

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.03.2026 16:39:11
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce7bb8a25c0b0bb55edc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2023

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Островский Д.Ю.

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 28 апреля 2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи,
кандидат культурологии.

Ю.В. Одношвина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля)	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающегося с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	5
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)	14
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	14
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	14
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	15
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	16
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	17

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Наименование дисциплины

Компьютерные технологии в дизайне

1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами теоретическими знаниями и практическими навыками в сфере компьютерных технологий графического дизайна. Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» нацелена на изучение основ компьютерных технологий и развитие у студентов навыков компьютерного мышления, необходимых для создания, проектирования и выполнения графической части проекта, основанной на взаимодействии технологического и художественного проектирования, давая логически обоснованную систему профессионально-практических навыков и знаний.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи, как:

- выбор и рациональное использование конкретных компьютерных технологий в практике;
- обмен информации между различными программными средствами;
- использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений;
- поиск необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи;
- определять типологию объектов компьютерного графического дизайна;
- решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	2	2
Общая трудоемкость, час.	72	72
Аудиторные занятия, час.	34	34
Лекции, час.	14	14
Практические занятия, час. в т.ч. в форме практической подготовки	20 20	20 20
Самостоятельная работа	38	38
Курсовой проект (работа)	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	экзамен	экзамен

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

5.1. Содержание дисциплины

РАЗДЕЛ 1. ПРОГРАММА ADOBE PHOTOSHOP. ВОЗМОЖНОСТИ И ПРИМЕНЕНИЕ.

Тема 1. Основные инструменты рисования, редактирования и ретуширования в Adobe Photoshop.

Инструмент рисования Pencil/Карандаш. Назначение инструмента рисования Pencil/Карандаш и система управления (настройки). Инструмент рисования Brush/Кисть. Назначение инструмента рисования Brush/Кисть и система управления (настройки). Использование шаблонов для изменения форм кисти. Создание собственных кистей. Работа с инструментами и их основные отличия в применении. Инструменты редактирования Adobe Photoshop : 1.Blur/Размывка - инструмент для уменьшения резкости (фокуса) изображения, Sharpen/Резкость - инструмент для избирательного повышения резкости (фокус) изображения, Smudge/Палец - инструмент для размазывания цвета на изображении, Dodge/Осветлитель, Burn/Затемнитель и Sponge/Губка- инструменты тонирования. Инструменты ретуширования Adobe Photoshop: Clone Stamp/Клонирующий штамп, Pattern Stamp/Штамп узора, Healing Brush/Восстанавливающая кисть, Patch/Заплата и Color Replacement/Замена цвета.

Тема 2. Adobe Photoshop Layers /Слои и Mask/ маски Adobe Photoshop.

layers\слои Adobe Photoshop. Виды layers\слоев: слой-изображение, Корректирующий слой (New Adjustment Layer.) Палитра layers\слоев. Управление и использование layers\слоев. Палитра Blending Option (Стилей слоя). Mask/маски Adobe Photoshop. Виды Mask/маски: Layer Mask, Vector Mask, Clipping Mask. Управление и использование Mask/масками.

Тема 3. Создание многослойных изображений.

Управление слоями с помощью палитры Layers panel: Палитра Слоев (Layers panel). Активирование слоев (Activating Layers). Опция Автовыбор (Auto-Select). Фильтрация слоев (Filtering Layers). Поиск слоев: Тип (Kind), имя (Name). Опция - Эффекты (Effect). Режим (Mode). Атрибуты (Attribute). Опция Цвет (Color). Связывание слоев: команда Lock All Linked Layers меню Layer. Трансформация содержимого слоя: Команды Edit> Transform> Scale (Правка> Трансформировать> Масштаб), Rotate (Поворот), Skew (Скос), Distort (Искажение) или Perspective (Перспектива). Понятие коллаж. Преимущества программы Adobe Photoshop. Способы создания коллажа в Adobe Photoshop. Подбор фотографий. Применение инструмента выделения.

Тема 4. Текст в Adobe Photoshop. Инструменты для работы с текстом.

Инструмент Type Tool (Текст). Настройки и возможности инструмента. Палитра инструмента Type Tool (Текст): Инструмент Horizontal Type Tool - текст размещается горизонтальным образом. Инструмент Vertical Type Tool - котром текст размещается сверху вниз. Параметры текста: шрифт, расстояние между буквами, строками, ширина букв. Эффекты для текста: Диалоговое меню Warp Tex.

Тема 5. Векторная графика в программе Adobe Photoshop.

Инструмент Pen/перо. Палитра Paths/путь. Инструменты работы с контурами (выделение, перемещение). Превращение пути в выделение и выделения в путь. Практическая работа с инструментом.

РАЗДЕЛ 2. ПРОГРАММА ADOBE PHOTOSHOP. ВОЗМОЖНОСТИ И ПРИМЕНЕНИЕ

Тема 6. Дополнительные возможности Adobe Photoshop. Фильтры. Установка фильтров.

Фильтры группы Artistic (имитация), фильтры группы Blur (Размытие), фильтры группы Brush Strokes (штриховые фильтры), фильтры группы Distort (искажение или деформация), фильтры группы Noise (шум), фильтры группы Pixelate (пиксализация), фильтры группы Render (визуализация), фильтры группы Sharpen (увеличения резкости), фильтры группы Sketch (эскиз). Установка новых дополнительных фильтров.

Тема 7. Создание псевдо-рельефных примитивов.

Изучение, настройки и применение инструментов Gradient. Создание псевдо-рельефных примитивов с помощью инструмента Gradient. Создание составных объектов на основе псевдо-рельефных примитивов.

Тема 8. Инструменты FX –стили слоев.

Панель Blending Options. Настройки и использование инструментов. Инструмент Drop Shadow (Отбрасывание тени). Внутренняя тень (Inner Shadow). Внешнее свечение (Outer Glow). Внутреннее свечение (Inner Glow). Тиснение (Контур/Текстура) (Bevel and Emboss (Contour/Texture)). Глянец (Satin). Наложение цвета (Color Overlay). Наложение градиента (Gradient Overlay). Наложение узора (Pattern Overlay). Обводка (Stroke). Возможности инструментов FX –стили слоев при создании объектов сложных форм.

Тема 9. Создание объектов сложных форм.

Слой и альфа каналы. Возможности инструментов альфа каналов при создании объектов сложных форм. Фильтры. Настройки и использование фильтров Blur и Render. Панель

Adjustemnts. Блеск хромированных изделий.

РАЗДЕЛ 3. ВЫПОЛНЕНИЕ СЛОЖНОГО МОНТАЖА В ADOBE PHOTOSHOP

Тема 10. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.

Альфа канал возможности в Adobe Photoshop. Создание альфа канала. Редактирование альфа канала. Преобразование альфа каналов выделение. Удаление альфа канала.

Тема 11. Использование маски слоя для качественного монтажа.

Подбор тематических фотографий. Создание одноразмерных изображений. Слой-маска. Монтаж композиции.

Тема 12. Создание контура обтравки с помощью инструмента (Path) (контур) и его использование в издательских системах.

Понятие путь. Кривая Безье в Adobe Photoshop. Опорные точки (Anchor Points). Отклонение обтравочного пути от реального контура объекта. Техническая сторона вопроса. Степень детализации при обтравке. Художественная сторона вопроса. Инструменты: Pen Tool -(перышко), Freeform Pen Tool, Add/Delete Anchor Point Tool, Convert Point Tool - (галочка), Path Selection Tool - (черная стрелка), Direct Selection Tool - (белая стрелка)

Тема 13. Основные операции коррекции изображения.

Обтравочные маски. Добавление коррекции к одному или нескольким слоям. Обзор Коррекционной панели. Яркость/Контрастность (Brightness/ Contrast). Уровни (Levels). Использование пипетки на Корректирующих слоях (Eyedropper). Кривые (Curves). Экспозиция (Exposure). Вибрация (Vibrance). Цветовой тон/Насыщенность (Hue / Saturation). Использование пипеток в коррекции «Цветовой тон/Насыщенность». Цветовой баланс (Color Balance).

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов					
	Общая трудоёмкость	из них				
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них		
				Лекции	Практические занятия	из них
				Практическая подготовка		
3 семестр						
Раздел 1. Программа adobe photoshop. Возможности и применение						
Тема 1. Основные инструменты рисования, редактирования и ретуширования в Adobe Photoshop.	6	4	2	1	1	1
Тема 2. Adobe Photoshop Layers /Слой и Mask / маски Adobe Photoshop.	6	4	2	1	1	1

Тема 3. Создание многослойных изображений	6	4	2	1	1	1
Тема 4. Текст в Adobe Photoshop. Инструменты для работы с текстом.	6	4	2	1	1	1
Тема 5. Векторная графика в программе Adobe Photoshop.	6	4	2	1	1	1
Итого раздел I	30	20	10	5	5	5
Раздел 2. Программа adobe photoshop. Возможности и применение						
Тема 6. Дополнительные возможности Adobe Photoshop. Фильтры. Установка фильтров.	6	4	2	1	1	1
Тема 7. Создание псевдо-рельефных примитивов.	5	2	3	1	2	2
Тема 8. Инструменты FX –стили слоев.	5	2	3	1	2	2
Тема 9. Создание объектов сложных форм.	5	2	3	1	2	2
Итого раздел II	21	10	11	4	7	7
Раздел 3. Выполнение сложного монтажа в adobe photoshop						
Тема 10. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	5	2	3	1	2	2
Тема 11. Использование маски слоя для качественного монтажа.	5	2	3	1	2	2
Тема 12. Создание контура обтравки с помощью инструмента (Path) (контур) и его использование в издательских системах.	5	2	3	1	2	2
Тема 13. Основные операции коррекции изображений	6	2	4	2	2	2
Итого раздел IV	21	8	13	5	8	8
Итого за 3 семестр	72	38	34	14	20	20

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
Раздел 1. Программа adobe photoshop. Возможности и применение			
Тема 1. Основные инструменты рисования, редактирования и ретуширования в Adobe Photoshop.	Инструмент рисования. Использование шаблонов для изменения форм кисти. Создание собственных кистей. Работа с инструментами и их основные отличия в	1	ПК-3 ПК-4

	применении. Инструменты редактирования Adobe Photoshop.		
Тема 2. Adobe Photoshop Layers /Слой и Mask / маски Adobe Photoshop.	Инструмент Pen/перо. Палитра Paths/путь. Инструменты работы с контурами (выделение, перемещение).	1	ПК-3 ПК-4
Тема 3. Создание многослойных изображений	Работа со слоями. Способы создания коллажа в Adobe Photoshop.	1	ПК-3 ПК-4
Тема 4. Текст в Adobe Photoshop. Инструменты для работы с текстом.	Инструмент Type Tool (Текст). Параметры текста: шрифт, расстояние между буквами, строками, ширина букв.	1	ПК-3 ПК-4
Тема 5. Векторная графика в программе Adobe Photoshop.	Инструмент Pen/перо. Палитра Paths/путь. Инструменты работы с контурами (выделение, перемещение)	1	ПК-3 ПК-4
Раздел 2. Программа adobe photoshop. Возможности и применение			
Тема 6. Дополнительные возможности Adobe Photoshop. Фильтры. Установка фильтров.	Фильтры групп, установка новых дополнительных групп	1	ПК-3 ПК-4
Тема 7. Создание псевдо-рельефных примитивов.	Изучение, настройки и применение инструментов Gradient	1	ПК-3 ПК-4
Тема 8. Инструменты FX – стили слоев.	Панель Blending Options. Настройки и использование инструментов	1	ПК-3 ПК-4
Тема 9. Создание объектов сложных форм.	Слой и альфа каналы. Возможности инструментов альфа каналов при создании объектов сложных форм. Фильтры	1	ПК-3 ПК-4
Раздел 3. Выполнение сложного монтажа в adobe photoshop			
Тема 10. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	Альфа канал возможности в Adobe Photoshop. Создание альфа канала. Редактирование альфа канала. Преобразование альфа каналов выделение. Удаление альфа канала	1	ПК-3 ПК-4
Тема 11. Использование маски слоя для качественного монтажа.	Подбор тематических фотографий. Создание одномерных изображений. Слой-маска. Монтаж композиции.	1	ПК-3 ПК-4
Тема 12. Создание контура обтравки с помощью инструмента (Path) (контур) и его использование в издательских системах.	Понятие путь. Кривая Безье в Adobe Photoshop. Опорные точки (Anchor Points). Отклонение обтравочного пути от реального контура объекта. Техническая сторона вопроса.	1	ПК-3 ПК-4

Тема 13. Основные операции коррекции изображений	Обтравочные маски. Добавление коррекции к одному или нескольким слоям. Обзор Коррекционной панели.	2	ПК-3 ПК-4
--	--	---	--------------

5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Программа adobe photoshop. Возможности и применение				
Тема 1. Основные инструменты рисования, редактирования и ретуширования в Adobe Photoshop.	Практическое знакомство с основными инструментами рисования, редактирования и ретуширования в Adobe Photoshop	1	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 2. Adobe Photoshop Layers /Слои и Mask / маски Adobe Photoshop.	Практическое знакомство со слоями и масками в Adobe Photoshop	1	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 3. Создание многослойных изображений	Закрепление теоретических знаний на практике создание многослойных изображений	1	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 4. Текст в Adobe Photoshop. Инструменты для работы с текстом.	Закрепление теоретических знаний на практике с инструментами для работы с текстом.	1	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 5. Векторная графика в программе Adobe Photoshop.	Практическое знакомство с векторной графикой в программе Adobe Photoshop.	1	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Раздел 2. Программа adobe photoshop. Возможности и применение				
Тема 6. Дополнительные возможности Adobe Photoshop. Фильтры. Установка фильтров.	Закрепление теоретических знаний на практике. Работа с фильтрами	1	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 7. Создание псевдо-рельефных примитивов.	Закрепление теоретических знаний на практике. Создание псевдо-рельефных примитивов с помощью инструмента Gradient. Создание составных объектов на основе псевдо-рельефных примитивов.	2	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 8. Инструменты FX –стили слоев.	Закрепление теоретических знаний на практике. Возможности инструментов FX	2	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы

	–стили слоев при создании объектов сложных форм.			Практическая работа
Тема 9. Создание объектов сложных форм.	Закрепление теоретических знаний на практике по теме. Слои и альфа каналы. Возможности инструментов альфа каналов при создании объектов сложных форм. Фильтры. Настройки и использование фильтров Brul и Retnder. Панель Adjustemnts. Блеск хромированных изделий.	2	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Раздел 3. Выполнение сложного монтажа в adobe photoshop				
Тема 10. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	Закрепление теоретических знаний на практике по теме общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	2	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 11. Использование маски слоя для качественного монтажа.	Закрепление теоретических знаний на практике по теме Подбор тематических фотографий. Создание одномерных изображений. Слоймаска. Монтаж композиции.	2	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 12. Создание контура обтравки с помощью инструмента (Path) (контур) и его использование в издательских системах.	Закрепление теоретических знаний на практике по теме. Кривая Безье в Adobe Photoshop. Опорные точки (Anchor Points). Отклонение обтравочного пути от реального контура объекта. Степень детализации при обтравке. Инструменты: Pen Tool -(перышко), Freeform Pen Tool, Add/Delete Anchor Point Tool, Convert Point Tool - (галочка), Path Selection Tool - (черная стрелка), Direct Selection Tool - (белая стрелка).	2	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа
Тема 13. Основные операции коррекции изображений	Закрепление теоретических знаний на практике по теме. Обтравочные маски. Добавление коррекции к одному или нескольким слоям. Обзор Коррекционной панели.	2	ПК-3 ПК-4	Контрольные вопросы Практическая работа

5.5 Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Программа adobe photoshop. Возможности и применение				
Тема 1. Основные инструменты рисования, редактирования и ретуширования в Adobe Photoshop.	Практическое знакомство с технологиями рисования, редактирования и ретуширования в Adobe Photoshop.	4	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Тема 2. Adobe Photoshop Layers /Слои и Mask /маски Adobe Photoshop.	Практическое знакомство со слоями и масками в Adobe Photoshop	4	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Тема 3. Создание многослойных изображений	Закрепление теоретических знаний на практике с созданием многослойных изображений.	4	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Тема 4. Текст в Adobe Photoshop. Инструменты для работы с текстом.	Закрепление теоретических знаний на практике с инструментами для работы с текстом.	4	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Тема 5. Векторная графика в программе Adobe Photoshop.	Практическое знакомство с векторной графикой в программе Adobe Photoshop.	4	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Раздел 2. Программа adobe photoshop. Возможности и применение				
Тема 6. Дополнительные возможности Adobe Photoshop. Фильтры. Установка фильтров.	Закрепление теоретических знаний на практике по теме. Работа с фильтрами.	4	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и

				практические работы.
Тема 7. Создание псевдо-рельефных примитивов.	Закрепление теоретических знаний на практике. Создание псевдо-рельефных примитивов с помощью инструмента Gradient. Создание составных объектов на основе псевдо-рельефных примитивов.	2	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Тема 8. Инструменты FX –стили слоев.	Закрепление теоретических знаний на практике. Возможности инструментов FX –стили слоев при создании объектов сложных форм.	2	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Тема 9. Создание объектов сложных форм.	Закрепление теоретических знаний на практике по теме. Слой и альфа каналы. Возможности инструментов альфа каналов при создании объектов сложных форм. Фильтры. Настройки и использование фильтров Brul и Retnder. Панель Adjustemnts. Блеск хромированных изделий.	2	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Раздел 3. Выполнение сложного монтажа в adobe photoshop				
Тема 10. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	Закрепление теоретических знаний на практике по теме. Альфа канал возможности в Adobe Photoshop. Создание альфа канала. Редактирование альфа канала. Преобразование альфа каналов выделение. Удаление альфа канала.	2	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Тема 11. Использование маски слоя для качественного монтажа.	Закрепление теоретических знаний на практике по теме Подбор тематических фотографий. Создание одномерных изображений. Слой-маска. Монтаж композиции.	2	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.
Тема 12. Создание контура обтравки с помощью	Закрепление теоретических знаний на практике по теме.	2	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретиче-

инструмента (Path) (контур) и его использование в издательских системах.	Кривая Безье в Adobe Photoshop. Опорные точки (Anchor Points). Отклонение обтравочного пути от реального контура объекта. Степень детализации при обтравке. Инструменты: Pen Tool - (перышко), Freeform Pen Tool, Add/Delete Anchor Point Tool, Convert Point Tool - (галочка), Path Selection Tool - (черная стрелка), Direct Selection Tool - (белая стрелка).			скую часть и практические работы.
Тема 13. Основные операции коррекции изображений	Закрепление теоретических знаний на практике по теме. Обтравочные маски. Добавление коррекции к одному или нескольким слоям. Обзор Коррекционной панели.	2	ПК-3 ПК-4	Самостоятельная работа, включающая теоретическую часть и практические работы.

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее – ФОС) по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Печатные издания

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. - М.: Юрайт, 2021. - 219 с.
2. Горелик, А.Г. Самоучитель 3ds Max 2018 / А.Г. Горелик. - СПб.: БХВ-Петербург, 2021. - 528с.: ил.
3. Корабельникова Г.Б. Adobe Photoshop 7 в теории и на практике / Г.Б. Корабельникова, Ю.А. Гурский, А.В. Жвалевский. - 2-е изд., испр. - Мн.: Новое знание, 2021. - 560с.: ил.
4. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2021. - 272с.: ил.
5. Мюллер-Брокманн Йозеф Модульные системы в графическом дизайне: пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюллер-Брокманн; пер. с немец. Л. Якубсона. - 2-е изд. - Издательство Студии Артемия Лебедева: Москва, 2021. - 184с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Акопов А.С. Имитационное моделирование: учебник и практикум для вузов / А.С. Акопов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 426 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560182> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Боресков А.В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560176> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Колошкина И.Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов / И.Е. Колошкина, В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 237 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561854> (дата обращения: 24.04.2025).

4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563913> (дата обращения: 24.04.2025).

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Туэмлоу Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э. Туэмлоу. - М.: АСТ, 2021. - 256с.: ил.

2. Черткова Е.А. Компьютерные технологии обучения: учебник для вузов / Е.А. Черткова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 245 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562151> (дата обращения: 24.04.2025).

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://ro-edu.ru>
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, в подготовке к решению задач и разработке проектов. Самостоятельная творческая работа оценивается преподавателем и/или студентами в диалоговом режиме. Такая технология обучения способствует развитию коммуникативности, умений вести дискуссию и строить диалог, аргументировать и отстаивать свою позицию, анализировать учебный материал.

Тематика практических и самостоятельных работ имеет профессионально-ориентированный характер и непосредственную связь рассматриваемых вопросов с вашей профессиональной деятельностью.

В изучении курса используются интерактивные обучающие методы: развивающей кооперации, метод проектов, которые позволяют формировать навыки совместной (парной и командной) работы (составление алгоритмов, проектирование программных решений,

разработка и отладка программ), а также строить профессиональную речь, деловое общение.

Оценивание Вашей работы на занятиях организовано 1) в форме текущего контроля, в рамках которого вы решите множество задач возрастающей сложности; 2) для проведения промежуточной аттестации организовано контрольное тестирование и выполнение проекта.

В подготовке самостоятельной работы преподаватель:

- учит работать с учебниками, технической литературой (в том числе на английском языке), специализированными веб-ресурсами
- развивает навыки самостоятельной постановки задач и выполнения всех этапов разработки программного решения;
- организует текущие консультации;
- знакомит с системой форм и методов обучения, профессиональной организацией труда, критериями оценки ее качества;
- организует разъяснения домашних заданий (в часы практических занятий);
- консультирует по самостоятельным творческим проектам учащихся;
- консультирует при подготовке к научной конференции, написании научной статьи, и подготовке ее к печати в сборнике студенческих работ.

Вместе с тем преподаватель организует системный контроль выполнения студентами графика самостоятельной работы; проводит анализ и дает оценку работы студентов в ходе самостоятельной работы.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы (веб-портал института), к чему имеют доступ и ваши родители.

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;
Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)
Битрикс 24
Яндекс браузер
Mozilla Firefox
Adobe Reader
Microsoft™ Office®
МойОфис
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)
Figma (Edu)
Photoshop
Illustrator
InDesign
AliveColors Business
Мовавика Фото

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы
 «Гарант аэро»
 КонсультантПлюс

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа ЮРАЙТ http://www.uraity.ru

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория разработки веб-приложений № 329 (Лаборатория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	Компьютер Плазменная панель Столы компьютерные Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека. Читальный зал № 122	Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения

		<p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
--	--	--