Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 22.05.2024 17:39:11
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
«Информационные технологии»
_____ / Д.Г.Демидов /
«15» февраля 2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Растровая и векторная графика»

Направление подготовки/специальность
09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль/специализация
Автоматизированные системы обработки информации и управления
Информационные системы умных пространств
Информационные технологии в креативных индустриях
Программное обеспечение игровой компьютерной индустрии
Технологии дополненной и виртуальной реальности

Квалификация
Бакалавр

Формы обучения
Очная, заочная

Москва, 2024 г.

Разработчик(и):

ст. преподаватель кафедры
«Информатика и информационные технологии»  / А.М. Демидова /

Согласовано:
Заведующий кафедрой
«Информатика и информационные технологии»,
к.т.н.  / Е.В. Булатников /

Содержание

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 5
3. Структура и содержание дисциплины 5
   3.1. Виды учебной работы и трудоемкость 5
   3.2. Тематический план изучения дисциплины 6
   3.3. Содержание дисциплины 8
   3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 8
   3.5. Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 9
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 9
   4.1. Нормативные документы и ГОСТы 9
   4.2. Основная литература 9
   4.3. Дополнительная литература 10
   4.4. Электронные образовательные ресурсы 10
   4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 10
   4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы 10
5. Материально-техническое обеспечение 10
6. Методические рекомендации 11
   6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 11
   6.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 11
7. Фонд оценочных средств 11
   7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения 11
   7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения 12
   7.3. Оценочные средства 12

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения дисциплины «Растровая и векторная графика» является формирование у обучающихся практических навыков подготовки и обработки растровой и векторной графики.

К основным **задачам** освоения дисциплины следует отнести:

- изучение способов представления цифровых изображений растровой графики;
- изучение способов представления цифровых изображений векторной графики;
- освоение методов обработки растровой графики;
- освоение методов обработки векторной графики;
- изучение основных программных средств работы с различными форматами изображений.

Обучение по дисциплине «Растровая и векторная графика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ОПК-2. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности	ИОПК-2.1. знает современные информационные технологии и программные средства, основные виды и принципы работы информационных систем и информационных технологий; способы внедрения и интеграции современных информационных систем, способы оценки необходимости использования программных средств ИОПК-2.2. умеет использовать современные информационные технологии и программные средства, как в рамках отдельного предприятия, так и в рамках корпораций, государственных систем; внедрять и настраивать современные информационные системы, проводить интеграцию различных информационных систем и программных средств, оценивать необходимость использования программного средства для решения задач ИОПК-2.3. владеет навыками применения современных информационных технологий и программных средств, при решении задач в различных отраслях, внедрения и настройки современных информационных систем, оценки необходимости использования программных средств и информационных систем для решения задач
ОПК-3. Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований	ИОПК-3.1. знает принципы, методы и средства решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности ИОПК-3.2. умеет решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно- коммуникационных

информационной безопасности	технологий и с учетом основных требований информационной безопасности ИОПК-3.3. имеет навыки подготовки обзоров, аннотаций, составления рефератов, научных докладов, публикаций и библиографии по научно-исследовательской работе с учетом требований информационной безопасности

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к модулю «Базовые информационные технологии» обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) учебного плана программы бакалавриата.

Дисциплина взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОПОП:

- Проектирование интерфейсов информационных систем
- Компьютерная графика
- Прототипирование XR-интерфейсов
- Производственная практика (проектно-технологическая)
- Производственная практика (преддипломная)
- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы (144 часа).

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			5
1	**Аудиторные занятия**	**54**	**54**
	В том числе:		
1.1	Лекции		
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	54	54
2	**Самостоятельная работа**	**90**	**90**
	В том числе:		
2.1	Подготовка к выполнению лабораторных работ	75	75
2.2	Ознакомление с теоретическими материалами	15	15
3	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**зачет**	зачет
	Итого:	**144**	**144**

3.1.2. Заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			7
1	**Аудиторные занятия**	**8**	**8**
	В том числе:		
1.1	Лекции		

1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	8	8
2	**Самостоятельная работа**	**136**	**136**
	В том числе:		
2.1	Подготовка к выполнению лабораторных работ	112	112
2.2	Ознакомление с теоретическими материалами	24	24
3	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**зачет**	зачет
	Итого:	**144**	**144**

3.2. Тематический план изучения дисциплины

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.1	Лабораторная работа № 1.1. Цветокоррекция изображения в Adobe Photoshop	6			2		4
1.2	Лабораторная работа № 1.2. Ретуширование портрета в Adobe Photoshop	10			4		6
1.3	Лабораторная работа № 1.3. Стилизация фото под рисунок в Adobe Photoshop	6			2		4
1.4	Лабораторная работа № 1.4. Интеграция объекта с фоном в Adobe Photoshop	8			3		5
1.5	Лабораторная работа № 1.5. Создание мокапа визитки в Adobe Photoshop	10			4		6
1.6	Лабораторная работа № 1.6. Создание веб-страницы в Adobe Photoshop	16			6		10
1.7	Лабораторная работа № 2.1. Создание геометрически правильного логотипа в Adobe Illustrator	8			3		5
1.8	Лабораторная работа № 2.2. Создание low poly иллюстрации в Adobe Illustrator	10			4		6
1.9	Лабораторная работа № 2.3. Создание набора иконок в Adobe Illustrator	10			4		6
1.10	Лабораторная работа № 2.4. Создание паттерна в Adobe Illustrator	10			4		6

1.11	Лабораторная работа № 2.5. Использование Mesh Tool для создания градиента Adobe Illustrator	10			4		6
1.12	Лабораторная работа № 2.6. Создание текстового эффекта “flip” в Adobe Illustrator	6			2		4
1.13	Лабораторная работа № 2.7. Создание персонажа в Adobe Illustrator	16			6		10
1.14	Лабораторная работа № 2.8. Разработка фирменного стиля в Adobe Illustrator	18			6		12
Итого		**144**			**54**		**90**

3.2.2. Заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.1	Лабораторная работа № 1.2. Ретуширование портрета в Adobe Photoshop	13			1		12
1.2	Лабораторная работа № 1.4. Интеграция объекта с фоном в Adobe Photoshop	13			1		12
1.3	Лабораторная работа № 1.5. Создание мокапа визитки в Adobe Photoshop	21			1		20
1.4	Лабораторная работа № 2.2. Создание low poly иллюстрации в Adobe Illustrator	13			1		12
1.5	Лабораторная работа № 2.3. Создание набора иконок в Adobe Illustrator	21			1		20
1.6	Лабораторная работа № 2.4. Создание паттерна в Adobe Illustrator	13			1		12
1.7	Лабораторная работа № 2.5. Использование Mesh Tool для создания градиента Adobe Illustrator	13			1		12
1.8	Лабораторная работа № 2.8. Разработка фирменного стиля в Adobe Illustrator	37			1		36
Итого		**144**			**8**		**136**

3.3. Содержание дисциплины

- Цветокоррекция изображения в Adobe Photoshop
- Ретуширование портрета в Adobe Photoshop
- Стилизация фото под рисунок в Adobe Photoshop
- Интеграция объекта с фоном в Adobe Photoshop
- Создание мокапа визитки в Adobe Photoshop
- Создание веб-страницы в Adobe Photoshop
- Создание геометрически правильного логотипа в Adobe Illustrator
- Создание low poly иллюстрации в Adobe Illustrator
- Создание набора иконок в Adobe Illustrator
- Создание паттерна в Adobe Illustrator
- Использование Mesh Tool для создания градиента Adobe Illustrator
- Создание текстового эффекта “flip” в Adobe Illustrator
- Создание персонажа в Adobe Illustrator
- Разработка фирменного стиля в Adobe Illustrator

3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

Семинарские и практические занятия не предусмотрены.

3.4.2. Лабораторные занятия

Лабораторная работа № 1.1. Цветокоррекция изображения в Adobe Photoshop

В данной работе рассмотрено, как цвета взаимодействуют друг с другом, как можно добавить нужный тон в фотографию, как сделать выборочную коррекцию цвета, с помощью чего можно проверить, какой оттенок преобладает на изображении, в каком цветовом режиме лучше проверять преобладание цветов на фотографии.

Лабораторная работа № 1.2. Ретуширование портрета в Adobe Photoshop

В данной работе рассмотрено, как ретушировать портреты людей, с помощью каких инструментов можно убрать дефекты с кожи, какие фильтры можно использовать для ретуширования фото.

Лабораторная работа № 1.3. Стилизация фото под рисунок в Adobe Photoshop

В данной работе рассмотрено, с помощью каких средств и фильтров можно стилизовать фотографию под рисунок, как скорректировать контрастность изображения, как применять некоторые режимы наложения.

Лабораторная работа № 1.4. Интеграция объекта с фоном в Adobe Photoshop

В данной работе рассмотрено, как выделить объект на фото, с помощью каких инструментов можно вырезать объект из фотографии, как произвести цветокоррекцию изображения.

Лабораторная работа № 1.5. Создание мокапа визитки в Adobe Photoshop

В данной работе рассмотрен процесс создания мокапа, а именно, преобразование объекта в смарт-объект, добавление слой-маски, а также приведен пример создания простой визитки и её наложение на созданный ранее мокап.

Лабораторная работа № 1.6. Создание веб-страницы в Adobe Photoshop

В данной работе рассмотрен процесс создания оформления веб-страницы, начиная от расстановки направляющих, создания, редактирования и выравнивания фигур, группировки слоёв, заканчивая созданием градиентов, работой со стилями слоя, а также работой с масками.

Лабораторная работа № 2.1. Создание геометрически правильного логотипа в Adobe Illustrator

В данной работе рассмотрена установка направляющих и сетки, настройка привязки объектов к сетке, создание, редактирование и выравнивание геометрических фигур, проверка фигуры на имеющиеся дефекты, а также экспорт готового изображения.

Лабораторная работа № 2.2. Создание low poly иллюстрации в Adobe Illustrator

В данной работе рассмотрено, каким образом можно создавать «полигоны», как группировать объекты, каким образом захватывать цвет с изображения.

Лабораторная работа № 2.3. Создание набора иконок в Adobe Illustrator

В данной работе рассмотрено, как создавать фигуры и редактировать их опорные точки, как отражать элементы, как работает «обработка контуров».

Лабораторная работа № 2.4. Создание паттерна в Adobe Illustrator

В данной работе рассмотрено, как создается паттерн, какие его параметры можно настроить, как редактировать и применять уже готовый паттерн.

Лабораторная работа № 2.5. Использование Mesh Tool для создания градиента Adobe Illustrator

В данной работе рассмотрено, как создается сетка для градиента, как присвоить цвет опорной точке сетчатого градиента, а также как создается тень для объекта.

Лабораторная работа № 2.6. Создание текстового эффекта “flip” в Adobe Illustrator

В данной работе рассмотрено, как преобразовать текст в кривые, как создается переход между двумя объектами, как накладывается градиент на объект.

Лабораторная работа № 2.7. Создание персонажа в Adobe Illustrator

В данной работе обучающемуся предлагается создать персонажа или автопортрет в выбранном стиле с помощью изученных ранее инструментов.

Лабораторная работа № 2.8. Разработка фирменного стиля в Adobe Illustrator

В данной работе приведены примеры разработанных брендбуков, а обучающемуся предлагается составить и заполнить бриф, собрать мудборд, а также разработать брендбук с предложенными элементами фирменного стиля.

3.5. Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Курсовые проекты (работы) не предусмотрены.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1. Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года No 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденный Приказом Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. N 929 "Об утверждении федерального... Редакция с изменениями N 1456 от 26.11.2020;

3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 05 апреля 2017 г. No 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

4.2. Основная литература

1. Компьютерная графика : учебное пособие / Д. В. Горденко, Д. Н. Резеньков, С. В. Сапронов, Н. В. Гербут. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 91 с. — ISBN 978-5-4497-1694-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/122430.html (дата обращения: 23.03.2024).

2. Компьютерная и проектная графика. Программный пакет Adobe Photoshop : учебное пособие / Е. И. Смородина. — Омск : Омский государственный технический

университет, 2022. — 81 c. — ISBN 978-5-8149-3473-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131200.html (дата обращения: 23.03.2024).

3. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop : учебное пособие / А. Н. Божко. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 319 c. — ISBN 978-5-4497-0335-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/89450.html (дата обращения: 23.03.2024).

4. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 261 c. — ISBN 978-5-4497-0345-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/89459.html (дата обращения: 23.03.2024).

4.3. Дополнительная литература

1. Типографика : учебное пособие / А. В. Кучерова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2022. — 144 c. — ISBN 978-5-8149-3460-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131234.html (дата обращения: 23.03.2024).

2. Цифровая фотографика. Борьба с шумом фотографий : учебное пособие для бакалавров / Г. П. Катунин. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 387 c. — ISBN 978-5-4497-1598-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/119288.html (дата обращения: 23.03.2024).

3. Графика рисунка : учебное пособие / Э. Р. Камалова, В. В. Хамматова. — Казань : Издательство КНИТУ, 2020. — 108 c. — ISBN 978-5-7882-2951-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/120981.html (дата обращения: 23.03.2024).

4.4. Электронные образовательные ресурсы

ЭОР в системе СДО «Растровая и векторная графика»:
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=8258

4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Adobe Photoshop;
2. Adobe Illustrator;
3. CorelDraw.

4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. ОП "Юрайт" https://urait.ru/
2. IPR Smart https://www.iprbookshop.ru/
3. ЭБС "Лань" https://e.lanbook.com/

5. Материально-техническое обеспечение

Компьютерные классы со следующей оснащенностью: столы, стулья, аудиторная доска, использование переносного мультимедийного комплекса (переносной проектор, персональный ноутбук). Персональные компьютеры, мониторы, мышки, клавиатуры. Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Лицензионное программное обеспечение: Microsoft Windows 11, Microsoft Office (по программе бесплатного доступа Microsoft Imagine); Adobe Illustrator (по подписке Adobe Creative Cloud); Adobe Photoshop (по подписке Adobe Creative Cloud); CorelDraw X4 (договор № 24/08 от 19.05.2008 г.).

6. Методические рекомендации

6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Методика преподавания дисциплины «Растровая и векторная графика» предусматривает использование онлайн-курса в системе дистанционного обучения Университета, групповых и индивидуальных консультаций обучающихся, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Лабораторные работы по дисциплине «Растровая и векторная графика» осуществляются в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися; выполнения практического задания; защиты преподавателю лабораторной работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания по теме лабораторной работы).

6.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Изучение дисциплины осуществляется в соответствии с учебным планом.

На занятиях осуществляется закрепление полученных, в том числе и в процессе самостоятельной работы, знаний. Особое внимание обращается на умение применять полученные знания на практике, в том числе при решении реальных задач, отличающихся от проработанных.

В процессе самостоятельной работы студенты закрепляют и углубляют знания, полученные во время аудиторных занятий, самостоятельно знакомятся с теоретическим материалом, дорабатывают лабораторные работы, готовятся к текущему контролю и промежуточной аттестации.

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде защиты лабораторных работ. Критериями оценки результатов являются:

- уровень освоения теоретического материала;
- уровень владения практическими навыками (в виде вопросов по процессу выполнения лабораторных работ);
- умения обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических задач (в виде дополнительных заданий);
- сформированность компетенций;
- оформление материала в соответствии с требованиями.

Промежуточный контроль осуществляется на зачете в форме итоговой работы в системе дистанционного обучения Университета, включающей задания, основанные на изученных лабораторных работах.

7. Фонд оценочных средств

7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: **лабораторные работы**, **зачёт**.

7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Растровая и векторная графика».

7.2.1. Критерии оценки ответа на зачёте

(формирование компетенций — ОПК-2, ОПК-3)

«Зачтено»:

Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации, которые обучающийся может исправить при коррекции преподавателем.

«Не зачтено»:

Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Обучающийся демонстрирует незнание теоретических основ предмета, отсутствие практических навыков, не умеет делать аргументированные выводы и приводить примеры, не владеет терминами, проявляет отсутствие логичности и последовательности изложения, делает ошибки, которые не может исправить даже при коррекции преподавателем, отказывается отвечать на дополнительные вопросы, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

7.2.2. Критерии оценки работы обучающегося на лабораторных занятиях:

(формирование компетенций — ОПК-2, ОПК-3)

«5» (отлично): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог выполнить дополнительные задания.

«4» (хорошо): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся с корректирующими замечаниями преподавателя ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог частично выполнить дополнительные задания.

«3» (удовлетворительно): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, с замечаниями преподавателя; обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями, дополнительные задания выполнены с замечаниями.

«2» (неудовлетворительно): обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы, дополнительные задания выполнены неверно или не выполнены.

7.3. Оценочные средства

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде защиты лабораторных работ. Лабораторная работа – средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде демонстрации полученных навыков при решении поставленных практических задач.

Примеры вопросов к защите лабораторных работ (оцениваемые компетенции — ОПК-2, ОПК-3).

Лабораторная работа № 1.1. Цветокоррекция изображения в Adobe Photoshop
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как сделать выборочную коррекцию цвета?
2. С помощью чего можно проверить, какой оттенок преобладает на изображении?
3. В каком цветовом режиме лучше проверять преобладание цветов на фотографии?

Лабораторная работа № 1.2. Ретуширование портрета в Adobe Photoshop
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. С помощью каких инструментов можно убрать дефекты с кожи?
2. Какие фильтры можно использовать для ретуширования фото?
3. Для чего нужен инструмент «заплатка»?

Лабораторная работа № 1.3. Стилизация фото под рисунок в Adobe Photoshop
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как скорректировать контрастность изображения?
2. Какие фильтры могут помочь в стилизации фото под рисунок?
3. Какие режимы наложения вы знаете, как работают эти режимы?

Лабораторная работа № 1.4. Интеграция объекта с фоном в Adobe Photoshop
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. С помощью каких инструментов можно выделить объект на фото?
2. С помощью каких инструментов можно произвести цветокоррекцию изображения?
3. Как вырезать объект из фотографии?

Лабораторная работа № 1.5. Создание мокапа визитки в Adobe Photoshop
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как преобразовать объект в смарт-объект?
2. С помощью каких сочетаний клавиш можно вызвать инструмент трансформирования?
3. Как добавить слой-маску?

Лабораторная работа № 1.6. Создание веб-страницы в Adobe Photoshop
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как добавить направляющие?
2. Как выровнять объекты относительно друг друга?
3. Как добавить стили слоя?

Лабораторная работа № 2.1. Создание геометрически правильного логотипа в Adobe Illustrator
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Какую клавишу надо зажать при трансформировании, чтобы фигура изменялась относительно своего центра?
2. Как установить направляющие и показать сетку?
3. Какое сочетание клавиш повторяет последнее совершённое действие?

Лабораторная работа № 2.2. Создание low poly иллюстрации в Adobe Illustrator
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Каким инструментом можно создать «полигоны»?

2. Каким сочетанием клавиш можно сгруппировать объекты?
3. Каким инструментом можно «захватить» цвет с изображения?

Лабораторная работа № 2.3. Создание набора иконок в Adobe Illustrator
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. С помощью каких инструментов можно редактировать опорные точки фигуры?
2. Как работает «обработка контуров»?
3. Как отразить элемент по вертикальной оси?

Лабораторная работа № 2.4. Создание паттерна в Adobe Illustrator
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как какую панель нужно добавить объект, чтобы получить паттерн?
2. Как открыть настройки готового паттерна?
3. Какие параметры можно настроить для готового паттерна?

Лабораторная работа № 2.5. Использование Mesh Tool для создания градиента Adobe Illustrator
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Каким инструментом создается сетка для будущего градиента?
2. Как присвоить цвет опорной точке сетчатого градиента?
3. Как создать тень для объекта?

Лабораторная работа № 2.6. Создание текстового эффекта “flip” в Adobe Illustrator
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как преобразовать текст в кривые?
2. Как создать переход между двумя объектами?
3. Как наложить градиент на объект?

Лабораторная работа № 2.7. Создание персонажа в Adobe Illustrator
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. С помощью каких инструментов создавался персонаж?
2. Как подбирались цвета для персонажа?
3. Как объединялись и обрезались фигуры при создании персонажа?

Лабораторная работа № 2.8. Разработка фирменного стиля в Adobe Illustrator
Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как создавался логотип? Что лежит в основе идеи?
2. Почему выбрано именно такое сочетание цветов для вашего бренда?
3. Где можно использовать созданный логотип? У него есть упрощенный вариант?

7.3.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачёта осуществляется по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Зачёт проводится в форме итоговой работы в системе дистанционного обучения Университета, включающей задания, основанные на изученных лабораторных работах. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

Примеры заданий промежуточного контроля (оцениваемые компетенции — ОПК-2, ОПК-3).

– Создать low poly иллюстрацию.
– Создать паттерн по предложенному образцу.
– Создать персонажа, аналогичного указанному в примере.
– Создать текстовый эффект flip. Поменять цвет текста.
– Вырезать объект из текущего изображения и добавить его к предложенному. Настроить цветокоррекцию, чтобы объект смотрелся гармонично в новом окружении.
– Создать логотип на заданную тему, разработать оформление визитки с использованием созданного логотипа. Создать мокап визитки, поместить подготовленную визитку на этот мокап.