

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

_____ И.А.Федоричева

_____ 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат
Направление подготовки – 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн
Статус дисциплины – вариативная
Учебный план 2018 года

Описание учебной дисциплины по формам обучения

Очная								Заочная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Контрольная работа	Форма контроля
4	7	91/2,6	68	20	48	23	Экзамен (7)	4	7	76/2,1	10	4	6	66	+	Экзамен (7)
Всего		91/2,6	68	20	48	23		Всего		76/2,1	10	4	6	66		

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП ВО.
 Программу разработал ___ С.В. Вейда, старший преподаватель.

Рассмотрено на заседании кафедры графического дизайна (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М.Матусовского)

Протокол № _____ от _____ 2019 г. Зав. кафедрой _____ А.В.Закорецкий
 Согласовано:

Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства
 _____ Н.Г.Феденко _____ 2019г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Компьютерное обеспечение» является вариативной частью дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавр) и адресована студентам 4 курса (VII семестр) направление подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой «Графический дизайн».

Содержание дисциплины включает в себя такие темы, как: возможности прикладных графических программ векторных и растровых, взаимодействие между ними (программами) и трансформация художественного образа от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

- устная (устный опрос, защита графических работ, просмотр на мониторе выполненных заданий в графических редакторах и т. п.);
- письменная (тестирование и т. д.);
- интерактивная (электронное тестирование).

Итоговый контроль в форме дифференцированного зачета.

Программой предусмотрено изучение дисциплины «Компьютерное обеспечение» с 1-го по 7-й семестр в объеме 14 зачетных единиц, в том числе 376 часов аудиторных занятий, из них 108 – лекционных для очной формы обучения и 20 – для заочной формы обучения; 268 - практических занятий для очной формы обучения и 46 – для заочной формы обучения; 128 - самостоятельной работы для очной формы обучения и 438 – для заочной формы обучения. Завершается изучение дисциплины зачетом в 1,3 семестре, дифференцированным зачетом в 5 семестре и экзаменом - в 6,7 семестре на очной и заочной форме обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения учебной дисциплины «Компьютерное обеспечение» - сориентировать студентов в разнообразии прикладного программного обеспечения относительно прорабатывания графической и текстовой информации, подобрать программное обеспечение для решения конкретных задач с учетом того, какая информация подлежит обработке; изучить основные правила и приемы верстки, возможности текстовых редакторов в области издательских процессов в объеме, необходимом для верстки публикаций, стили (их назначение и использование); овладеть полиграфическими терминами.

Задачи дисциплины:

- дать студентам теоретические знания об общих характеристиках компьютерной техники;
- сформировать у студентов практические навыки работы с определенным кругом прикладных программ;
- ознакомить со структурой и спецификой вычислительной техники;
- подготовить студентов к созданию оригинал-макета издания и выбору соответствующего программного обеспечения;
- научить ориентироваться в современных технологиях производства печатных и электронных изданий;
- формировать оригинал-макет и готовить издание к выпуску; ориентироваться в современных технологиях производства печатных и электронных изданий

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Дисциплина «Компьютерное обеспечение» относится к вариативной части по профилю. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин «Иллюстрация»,

«Проектирование», «Компьютерная графика», «Введение в полиграфию», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной «Компьютерное обеспечение».

Изучение таких дисциплин как «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Основы композиции», способствует успешному овладению студентами дисциплины «Компьютерное обеспечение».

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами такими как: «Компьютерная графика», «Иллюстрация», «Проектирование», «Шрифт», «Фотосъёмка», «Введение в полиграфию». Использование междисциплинарных связей обеспечивает преемственность изучения материала, исключает дублирование и позволяет рационально распределять время.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн.

Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-10	способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК-6	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
ПК-10	способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- назначение и функции инструментария и основных палитр векторного графического редактора;
- создавать векторные изображения в программе;
- основные возможности и особенности векторного графического редактора;
- способы подготовки в печать из векторного графического редактора.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **навыками**:

- навыками и методами работы с векторным редактором;
- терминологической базой;
- реализовывать основные алгоритмы векторной графики;
- использовать графические стандарты и библиотеки;
- создания и редактирования изображений в векторных редакторах.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- развивать компетенцию в сфере использования векторной графики;
- анализировать задачи, которые требуют создания, художественной обработки или корректировки изображений с помощью векторного графического редактора, и принимать оптимальные решения что к выбору техники исполнения;
- показать особенности работы при использовании векторного графического редактора;

- уметь строить простые композиции, используя возможности векторного графического редактора;
- показать профессиональную компетентность в сфере полиграфии.

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов							
	Очная форма				Заочная форма			
	Всего	в том числе			Всего	в том числе		
		л	пр	с.р.		л	пр	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9
РАЗДЕЛ VIII. 3D ЭФФЕКТЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ (VII СЕМЕСТР)								
Тема 1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.	21	4	12	5	15	1	1	13
Тема 2 Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Цвет и работа с ним в программе	28	8	12	8	31	1	3	27
Тема 3. Работа с текстом. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами	21	4	12	5	15	1	1	13
Тема 4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами.	21	4	12	5	15	1	1	13
Всего по VIII разделу	91	20	48	23	76	4	6	66

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ VIII. 3D ЭФФЕКТЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ (VII СЕМЕСТР)

Тема 1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур.

Начало работы. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды. Использование меню палитр. Изменение режима просмотра иллюстрации. Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom. Прокрутка документа. Просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Представление о линейках. Упорядочение нескольких документов. Группы документов. Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection. Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга. Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек. Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов. Группирование элементов. Работа в режиме изоляции. Добавление в группу. Упорядочивание объектов. Изменение порядка наложения объектов. Выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов. Применение методов выделения. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Width. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки

Тема 2. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Цвет и работа с ним в программе.

Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов. Точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort. Знакомство с инструментом Pen (Перо). Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров. Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки. Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой. Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки. Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками. Рисование с помощью инструмента Pencil. Редактирование с помощью инструмента Pencil. Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта.

Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров. Создание узора. Применение узора. Редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки.

Тема 3. Работа с текстом. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами.

Работа с текстом. Создание текста из точки. Создание текста в области. Импорт простого текста из файла. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста. Связывание текста. Создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение размера шрифта. Изменение цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами. Изменение размеров текстовых объектов. Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста. Создание и использование стиля абзаца. Редактирование стиля абзаца. Копирование атрибутов текста. Создание и применение стиля символов. Редактирование стиля символов. Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке. Обтекание объекта текстом. Создание текста по открытому контуру. Создание текста по закрытому контуру. Преобразование текста в кривые, Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение слоев. Закрепление слоев. Просмотр слоев. Вставка слоев. Создание обтравочных масок. Объединение слоев. Поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев. Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Изменение цветов радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиентов к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

Тема 4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами.

Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Настройка кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины. Изменение параметров кисти из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование с помощью инструмента Blob Brush. Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush. Редактирование с использованием инструмента Eraser. Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path. Создание объемного эффекта. Создание трехмерного объекта вращением. Изменение освещения трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект. Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки. Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту. Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке. Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ТЕМЫ

Целью проведения самостоятельной работы является получение студентами практических навыков работы в графическом редакторе Adobe Illustrator его интеграции с другими продуктами, как компании Adobe, так и с другими программами, а также применение этих навыков при создании художественного образа от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

Самостоятельная работа студентов предназначена для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины, подготовки к экзамену, а также включает:

- подготовку к созданию макетов задания (поиск и анализ аналогов, разработка эскизов);
- утверждение композиционных и цветовых решений макетов заданий;
- разработку макетов согласно выдвигаемым требованиям;
- анализ межпрограммной интеграции различных графических редакторов;
- подготовка ряда задний к разным способам печати.
- выполнение контрольной работы для студентов заочной формы обучения.

В течение всего VII семестра студенты готовят материалы и самостоятельно выполняют задание в программе векторной графики.

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ VIII. 3D ЭФФЕКТЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ (VII СЕМЕСТР)

Тема №1. Знакомство с рабочей средой. Выделение и выравнивание. Создание и редактирование фигур

1. Обзор рабочей среды
2. Изменение режима просмотра иллюстрации
3. Навигация по нескольким монтажным областям
4. Использование палитры Navigator
5. Поиск ресурсов при работе с векторным редактором.
6. Выделение объектов
7. Выравнивание объектов
8. Управление группами объектов
9. Упорядочивание объектов
10. Скрытие объектов
11. Применение методов выделения
12. Создание нового документа
13. Работа с базовыми фигурами
14. Комбинирование и редактирование фигур
15. Трассировка изображений для создания фигур

Практическое занятие №1.1 Создание в векторной программе концепции листовки формата А6 (2 +2) подготовленной под печать на ризографе и разложенной на формате А3

Термины: векторное изображение, растровое изображение, пиксель, кривые Безье, слой, разрешение, векторный редактор Adobe Illustrator, растровый редактор Adobe

Photoshop, векторный редактор CorelDRAW, меню просмотра, палитра Layers, палитра Navigator, инструмент Selection, цветоделение, ризография, препресс, постпресс.

Выполнить:

1. Рассмотреть один из популярных способов печати на ризографе.
2. Определить роль раздаточного материала в полиграфическом блоке носителей для фирменных стилей.
3. Научиться создавать макеты к этому виду печати.
4. Ознакомиться с приемами расположения основных и второстепенных элементов в подобного рода листовках и со средствами акцентирования на главном в ней.
5. Создать новый файл формата А3.
6. Создать эскиз макет в два цвета (лицо и оборот) рекламной листовки предприятия или магазина формата А6 под печать на ризографе. На обороте расположить карту проезда.
7. Листовка должна иметь объекты, которые не доходят к краям листовки на 5 мм.
8. Листовка не должна иметь объекты разных цветов, которые находятся близко один к другому.
9. Разложить, в итоге, каждый цвет по слоям в файле используя метки реза.

Литература: [1— С. 64-165; 2— С. 58-166; 3— С.28-40; 83-85; 4— С. 26-46]

Практическое занятие №1.2 Отрисовка с трех предоставленных растровых изображений логотипов — трех векторных логотипов, и созданием с ними трех визиток, подготовленных к шелкотрафаретному виду печати

Термины: выбивка (knockout), вырезка (slice), групповой объект, заливка, комбинированный объект, обводка, поле обрезки, рабочее пространство (working space), равномерная заливка, расширение контура, палитра Pathfinder, палитра Align, палитра Transform, расширение оболочки, трансформационные маркеры, цветовая модель.

Выполнить:

1. Научиться использовать инструменты графических примитивов в программе.
2. Ознакомиться с функциями перемещения объектов в стопке, изменения периметров объектов с целью имитирования контуров.
3. Выучить требования к печати шелкотрафаретным способом.
4. Научиться пользоваться функциями изменения формы объектов с целью подготовки макету к шелкотрафаретной печати.
5. Создать файл формата А4.
6. Поместить в файл растровые изображения логотипов.
7. Отрисовать каждый логотип в векторе.
8. Все нарисованные контуры перевести в объекты.
9. Создать для каждого логотипа визитку, в которой использовать только цвета логотипа.
10. Расставить метки реза по углам каждой визитки.
11. Разложить каждую визитку с логотипом по цветам с учетом требований к шелкотрафаретному виду печати.
12. Каждую разложенную визитку перенести в новый слой, который заранее следует создать в файле.

Литература: [1— С. 64-165; 2— С. 58-166; 3— С.28-40; 83-85; 4— С. 26-46]

Тема №2. Трансформирование объектов. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil. Цвет и работа с ним в программе

1. Управление монтажными областями
2. Трансформирование объектов
3. Точное позиционирование объектов
4. Создание прямых линий
5. Создание криволинейных контуров
6. Рисование кривых
7. Редактирование кривых
8. Рисование с помощью инструмента Pencil
9. Представление о цвете
10. Создание цвета
11. Работа с быстрой заливкой.

Термины: векторное изображение, векторный контур, градиентная заливка, заливка по сетке, изобразительный эффект, комплексное изображение, инструмент Pencil, инструмент Pen, маска непрозрачности (opacity mask), обрезная маска (clipping mask), опорная точка, растривание, слой, текстура.

Выполнить:

1. Подборку растровых изображений натюрморта с количеством предметов не менее 5-и.
2. Анализ приемов применения инструмента „градиентная сетка”.
3. Работу с инструментами выделения и трансформации.
4. Необходимый рядом эффектов и фильтров, с помощью которых можно имитировать разные поверхности.
5. Создание файл формата Latter.
6. Поместить в файл растровое изображение натюрморта.
7. Закрепить помещенное изображение.
8. С помощью инструментов Pen и графических примитивов последовательно отрисовать каждый элемент натюрморта, задавая цвет с помощью инструмента градиентной сетки, отсекающую маску и маску прозрачности.
9. Использовать для ускорения процесса отрисовки эффекты трансформирования.
10. После процесса отрисовки, если были использованные эффекты трансформирования, расширить эти эффекты.
11. Для создания более реалистичных объектов применение фильтров программы.
12. Допустимые приемы для подготовки в печать созданного макета с помощью инструмента „градиентная сетка” и примененных эффектов.
13. Встроить растровое изображение в файл.

Литература: [1— С. 168-284; 2— С. 170-286; 3— С.250-281; 434-447; 4— С. 240-267; 414-426]

Тема №3 Работа с текстом. Работа со слоями. Создание переходов между цветами и фигурами

1. Работа с текстом
2. Форматирование текста
3. Создание и использование стилей текста
4. Создание слоев
5. Закрепление слоев
6. Просмотр слоев
7. Вставка слоев
8. Создание обтравочных масок

9. Объединение слоев
10. Поиск слоев
11. Применение к слоям атрибутов оформления
12. Работа с градиентами

Термины: выключка, свойства текста, инструмент Blend, импорт текстовых файлов, текста вдоль контура, текст фигурный, глифы, кегль, кернинг, направляющая, объект перехода, рабочий лист (artboard), текстовая дорожка, текстовая оборка, текстовый блок, текстовый стиль, трекинг, шрифт, гарнитура шрифта.

Выполнить:

1. Поиск концепции автопортрета в технике оп-арт с помощью кириллического текста.
2. Создать файл формата Letter.
3. Поместить в созданный файл фото с собственным изображением.
4. Закрепить фото и используя инструменты текста, отрисовать автопортрет в технике оп-арт.
5. При создании автопортрета можно использовать инструменты группы Pen, кисти, фильтры и эффекты группы Warp, а также наложения градиентной сетки (меш).
6. Для увеличения эффекта объема использовать разный кегль символов и палитру Color.
7. По завершению работы все эффекты упростить, а символы перевести в кривые.
8. Растровое изображение встроить в файл.

Литература: [1— С. 288-418; 2— С. 290-422; 3— С.106-140; 222-246; 4— С. 110-143; 218-237]

Тема №4. Работа с кистями. Применение эффектов. Работа с символами

1. Работа с кистями
2. Использование каллиграфических кистей
3. Использование объектных кистей
4. Использование кистей из щетины
5. Использование узорчатых кистей
6. Изменение атрибутов цвета кистей
7. Работа с инструментом Blob Brush

Практическое занятие №4.1 Создание макета-эскиза черно-белого автопортрета (имитация туши), выполненного с помощью функции трассирования и кистей в векторном редакторе

Термины: графический стиль, профиль кисти, растровое изображение, символ, слой оформления, инструментом Blob Brush, каллиграфическая кисть, щетинная кисть, узорчатая кисть, объектная кисть, функция Expand, функция Expand Appearance, палитра редактирования эффектов Appearance, растровый эффект, векторный эффект.

Выполнить:

1. Создать новый файл в формате A5.
2. Поместить растровое изображение автопортрета.
3. Создать ряд кистей, имитирующих мазки туши.
4. С помощью настроек трассирования и кистей программы симитировать в программе технику туши.
5. Полученный результат упростить и разгруппировать.

Литература: [1— С. 422-583; 2— С. 426-553; 3— С. 352-370; 374-405; 4— С. 334-352; 356-386]

Практическое занятие №4.2 Создание макета-эскиза цветного автопортрета (имитация акварели), выполненного с помощью функции трассирования и кистей в векторном редакторе

Термины: инструмент Lasso, контур, путь, встроенное изображение, помещенное изображение, растровое изображение, палитра Stroke, образец цвета, инструмент Brush, инструмент Pen, инструмент частичного выделения, редактирование узлов, меню эффектов, символ, слои оформления, инструментом Blob Brush.

Выполнить:

1. Создать новый файл в формате А5.
2. Поместить растровое изображение автопортрета.
3. Создать ряд кистей, имитирующих мазки акварельной краски.
4. С помощью настроек трассирования и кистей программы симитировать в программе технику акварели.
5. Полученный результат упростить и разгруппировать. Упражнения на выравнивание объектов с помощью диалогового окна Align and Distribute.

Литература: [1— С. 422-583; 2— С. 426-553; 3— С. 352-370; 374-405; 4— С. 334-352; 356-386]

7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами **заочной формы обучения**.

Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и создать требуемое изображение в соответствующем графическом редакторе. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

РАЗДЕЛ VIII. 3D ЭФФЕКТЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ (VII СЕМЕСТР)

Вариант № 1

1. Какие 3D эффекты существуют в программе Illustrator.
2. Какие кисти можно создать в программе Illustrator.

Вариант № 2

1. Расскажите принцип работы инструмента "градиентная сетка" при создании иллюзии 3D эффекта в отрисовываемых объектах.
2. Расскажите за счет чего можно добиться иллюзии объема при использовании кистей, имитирующих технику акварели в программе Illustrator?

Вариант № 3

1. Создать перечень требований к шелкотрафаретному виду печати?
2. Нужно ли добавлять миллиметры под обрез в размер визитки под шелкотрафаретный вид печати?

Вариант № 4

1. Объяснить, почему все контуры в объектах, которые печатаются шелкотрафаретным способом, должны быть переведены к состоянию объектов?
2. Показать на примере, как можно последовательно и равномерно в программе Illustrator увеличивать по периметру объекты, имитируя контур?

Вариант № 5

1. Изучить, и рассказать какие существуют в программе Illustrator инструменты текста?
2. Объясните, можно ли использовать текст, к которого применяли градиентную сетку (меш), в офсетной печати?

Вариант № 6

1. Объясните, можно ли использовать текст, к которому применяли эффекты, в офсетной печати?
2. Объясните, можно ли использовать кисти в офсетной печати? Объясните почему.

Вариант № 7

1. Расскажите о палитрах программы Illustrator можно изменять параметры текста?
2. Какие функции в программе Illustrator упрощают кисти и эффекты?

Вариант № 8

1. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли градиентную сетку (меш), в офсетной печати?
2. Объясните, можно ли использовать прозрачность в объектах, которые будут печатать офсетом?

Вариант № 9

1. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли маску прозрачности, в офсетной печати?
2. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли отсекающую маску, в офсетной печати?

Вариант № 10

1. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли эффекты, в офсетной печати?
2. Объясните, можно ли использовать объекты, к которым применяли фильтры, в офсетной печати?

Вариант № 11

1. В каких случаях можно применить функцию трассирования?
2. Расскажите, зачем после трассирования растрового изображения, полученный результат надо упростить?

Вариант № 12

1. Расскажите, зачем после трассирования растрового изображения, полученный результат надо разгруппировать?
2. Можно ли изображение после трассирования напечатать офсетом?

Вариант № 13

1. Изучить, чем отличается печать на ризографе от других видов печати.
2. Создать перечень требований к печати на ризографе?

Вариант № 14

1. Изучить, чем отличается печать на ризографе от других видов печати.
2. Создать перечень требований к печати на ризографе?

7.3. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

РАЗДЕЛ VIII. 3D ЭФФЕКТЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ (VII СЕМЕСТР)

1. Если в текстовом фрейме присутствует табуляция, с помощью каких инструментов можно увеличить или уменьшить текстовый фрейм пропорционально вместе с табуляцией?
2. Как пропорционально можно уменьшить или увеличить контур?
3. Как в программе Illustrator назначить выравнивание нескольких выделенных объектов, на одном из которых назначен контур, по этому же контуру?
4. Как можно выровнять несколько объектов относительно каждого из них?
5. Каким образом можно выделять отдельные объекты в группе и манипулировать ими?
6. Как создать в палитре Stroke свой тип линии?
7. Как в программе Illustrator расширить контур?
8. В какой палитре можно отредактировать или отменить "эффект"?
9. Возможно ли в программе Illustrator выровнять несколько выделенных объектов, на один из которых назначен контур, по этому же контуру?
10. В какой палитре можно назначить или отменить "оверпринт"?
11. Какая кисть называется «Каллиграфической»?
12. Какая кисть называется «Разделенной»?
13. Какая кисть называется «Художественной»?
14. Какая кисть называется «Бордюрной»?
15. У чем различие между градиентной заливкой и "блендами"?
16. В какой палитре находится "мишень" свойств?
17. Как сохранить разные градиенты?
18. Какое количество инструментов существует в программе Illustrator для введения текста?
19. Какое количество выключек текста существует в программе Illustrator в палитре Paragraph?
20. Возможно ли в программе Illustrator применение "бленд" к тексту?
21. Возможно ли в программе Illustrator применение "мешей" к тексту?
22. С помощью, какой команды возможно в программе Illustrator применение "мешей" к тексту?
23. С какими цветовыми моделями работает программа Illustrator?
24. Какое положение примет контур при его расширении (в программе IllustratorCS2), если до этого, он был расположен с внешней стороны от границ объекта?
25. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Закрепить выделенный объект"?
26. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Показать все скрытые объекты"?
27. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Вклеить под низ выделенного объекта"?
28. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Переместить объект на самый задний план"?

29. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Вклеить поверх выделенного объекта"?
30. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Показать/спрятать габаритный блок"?
31. Какая комбинация клавиш выполняет действие "Повторить последнее действие"?
32. Временное переключение при работе с любым инструментом на инструменты выделения происходит при нажатии какой клавиши?
33. Какая команда удаляет все незакрепленные и не скрытые объекты, которые не имеют атрибутов цвета заливки и контура?
34. Возможно ли в программе Illustrator просмотреть наложение "Overprint"?
35. Какая минимальная толщина контура, которая четко пропечатывается офсетным способом печати?
36. С помощью какой команды можно расширить эффект, примененный к объекту?
37. С помощью какой команды можно расширить контур?
38. Для чего предназначенный инструмент Magic Wand Tool?
39. Можно ли с помощью инструмента Magic Wand Tool выделить объекты и текст с одинаковыми цветовыми характеристиками?
40. Можно ли с помощью команды Object > Same > Fill Color выделить объекты и текст с одинаковыми цветовыми характеристиками?
41. С помощью какой команды можно расширить символы?
42. В какой палитре назначается маска прозрачности?
43. В какой палитре можно сохранить образцы градиентов?
44. В какой палитре отображается состояние помещенной растровой графики?
45. Файл с встроенной растровой графикой будет "весить" легче или тяжелее файла со связанной (помещенной) растровой графикой?
46. Какие параметры должны быть в файле, который отдается в типографию для офсетного вида печати в программе Illustrator?
47. Как называется меню с командами отображения палитр, основного средства управления программой?
48. Как называется меню, где собраны команды режима просмотра, масштабирования, отображения?
49. Как называется меню, в котором находятся операции с объектами - изменение порядка наложения, блокирования, скрытия, работа с "блендами", графиками?
50. Как называется меню, которое содержит общие команды редактирования (копирования, вырезания и вставка объектов), команды настроек. Замены символов. Назначения комбинаций клавиш?
51. Как называется меню, в котором собраны команды выделения объектов, выделения объектов по общим признакам?
52. Какие существуют основные преимущества шрифтов формата Open Type
53. Какими способами можно блокировать слои?
54. Как в программе Illustrator можно конвертировать сканированные изображения в векторный формат?
55. Что относится к преимуществам использования символов?
56. Для чего служит инструмент Group Selection?
57. В какой палитре можно соединить несколько объектов в один, создать отверстие в одном объекте с помощью другого объекта?
58. Поддерживает ли многостраничность программа Adobe Illustrator CS3?
59. Что создает подключенный флажок Dashed Line в палитре Stroke?
60. В какой палитре существует возможность изменить координаты и размер объекта?

61. С помощью какой команды в программе Adobe Illustrator CS3 происходит создание объектов "клонов"?
62. Что произойдет, если разгруппировать столбчатую диаграмму?
63. С помощью какой команды можно редактировать столбчатые диаграммы?
64. С помощью какой команды, можно при помощи одного объекта, разрезать объекты находятся над или под ним?
65. С помощью какой команды создается базовая таблица для календарной сетки в Adobe Illustrator?
66. С помощью какой команды можно заменить символ во всем документе?
67. С помощью какой команды можно заменить во всем файле одну шрифтовую гарнитуру на другую?
68. С помощью что функции можно изменять насыщенность выделенных объектов?
69. Что произойдет если объект, на который было назначено обтекание текстом, переместить под текст?
70. Какая комбинация клавиш разрешает закрепить все объекты кроме выделенного?
71. С помощью какой функции можно перевести текст в "кривые"?
72. С помощью какой функции можно сделать выделенные символы прописными/строчными/заглавными/первая буква в предложении заглавной?
73. С помощью какой команды возможно обрезать растровое изображение?
74. Возможно ли в программе Illustrator обрезать встроенное растровое изображение?
75. Возможно ли в программе Illustrator обрезать помещенное растровое изображение?
76. Какая комбинация клавиш вызовет диалоговое окно, в котором есть возможность назначить свои клавиатурные сокращения?
77. С какой клавишей удаляют узлы градиентной сетки "меш"?
78. С помощью какого действия возможно помещение текста в нарисованный "плащечный" объект любой формы (в том числе и в объект нерегулярной формы), который находится выше самого текста.
79. Изменится ли в файле примененная к объектам кисть, если ее изменить в палитре Brushes?
80. Что произойдет с примененными к объектам эффектами Photoshop если к ним применить функцию Expand Appearance?
81. Можно ли отдавать файл, который содержит не расширенные кисти и символы в печать офсетным способом?
82. Можно ли отдавать RGB файл в печать офсетным способом?
83. Можно ли отдавать файл, который содержит не расширенные эффекты и "бленды" в печать офсетным способом?
84. Аким инструментом можно редактировать маску прозрачности находясь в ней?
85. С помощью какой команды в программе Illustrator возможно создать автоматически календарную сетку?
86. Прежде чем создать символ из комбинированного векторного и помещенного в файл растрового изображения, какое действие следует выполнить?
87. С помощью какой команды можно расширить "бленды"?
88. С помощью какого действия возможно выровнять узлы?
89. Как можно замкнуть незамкнутый контур?
90. Если в файле, созданном в программе CorelDraw есть объекты, к которым был применен градиент, как его можно открыть в программе Adobe Illustrator, чтобы градиент можно было бы редактировать?

8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, выполнения практических работ, а также посредством самостоятельной работы.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия и самостоятельная работа студентов.

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины «Компьютерное обеспечение» используются Internet-ресурсы для расширения информационного поля и получения информации. Самостоятельные семестровые работы выполняются с использованием знаний из таких дисциплин как «Проектирование», «Компьютерная графика».

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В процессе освоения дисциплины «Компьютерное обеспечение» применяются интерактивные формы образовательных технологий:

- обсуждение подготовленных студентами творческих заданий;
- групповые дискуссии по вопросам проектирования в графическом дизайне в современных экономических условиях.

В рамках изучения дисциплины также предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	Студент проявляет глубокие знания по курсу, осознает важность теоретических знаний в его профессиональной подготовке; обнаруживает способность использовать свои знания при выполнении различных практических (творческих) задач в графических редакторах
хорошо (4)	Студент проявляет полные знания теоретического материала по вопросам, включенным в курс, умение оперировать необходимыми понятиями и их определениями аналитическом уровне; показывает достаточный уровень овладения методами научного познания, умеет работать в графических редакторах
удовлетворительно (3)	Студент проявляет теоретические знания из предлагаемых вопросов на уровне репродуктивного воспроизведения, может использовать знания при решении профессиональных задач, умеет работать в графических редакторах
неудовлетворительно (2)	Студент проявляет поверхностные знания по теории, допускает ошибки в определении понятий, не умеет работать в графических редакторах, испытывает трудности в практическом применении знаний в конкретных ситуациях.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 592 с. — Официальный учебный курс.
2. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2013. — 592 с. : ил. — Официальный учебный курс.
3. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 456 с. — Официальный учебный курс.
4. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2013. — 432 с. : ил. — Официальный учебный курс.
5. Абишева С.И. Цветоведение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений — Павлодар, 2009. —116 с.
6. Колотов Е. А. Методические указания «Подготовка публикации к офсетной печати» из дисциплины Вступление в полиграфию : для студентов 4-го курса дневной и заочной формы учебы за профессиональным направлением высшего образования 6.020205 «Изобразительное искусство» за специализацией «Художественно компьютерная графика» . — Луганськ : ЛДІКМ, 2011. — 20 с. — Академия.
7. Файола Э. Шрифты для печати и Web-дизайна. — Спб. 2003. — 288 с. Фрэзер Б. Управление цветом. Искусство допечатной подготовки. — К. 2003. — 464 с.
8. Чернышев О. В. Формальная композиция. Творческий практикум. — Минск.1999. — 312 с.
9. Чидзиива Х. Гармония цвета: Руководство по созданию цветовых комбинаций. — Г. 2003. — 166с.

Дополнительная литература

1. Буковецкая О. А. Основы допечатной подготовки. — М. 2005. — 160 с.
2. Вилсон Д. Дж. Основы офсетной печати. — М. : ПРИНТ-МЕДИА центр, 2005. — 214 с. : ил.
3. Гилл М. Гармония цвета. Естественные цвета: руководство для создания наилучших цветовых сочетаний. — М. 2006. — 106 с.
4. Иванова Т. Допечатная подготовка. Учебный курс. — СПб. 2004. — 304 с.
5. Саттон Т., Вилен Б. Гармония цвета: полное руководство по созданию цветовых комбинаций. — М. 2004. — 216 с.
6. Толивер-Нигро Х. Технологии печати: учеб. пособие для вузов. — М. 2006. — 232 с.
7. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна. — СПб. 2012. — 272 с.

Интернет-источники

1. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://illustrator.demiart.ru/>
2. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://sheko.ru/adobe-illustrator/uroki>
3. Уроки Adobe Illustrator [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://ru.vectorboom.com/>
4. Лучшие уроки Adobe Illustrator 2017 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.dejurka.ru/tutorial/ilustrator-tutorials-2017/>

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (оборудованный настольными компьютерами).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки, имеющего рабочие места для студентов, оснащенного компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет, и наглядных материалов кафедры графического дизайна ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им.М.Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/п	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
	Раздел VIII. 3D Эффекты в векторном графическом редакторе	Gravit Designer - векторный редактор; Inkscape - векторный редактор; FonTemp; SmoothDraw – растровый редактор; Paint.NET - растровый редактор; Scribus - программа многостраничной верстки.