки растрового объекта.
  - В. Инструменты группы «Художественное оформление» для создания векторного объекта.
  - Г. Эффекты группы «Творческие» для обработки растрового объекта.
- 92.** Найдите соответствия горячих клавиш с вызываемыми ими инструментами (докерными или диалоговыми окнами определенных инструментов):
- 1. Контур
  - 2. Оболочка
  - 3. Линза
  - А. Ctrl+F7

- Б. Alt+F3
  - В. Ctrl+F9
- 93.** Какой эффект имеет три инструмента: Кручение, Застежка-молния, Сжатие и растяжение?
- А. Искажение
  - Б. Оболочка
  - В. Перетекание
  - Г. Линза
- 94.** Какой эффект позволяет плавно приглушить цвет в определенном направлении и по сути может выступать альтернативой фонтанной заливки?
- А. Линза
  - Б. Прозрачность
  - В. Перетекание
  - Г. Оболочка
- 95.** Выстройте в правильном порядке этапы дизайн-проектирования:
- А. Поиск методов
  - Б. Разработка композиционно-пластических решений
  - В. Разработка дизайн-концепции
  - Г. Подача проекта, обоснование идеи проектного решения
  - Д. Определение потребителя
  - Е. Выявление проблемы на основе сбора информации.
- 96.** К какому этапу дизайн-проектирования относится эскизирование?
- А. Разработка дизайн-концепции
  - Б. Поиск методов
  - В. Разработка композиционно-пластических решений
  - Г. Подача проекта, обоснование идеи проектного решения
- 97.** Какой вид композиции, как правило, применяется в графическом дизайне?
- А. плоскостная
  - Б. объемно-фронтальная
  - В. объемно-пространственная
  - Г. глубинно-пространственная
- 98.** Одним из наиболее важных средств организации какой составляющей композиции является симметрия?
- А. Равновесие
  - Б. Ритм
  - В. Форма
  - Г. Контраст
- 99.** Какой элемент композиции способствует преодолению неподвижности изображения, заставляет его дышать и двигаться?
- А. Равновесие
  - Б. Ритм
  - В. Форма
  - Г. Контраст
- 100.** Какие определения соответствуют а) закрытой и б) открытой композиции (установите соответствия)?
1. Используются диагональные линии;
  2. Создает впечатление неподвижности, устойчивости
  3. Перед движущимся объектом оставляется свободное пространство;
  4. Не любит свободного пространства;
  5. Основные направления линий - от центра.
  6. Все элементы вписаны в простую геометрическую форму (треугольник, квадрат, овал).

## Организация и проведение межсессионной аттестации студентов

Межсессионная аттестация представляет собой важнейшее средство, обеспечивающее преподавателю обратную связь, которая является руководством в выборе методов, форм и приемов преподавания, ориентируя на уровень знаний и умений конкретной группы. Это также и способ самоконтроля как учебное действие самого студента, который должен заботиться о том, чтобы не накапливать неотработанные лекции и семинары, неп прочитанные тексты учебной и научной литературы, а также задания для самостоятельной работы, не откладывая усвоение пропущенного материала и выполнения курсовой работы до сессии.

**Основными задачами аттестации** являются:

- промежуточная проверка качества (глубины) усвоения студентом пройденного учебного материала;
- контроль ритмичности работы студентов в течение семестра;
- упорядочение самостоятельной работы студентов;
- планирование основных корректирующих мер по преодолению обнаруженных недостатков и умножению достигнутых успехов в обучении, изучение и распространение положительного опыта организации учебной деятельности, эффективных приемов и методов преподавания, организации самостоятельной работы студента.

Конечной **целью** контроля учебной деятельности студентов является улучшение общей профессиональной подготовки специалистов.

Аттестацию студента проводят преподаватели, осуществляющие в Институте соответствующие виды учебной деятельности: лекционные и практические занятия, руководство курсовыми работами.

При межсессионной аттестации студента учитываются:

- 1) посещаемость студентом лекций и практических занятий;
- 2) текущая успеваемость студента.

Основными критериями ее оценки являются:

- а) активность участия студентов в практических занятиях и коллоквиумах;
- б) уровень знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентом на практических занятиях;
- в) результаты выполнения письменных контрольных и самостоятельных работ, тестов, эссе и т. п.;
- г) систематичность работы над курсовой работой (курсовым проектом);
- д) степень выполнения индивидуальных заданий по данной дисциплине.

По решению учебно-методической комиссии кафедры эти критерии могут быть расширены и дополнены.

Контроль текущей успеваемости и качества знаний студента осуществляется преподавателями, за которыми закреплены дисциплины учебного плана, посредством выставления оценок на основании федерального государственного образовательного стандарта по направлению (42.03.04 «Телевидение») и рабочей программы по аттестуемой дисциплине.

Объектом оценивания являются основные компоненты учебного процесса, которые включают в себя: учебную дисциплину (мотивацию студента, его активность при получении знаний, своевременное прохождение контрольных мероприятий), посещаемость занятий студентом, степень усвоения им теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками во всех видах учебной деятельности, его способность к самостоятельной научно-исследовательской работе и др. К концу второй недели межсессионного контроля студенты должны выполнить все запланированные на данный период контрольные мероприятия (коллоквиумы, защита лабораторных работ, сдача контрольных, защита курсовых работ, рефератов, выступления студентов с докладами, сообщениями, проектами на практических (семинарских) занятиях, тестирование студентов и т.д.).

В период проведения межсессионного контроля преподаватель, за которым закреплены дисциплины учебного плана, вправе применить различные формы контроля качества знаний, умений и навыков студентов.

Межсессионная аттестация проводится в разнообразных формах (контрольная работа, диктант, тестирование, компьютерный контроль по отдельным разделам и темам учебных программ, написание и защита реферата, творческие работы, составление библиографии, подготовка докладов и выступление с ними, оформление альбомов, разработка конспектов, планирование отдельных направлений учебной, научной, исследовательской деятельности, компьютерная презентация материалов и т.п.), отражающих специфику учебной деятельности кафедры «Медиакоммуникации».

Виды заданий для проведения межсессионной аттестации студентов, их содержание и характер имеют вариативный и дифференцированный характер, учитывая специфику данной дисциплины, индивидуальные особенности студента.

Межсессионная аттестация студентов, обучающихся по всем направления очной формы по данной дисциплине, проводится 1 раз в семестр. Межсессионный контроль оценивается по шкале: "аттестован", "неаттестован". Результаты аттестации проставляются в ведомость, которая находится в дирекции института.

## Вопросы к зачету

1. Реклама и дизайн. Типологии объектов графического дизайна в рекламе.
2. Дизайн. Виды дизайна.
3. Графический дизайн. Функции и направления графического дизайна.
4. Цвет в дизайне. Психология восприятия цвета. Теплые и холодные цвета.
5. Основные цвета. Гармония цветов.
6. Колориметрические круги.
7. Принципы цветовой гармонии.
8. Цветовые модели.
9. Дизайн-проектирование. Ступени и этапы дизайн-проектирования.
10. Понятие дизайн-концепции. Эскиз и макет.
11. Основы композиции. Элементы композиции.
12. Понятие равновесия в композиции дизайн-макета.
13. Роль контраста в композиции.
14. Ритм в композиции.
15. Открытая и замкнутая композиция, статичная и динамичная композиция.
16. Законы композиции.
17. Основные элементы интерфейса программы CorelDraw (панели: стандартная панель, панель *Набор инструментов*, панель свойств, окна настройки: докерное окно, диалоговое окно)
18. Вспомогательные элементы интерфейса: линейки, направляющие, сетка.
19. Установка параметров страницы: ориентация, формат бумаги, размеры листа, открытие новых страниц, перемещение страниц, удаление страниц, переименование страниц.
20. Прокрутка документа: инструменты Масштаб и Рука.
21. Операции с файлами: открытие файла, сохранение файла, отмена действий.
22. Инструменты рисования фигур: стандартные фигуры, простейшие операции с объектами: выделение объекта, выделение группы объектов.
23. Удаление, перемещение и масштабирование объектов.
24. Изменение формы стандартных фигур. Инструментом Форма. Рисование прямоугольников с закругленными углами. Преобразование эллипсов в сектора и дуги
25. Прямоугольники и эллипсы. Рисование кругов и квадратов. Рисование по трем точкам.
26. Многоугольники и звезды. Изменение параметров многоугольников и звезд. Преобразование многоугольников и звезд при помощи инструмента *Форма*.
27. Разлинованная бумага и спирали.
28. Инструменты рисования линий. Рисование инструментом *Свободная форма: прямые и кривые линии, замыкание кривой*.
29. Рисование инструментом *Ломаная линия, Кривая через 3 точки, Интеллектуальное рисование*.
30. Раскрашивание объектов цветом. с использованием палитры цветов. Управление палитрой цветов: прокрутка палитры, выбор дополнительных цветов..
31. Раскрашивание с помощью окна настройки *Цвет*
32. Раскрашивание с помощью инструмента *Интерактивная заливка*
33. Градиентные заливки. Диалоговое окно *Фонтовая заливка*. Создание многоцветного градиента.
34. Заливка двуцветным узором с помощью диалогового окна
35. Заливка многоцветным и растровым узором с помощью диалогового окна *Заливка узором* и в режиме инструмента *Интерактивная заливка*.
36. Заливки текстурой и PostScript-заливки.

37. Изменение параметров абриса в диалоговом окне *Перо абриса*. Изменение параметров абриса с помощью панели свойств.
38. Интеллектуальная заливка, заливка сеткой.
39. Получение копий объекта: копирование, дублирование, клонирование.
40. Выполнение операций в режиме выделенного объекта: перемещение, масштабирование, поворот, наклон, зеркальное отражение.
41. Трансформирование объекта при помощи панели свойств: установка размера объекта, масштаба, угол поворота, отражение по вертикали и горизонтали. Отмена трансформирования.
42. Трансформирование объекта при помощи панели Преобразование и инструмента Свободное преобразование.
43. Изменение порядка следования объектов.
44. Выравнивание объектов с помощью отдельных команд и с помощью диалогового окна *Выровнять и распределить*
45. Группировка объектов, изменение свойств объектов в группе, выполнение операции разгруппировки. Получение доступа к отдельному объекту в группе.
46. Операции группы *Формирование*.
47. Преобразование объектов в кривые. Основные элементы кривых: узлы и сегменты, управляющие линии.
48. Типы узлов кривых, изменение типа узлов.
49. Операции с узлами: выделение, добавление и удаление, выравнивание, перемещение.
50. Инструментарий для редактирования кривых (панель свойств инструмента Форма): перемещение сегментов, изменение вида сегмента.
51. Разделение кривых. Соединение кривых. Соединение и разъединение объектов.
52. Рисование плавных, прямых и ломаных линий инструментом *Безье*.
53. Рисование линий инструментом *Перо*.
54. Инструменты группы *Обрезка*: Обрезка, Нож, Ластик, Удаление виртуального сегмента.
55. Инструменты группы *Изменение формы*: Размазывающая кисть, Грубая кисть.
56. Виды текста в CoreDRAW. Ввод фигурного текста. Ввод простого текста: абзац, просмотр служебных символов. Преобразование текста в другой вид.
57. Переполнение и изменение размеров текстовых блоков.
58. Редактирование текста (текстовый редактор и его функции).
59. Форматирование текста при помощи панели свойств: изменение шрифта, изменение размера, изменение стиля, изменение выравнивания.
60. Изменение основных параметров символов (форматирование символов).
61. Форматирование абзацев в окне настройки: изменение выравнивания, изменение интервала, изменение отступов,
62. Распределение текста по колонкам. Создание маркированных списков. Добавление буквицы.
63. Текст вдоль кривой. Отделение текста от кривой.
64. Текст внутри контура: ввод текста в область. Отделение текста от контура
65. Текст в оболочке. Выбор в качестве оболочки стандартной заготовки. Выбор в качестве оболочки заранее нарисованного контура.
66. Раскрашивание текста. Применение декоративных заливок. Изменение параметров абриса
67. Выполнение операций над фигурным и простым текстом: поворот, копирование, отражение и т.д. Применение эффектов.
68. Преобразование текста в кривые. Операции с преобразованными символами.
69. Растровая и векторная графика. Векторные изображения. Растровые изображения.
70. Способы загрузки изображений в CoreDRAW: через буфер обмена, метод буксировки (drag-and-drop), через команду *Файл/ Импорт*

71. Трансформирование растровых изображений: масштаб, поворот, инструмент «Свободное преобразование».
72. Редактирование растровых изображений: изменение яркости, контрастности. Лаборатория по корректировке изображений.
73. Изменение цветовой модели. Раскраска растровых изображений.
74. Применение фильтров и эффектов к растровым изображениям.
75. Кадрирование растровых изображений: обрезка по произвольному контуру, разрезание растровых изображений.
76. Обтекание изображения текстом.
77. Растрирование. Трассировка.
78. Эффект перетекания. Инструментарий для создания эффекта. Создание перетекания с помощью окна настройки. Создание перетеканий с помощью инструмента *Интерактивное перетекание*.
79. Заключение объектов в оболочку. Работа с окном настройки *Оболочка*. Работа с инструментом *Интерактивная оболочка*.
80. Линзы. Общее описание эффекта. Техника выполнения эффекта. Отмена эффекта. Имитация прозрачности.
81. Инструмент *Интерактивная прозрачность*.
82. Эффект PowerClip. Редактирование содержимого контейнера.
83. Имитация объема: Работа с окном настройки *Вытягивание*. Работа с инструментом *Интерактивное вытягивание*.
84. Эффект перспективы.
85. Эффект *Скос*.
86. Добавление контуров к объекту.
87. Добавление тени к объекту.
88. Искажение объектов.
89. Рисование линий с помощью инструмента *Художественное оформление*. Присвоение параметров мазка произвольным контурам. Разъединение формы мазка и пути.
90. Создание таблицы. Изменение параметров таблицы. Выделение ячеек таблицы. Форматирование ячеек таблицы.
91. Описание диалогового окна *Печать*. Подготовка и настройка принтера. Установка основных параметров печати.
92. Предварительный просмотр печати.
93. Проверка документа перед печатью. Возможные проблемы.

#### **14. Образовательные технологии**

Чтение лекций осуществляется с использованием компьютерных презентаций. В ходе лекционных и практических занятий используется мультимедийное оборудование (компьютер, интерактивная доска и проектор).

Практические занятия направлены на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения. Перед практическим занятием следует изучить конспект лекции и рекомендованную преподавателем литературу.

В процессе обучения широко используются такие активные и интерактивные формы занятий, как тематические дискуссии, мозговая атака, презентации, ситуативные симуляции, ролевые игры. Предусмотрены мастер-классы с практикующими специалистами.

Методы интерактивной образовательной деятельности:

*Работа в команде* – совместная деятельность студентов в группе под руководством лидера, направленная на разработку технического задания.

*Проблемное обучение* – стимулирование студентов к получению знаний, необходимых для решения конкретной проблемы, возникающей в процессе разработки.

*Эссе* (франц. *essai* – попытка, проба, очерк, от лат. *exagium* – взвешивание) – письменная работа небольшого объема и свободной композиции. Эссе выражает индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендует на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета. Как правило, эссе предполагает новое, субъективно окрашенное мнение о чем-либо и может иметь философский, историко-биографический, публицистический, литературно-критический, научно-популярный или чисто беллетристический характер. Стиль эссе отличается образностью, афористичностью и установкой на разговорную интонацию и лексику.

*Самостоятельное исследование* – развивает самостоятельность мышления, способность к самоорганизации, созиданию, сотрудничеству, оказывает существенное влияние на личностно – профессиональное становление, создает высокую мотивацию познавательной деятельности, формирует черты творческой личности. Данная деятельность обеспечивает успешную адаптацию и самореализацию человека в обществе.

*Кейс-метод* – его название происходит от английского слова «кейс» - папка, чемодан, портфель (в то же время, «кейс» можно перевести и как «случай, ситуация»). Процесс обучения с использованием кейс-метода представляет собой имитацию реального события, сочетающую в целом адекватное отражение реальной действительности, небольшие материальные и временные затраты и вариативность обучения. Учебный материал подается студентам в виде проблем (кейсов), а знания приобретаются в результате активной и творческой работы: самостоятельного осуществления целеполагания, сбора необходимой информации, ее анализа с разных точек зрения, выдвижения гипотезы, выводов, заключения, самоконтроля процесса получения знаний и его результатов.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет порядка 50 %.

## **15. Перечень учебно-методического обеспечения для обучающихся по дисциплине**

### **Основная литература**

1. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне : учебник / Д. Ф. Миронов. - СПб. : БХВ-Петербург, 2008. - 560 с. : ил. ; 24 см. - (Учебная литература для вузов). - Гриф: рек. УМО по образованию в обл. приклад. информатики в качестве учебника для студ. вузов, обуч. по спец. 080801 "Прикладная математика" и др. междисциплинар. спец. - ISBN 978-5-9775-0181-1 (10 экз.)

2. Бердышев С.Н. Рекламный текст. Методика составления и оформления. 2-е изд. [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Бердышев С.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2012.— 182 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/5980> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю

3. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учеб. / И. А. Розенсон. - СПб. [и др.] : Питер, 2010. - 219 с. : ил. ; 24 см. - Библиогр.: с. 195-197 (65 назв.). - Гриф: допущено УМО по образованию в обл. приклад. информатики в качестве учеб. для студ. вузов, обуч. по спец. "Приклад. информатика (по обл.)" и др. экон. спец. - ISBN978-5-469-01143-9 (50 экз.)

### **Дополнительная литература**

4. Блох М.Я. Внутренняя речь в структуре художественного текста [Электронный ресурс]: монография/ Блох М.Я., Сергеева Ю.М.— Электрон. текстовые данные.— М.: Прометей, 2011.— 180 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8266> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю

5. Глазычев В. Дизайн как он есть [Электронный ресурс]: монография/ Глазычев В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Европа, 2006.— 320 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/11619> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
6. Григорьева И.В. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Григорьева И.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Прометей, 2012.— 298 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/18579> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
7. Проектирование в графическом дизайне [Электронный ресурс]: сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)»/ — Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2011.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22066> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
8. Логотип и фирменный стиль / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага = Logo Design Love. A Guide to Creating Iconic Brand Identities / D. Airey : руководство дизайнера. - СПб. [и др.] : Питер , 2014. - 208 с. : ил. ; 24 см. - (Б-ка специалиста). - ISBN 978-5-496-00771-9 (20 экз.)
9. Машихина Т.П. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Машихина Т.П.— Электрон. текстовые данные.— Волгоград: Волгоградский институт бизнеса, Вузовское образование, 2009.— 146 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/11328/> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
10. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Овчинникова Р.Ю.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/12849/> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю
11. Дональд Р. Леманн Управление продуктом [Электронный ресурс]: учебник для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Маркетинг», «Коммерция», «Менеджмент»/ Дональд Р. Леманн, Рассел С. Винер— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012.— 719 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34441> .— ЭБС «IPRbooks», по паролю

#### **Периодические издания**

12. Культура и время перемен. Издательство: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Краснодарский государственный институт культуры". Краснодар. Архив (2012), № 4. ISSN: 2411-4596. Режим доступа: <http://elibrary.ru/contents.asp?titleid=53372>

#### **Интернет – ресурсы**

13. CorelDraw (интернет-ресурс). – Режим доступа: <http://cdx3.ru/coreldraw-x4.php/>
14. <http://kak.ru>
15. <http://www.adme.ru>
16. <http://www.advertiser-school.ru>
17. <http://www.advertology.ru>
18. <http://www.advesti.ru>
19. <http://www.dejurka.ru>
20. <http://www.proreklam.com>
21. Видеоуроки по CorelDraw (интернет-ресурс). – Режим доступа: <http://www.coreldrawvideo.ru/lessons/204/index.php#4/>
22. Обучение CorelDraw (интернет-ресурс) – Режим доступа <http://www.plotcalc.com/coreldraw/>

#### **Источники ИОС**

23. Информационно-образовательная среда [Электронный ресурс] Режим доступа <https://portal3.sstu.ru/Facult/MFPIT/MFPIT-RKD/TLVD/B.1.1.26/default.aspx>

### **16. Материально-техническое обеспечение**

Для проведения практических занятий используются аудитория, оснащенная компьютером с выходом в Интернет, системные требования: Intel Core 2 Quad Q9400 2.66Ghz/4Gb/300Gb/2Gb Nvidia GeForce 9600 GT. Программное обеспечение: Windows 7, Adobe Master Collection CS6, Corel Draw X4, MS Office 2007, Антивирус Kaspersky Endpoint 8; Intel Quad Core Q9400,2.66Ghz/4Gb/300Gb/2286Mb/Nvidia GeForce 9600 GT. Программное обеспечение: Windows 7, Adobe Msater Collection CS4, Corel Draw X4, MS Office 2007, Антивирус Kaspersky Endpoint 8

Студенты имеют доступ к электронно-библиотечным системам, а также доступ к информационно-образовательной среде СГТУ.

Рабочую программу составил(а) \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_ /