

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
 федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
 высшего образования  
 «**НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ** имени А.Д. Крячкова»  
 (НГУАДИ)

РПД одобрена  
 Ученым советом НГУАДИ

протокол № 27 от 01.12.2022

УТВЕРЖДАЮ  
 Ректор НГУАДИ

\_\_\_\_\_ Н.В. Багрова

" \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 202\_ г.

## Компьютерная графика в дизайне

### рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Дизайн костюма и индустрия моды**

Учебный план 54.03.01\_2022\_Дизайн\_2\_ДК.rlx  
 Направление подготовки 54.03.01 Дизайн  
 Профиль дизайн костюма

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **15 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 540  
 в том числе:  
 аудиторные занятия 124  
 самостоятельная работа 416

Виды контроля в семестрах:  
 зачеты с оценкой 3, 4, 5, 6

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп	уп	рп	уп	рп		
Неделя	16 1/6		16 2/6		15 5/6		16 2/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	30	30	32	32	30	30	32	32	124	124
Итого ауд.	30	30	32	32	30	30	32	32	124	124
Контактная работа	30	30	32	32	30	30	32	32	124	124
Сам. работа	114	114	112	112	114	114	76	76	416	416
Итого	144	144	144	144	144	144	108	108	540	540

Программу составил(и):

*Член Союза дизайнеров России, Доцент, Е.А.Корсакова*

Рецензент(ы):

*Канд.искусствоведения, Доцент, М.Г.Нечаев*

Рабочая программа дисциплины

**Компьютерная графика в дизайне**

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 01.12.2022 протокол № 27.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Дизайн костюма и индустрия моды**

Протокол от 01.12.2022 г. № 6

Срок действия программы: 2021-2025 уч.г.

Зав. кафедрой М.Г.Нечаев

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Основной целью изучения дисциплины является овладение навыками практической деятельности в области квалифицированного использования информационных технологий для обеспечения практической деятельности дизайнера костюма. Знания и навыки, полученные в результате изучения дисциплины, помогут обучающимся ориентироваться в современном информационном пространстве, грамотно формулировать свои информационные потребности и способствовать осознанному использованию информационных технологий в своей профессиональной деятельности. Ключевыми задачами курса являются следующие: 1. Дать представление о современных информационных технологиях, используемых в профессиональной деятельности в области компьютерной графики. 2. Рассмотреть на практике, как полученные знания можно использовать для построения информационных моделей и решения конкретных профессиональных задач средствами компьютерной графики. 3. Ориентировать обучающихся на самостоятельное изучение компьютерных технологий в области компьютерной графики, углубление знаний, выработку уверенных навыков и умений, повысить мотивацию к самообучению для дальнейшего профессионального роста и карьеры.
-----	---

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.01
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	История орнамента
2.1.2	Проектная графика в дизайне костюма
2.1.3	Пропедевтика в дизайне костюма
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Стилеобразование в дизайне костюма
2.2.2	Фирменный стиль в дизайне костюма
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Видеографика в дизайне
2.2.5	Медиа-технологии в дизайне

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

#### ПК-3: Способен выполнять проектирование одежды

<b>Знать:</b>	
Уровень 1	Стили, орнаменты и образы костюма исторических периодов, в том числе 20 века. Принципы, подходы и средства дизайн проектирования костюма различного назначения. Методы визуализации модели и коллекции для презентации.
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики. Самостоятельно проводить композиционный и морфологический анализ дизайна костюма разного назначения. Разрабатывать выразительные и целостные композиции одиночных моделей и коллекций костюма.
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	Навыками композиционного мышления и художественно-конструкторского анализа в учебно-проектной деятельности дизайна костюма. Методами визуализации модели и коллекции для презентации.

#### В результате освоения дисциплины обучающийся должен

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	ПК-3.1.3 Методы визуализации модели и коллекции для презентации
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	ПК-3.2.1 Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами
3.2.2	проектной графики
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	ПК-3.3.3 Методами визуализации модели и коллекции для презентации

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	<b>Раздел 1. Компьютерная графика в дизайне костюма</b>					
1.1	Виды компьютерной графики. Области применения компьютерной графики. Ключевые графические редакторы в дизайне одежды. /Пр/	3	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.2	Графическая компьютерная презентация модели одежды с целью внедрения ее в производство /Ср/	3	12	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.3	Типы растровых и векторных изображений, достоинства и недостатки. Для работы с векторной графикой: Corel Draw, Adobe Illustrator, AutoCAD. для работы с растровой графикой: Paint, Adobe Photo Shop. /Пр/	3	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.4	Создать тренд карту - фото коллаж «Актуальные тенденции в одежде». Распечатать /Ср/	3	6	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.5	Основные операции с растровыми и векторными объектами в Corel DRAW и Photoshop. /Пр/	3	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.6	Создание тренд карты актуальных паттернов с помощью сложных объектов/контейнеров с файлами. Распечатать /Ср/	3	9	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.7	Редактирование векторных и растровых объектов. Функция «Трассировка изображения». Работа со слоями и группами объектов. /Пр/	3	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.8	Создание векторного изображения принта на основе растрового изображения объекта /Ср/	3	9	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.9	Создание сложных объектов. Эскизы одежды с помощью базовых заготовок (технических рисунков моделей футболок). Программа Corel Draw. /Пр/	3	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.10	Создание коллекции моделей с авторскими паттернами в разных цветах и дизайнах (эскизы без фигуры человека). /Ср/	3	20	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.11	Методы создания векторных эскизов одежды с помощью фото фигур моделей. Наложение линз и фото эффектов на векторные и растровые объекты. /Пр/	3	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.12	Создание коллекции моделей с авторскими паттернами в разных цветах и дизайнах (эскизы коллекции на фигуре человека). Функция "прозрачность", наложение цвета на фактуры и принты, создание реалистичных изображений тканей и драпировок на фигурах /Ср/	3	20	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.13	Рисование в Corel Draw сложных объектов- эскизов базовой модульной схемы фигуры человека (без одежды) с помощью функции "трассировка". /Пр/	3	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.14	Создание авторской коллекции моделей из 5 гармоничных образов. Работа в цвете. В Corel Draw /Ср/	3	38	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	

1.15	Рисование в Corel Draw сложных объектов. Эскизы фигуры человека в одежде с помощью функции "трассировка" и импорта растровых аналогов. /Пр/	3	2	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
	<b>Раздел 2. Создание и оформление эскизов (Adobe Photoshop.)</b>					
2.1	Элементы интерфейса и правила работы с программой Adobe Photoshop. Верхнее меню. Создание нового файла. Размер файла. Разрешение файла. Палитры. /Пр/	4	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.2	Работа со слоями в программе Adobe Photoshop. /Пр/	4	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.3	Создание эскиза одежды, используя приемы работы со слоями /Ср/	4	18	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.4	Техника и инструменты выделения областей в программе Adobe Photoshop. /Пр/	4	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.5	Работа с контурами. Инструменты рисования в программе Adobe Photoshop. /Пр/	4	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.6	Создание эскизов одежды, используя приемы рисования в программе Adobe Photoshop /Ср/	4	18	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.7	Инструменты коррекции-размытие, резкость, затемнение, осветление. /Пр/	4	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.8	Создание эскизов одежды, используя приемы рисования в программе Adobe Photoshop /Ср/	4	25	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.9	Fashion иллюстрация - основные стилистические маркеры. Копирование заданной иллюстрации. Женская одежда. /Пр/	4	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.10	Копирование Fashion иллюстрации по выбору студента. Женская одежда /Ср/	4	12	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.11	Создание творческой Fashion иллюстрации по выбору студента. Женская одежда /Ср/	4	13	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.12	Копирование заданной Fashion иллюстрации. Мужская одежда. /Пр/	4	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.13	Копирование Fashion иллюстрации по выбору студента. Мужская одежда /Ср/	4	13	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.14	Создание творческой Fashion иллюстрации по выбору студента. Мужская одежда. /Ср/	4	13	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
2.15	Создание творческого эскиза сценического костюма по заданной теме в графической программе Adobe Photoshop. /Пр/	4	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
	<b>Раздел 3. Компьютерное проектирование в дизайне одежды</b>					
3.1	MOODBOARD /TRENDBOARD. Создание дизайнерских бордов вдохновения. /Пр/	5	2	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	

3.2	CONCEPTBOARD коллекции одежды. Создание графических коллажей –идей будущих коллекций. Цвета, силуэты, фактуры, паттерны, ткани, стиль образов, детали, аксессуары, обувь. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.3	Рисование паттернов по заданной в CONCEPTBOARD теме. Создание сеток и структурных схем графических объектов. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.4	Исследование актуальных паттернов, выбор и отрисовка авторских принтов для коллекции. Центральные принт, all over принт (равно покрывающий поверхность). /Ср/	5	12	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.5	Разработка капсульной коллекции на основе принта, как творческого источника. Создание 4 total look коллекции. Коллаж на основе фото аналогов моделей. Работа в итоговом цвете. Работа в Corel Draw. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.6	Создание авторской коллекции на основе принта. Отрисовка моделей (4 total look) в графике творческой (в любой графической программе) и технической (от руки на бумаге) /Ср/	5	24	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.7	Технический модельный ряд коллекции в линиях. Работа в Corel Draw. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.8	Отрисовка технических эскизов моделей коллекции в линиях. На нижнем слое- базовой модульной схеме фигуры. Работа в Corel Draw. /Ср/	5	26	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.9	Стилизация технической отрисовки капсульной коллекции (более «живо» и реалистично, в цвете, с принтами, фактурами, складками и тенями). Работа в Corel Draw. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.10	Отрисовка стилизованных технических эскизов моделей коллекции в цвете с принтами. На нижнем слое-реалистичная фигура. Работа в Corel Draw /Ср/	5	26	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.11	Технические требования к векторным изображениям принтов для производственной печати. Правила оформления размещения принтов на готовых изделиях. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.12	Оформление портфолио или тренд бука авторской коллекции /Ср/	5	26	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
3.13	Реконструкция имиджевого фото коллекции. Атмосфера рекламного банера. На основе фото из интернета. Обработка файла в программе Adobe Photoshop. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
<b>Раздел 4. Основы графического дизайна в 3d MAX</b>						
4.1	Среда трехмерного моделирования. Построение эскизной сцены. Создание и редактирование сплайнов и объектов на базе сплайнов /Пр/	6	6	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	

4.2	Создание и редактирование сплайнов и объектов на базе сплайнов /Ср/	6	12	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.3	Создание индивидуальных геометрических объектов /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.4	Создание индивидуальных геометрических объектов /Ср/	6	16	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.5	Моделирование геометрии сцены интерьера /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.6	Создание и редактирование индивидуальных материалов /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.7	Создание и редактирование индивидуальных материалов /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.8	Создание и назначение индивидуальных материалов для сцены «Интерьер» /Ср/	6	16	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.9	Настройка освещения в сцене /Пр/	6	6	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.10	Настройка освещения в сцене /Ср/	6	16	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.11	Визуализация сцены /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1
4.12	Подготовка изображений интерьера по заданным параметрам /Ср/	6	16	ПК-3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

### 5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Тест №1

Тест №2

Практические работы

Вопросы к зачету

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

### 5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Текущий контроль успеваемости – Контрольная работа

Практические работы выполняются обучающимся в соответствии с рабочей программой дисциплины, требования и критерии выполнения работы озвучиваются преподавателем на

занятии. Выполненные работы выкладываются обучающимся в ЭИСО НГУАДИ.

Пример вопросов по темам дисциплины:

1. Как создать группу палитр?
2. Как изменить схему нумерации страниц?
3. Создание анимационного фильма средствами плоской анимации.
4. Создание фильма-презентации.
5. Сколько вложенностей (иерархия) имеет символ?
6. Какая стандартная скорость кадров?
7. Какой инструмент позволяет работать как с графикой, так и с фреймами?
8. Слайд шоу с музыкальным сопровождением.
9. Принципы создания интервью.
10. Как выделить элемент страницы-шаблона на странице документа?

Пример теста:

1. Адрес ресурса в сети Интернет имеет вид: <A>://<Б>/<В>, где вместо А, Б и В располагаются следующие элементы:

- 1) протокол, хост, путь
- 2) путь, хост, протокол
- 3) протокол, путь, хост
- 4) хост, протокол, путь

2. Атрибуты тегов в структуре HTML-документа могут быть:

- 5) обязательные
- 6) необязательные
- 7) свободные
- 8) вложенные

3. В данной секции HTML-документа указывают его название и другие параметры, которые браузер будет использовать при отображении документа

- 1) head
- 2) body
- 3) doctype
- 4) все перечисленное

4. В случае ... верстки размер блоков страницы пропорционален размерам экрана, если окно сужается, то сужаются и блоки

- 5) адаптивной
- 6) фиксированной
- 7) качественной
- 8) короткой

5. В структуру веб-сервера не входит следующий элемент:

- 9) CSS
- 10) CMS
- 11) HTTP-сервер
- 12) Операционная система

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Вопросы к зачету с оценкой

1. История развития компьютерной графики
2. Графика и компьютерная графика
3. Графические форматы
4. Графические файлы
5. Графические данные
6. Физические и логические пиксели
7. Отображение цветов
8. Пиксельные данные и палитры
9. Цветовые пространства
10. Типы палитр
11. Цвет
12. Цветовые модели
13. Наложение и прозрачность изображений
14. Векторные файлы
15. Структура векторных файлов
16. Преимущества и недостатки векторных файлов
17. Растровые файлы
18. Структура растрового файла
19. Заголовок растрового файла
20. Растровые данные
21. Организация данных в виде строк развертки
22. Организация данных в виде плоскостей
23. Преимущества и недостатки растровых файлов
24. Сжатие данных
25. Физическое и логическое сжатие



26. Адаптивное, полуадаптивное и неадаптивное кодирование
27. Сжатие с потерями и без потерь
28. Метод группового кодирования RLE
29. RLEсхема битового, байтового и пиксельного уровней
30. RLEсхема с использованием флага
31. Пакет вертикального повторения для RLEсхем
32. Сжатие методом LZW
33. Кодирование ССИТТили кодирование по алгоритму Хаффмана
34. Сжатие с потерями JPEG
35. Этапы сжатия JPEG
36. Фрактальное сжатие
37. MPEGсжатие
38. Внутрикадровое кодирование MPEG
39. Межкадровое кодирование MPEG
40. Сравнительный анализ MPEG стандартов
41. Прикладные программы создания и редактирования растровых изображений
42. Прикладные программы создания и редактирования векторных изображений
43. Прикладные программы морфирования изображений

### **5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация может проводиться в очной форме и (или) с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам высшего образования НГУАДИ имени А.Д. Крячкова.

Самостоятельная работа является видом учебной деятельности обучающегося, который осуществляется во внеаудиторное время. Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала ,развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины. В процессе самостоятельной работы у обучающегося могут возникнуть вопросы, уяснить которые необходимо, используя индивидуальные консультации преподавателя.

Образовательные технологии самостоятельной работы включают в себя: проработку рекомендуемой литературы по темам программы; доработку конспектов лекций, работу с учебно-методическими материалами по дисциплине; подготовку к занятиям семинарского типа – к семинарам, практическим занятиям, практикумам, лабораторным работам, и иным аналогичным занятиям, и (или) групповым консультациям, и (или) индивидуальную работу (в том числе индивидуальные консультации), к каждому занятию обучающийся готовится в соответствии с учебно-тематическим планом; предварительное ознакомление с темой занятий лекционного типа (лекцией и иными учебными занятиями, предусматривающими преимущественную передачу учебной информации), в соответствии с учебнотематическим планом, позволяет лучше усвоить материал будущего занятия, разобраться в проблемных вопросах, активно работать на занятиях; проведение обучающимся самоконтроля усвоения тем дисциплины путем решения тестов, задач, заданий и упражнений, ответов на контрольные вопросы, содержащихся в оценочных и методических материалах по дисциплине;

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Зачет является заключительным этапом преподавания. Готовясь к нему, студент повторяет изученный материал, восполняет пробелы, приводит свои знания в систематизированный вид, получает более глубокое представление о содержании курса. Вследствие этого подготовка к зачету сама оказывается важной формой учебной работы.

Зачетное занятие проводится по расписанию. Форма проведения занятия – письменная контрольная работа. Вид контроля – фронтальный. Требование к содержанию контрольной работы – дать краткий ответ на поставленный вопрос (задание). Количество вопросов в зачетном задании – 3. Итоговая оценка определяется как сумма оценок, полученных в текущей аттестации и по результатам написания контрольной работы. Проверка ответов и объявление результатов производится в день написания контрольной работы. Результаты аттестации заносятся в зачетную ведомость и зачетную книжку студента.

Студенты, не прошедшие промежуточную аттестацию по графику, должны ликвидировать задолженность в установленном порядке. При первой попытке ликвидации задолженности, во время зачетной недели, студенту выдаются все задания по текущему контролю и промежуточной аттестации, по которым он не смог набрать зачетное количество баллов. При ликвидации задолженности после сессии студенту выдаются для выполнения все задания по текущему контролю и вопросы зачетного занятия промежуточной аттестации

--

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Перемитина Т. О.	Компьютерная графика: учебное пособие	Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2012
Л1.2	Вагнер, В. И.	Компьютерная графика: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019
Л1.3	Балланд, Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Adobe Photoshop для дизайнера костюма: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019
Л1.4	Балланд, Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Corel Draw для дизайнера костюма. Ч.1. Рекомендации к выполнению практических работ: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018

#### 6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Ваншина Е. А.	Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2016
Л2.2	Хвостова И. П., Серветник О. Л.	Компьютерная графика: Учебное пособие	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2014
Л2.3	Зиновьева Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика: Учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016

### 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Компьютерная графика в дизайне» -
----	---

#### 6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Windows 10 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64, Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Illustrator
---------	--

#### 6.3.2 Перечень информационных справочных систем

7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/">http://www.iprbookshop.ru/</a>
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека – Режим доступа: <a href="https://elibrary.ru/">https://elibrary.ru/</a>

## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием, персональными компьютерами (в комплекте) с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ
-----	---

## 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Самостоятельная работа является видом учебной деятельности обучающегося, который осуществляется во внеаудиторное время. Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины. В процессе самостоятельной работы у обучающегося могут возникнуть вопросы, уяснить которые необходимо, используя индивидуальные консультации с преподавателем.

Образовательные технологии самостоятельной работы включают в себя:

- проработку рекомендуемой литературы по темам программы; доработку конспектов лекций, работу с учебно-

методическими материалами по дисциплине;

- подготовку к занятиям семинарского типа – к семинарам, практическим занятиям, практикумам, лабораторным работам, и иным аналогичным занятиям, и (или) групповым консультациям, и (или) индивидуальную работу (в том числе индивидуальные консультации), к каждому занятию обучающийся готовится в соответствии с учебно-тематическим планом;

- предварительное ознакомление с темой занятий лекционного типа (лекцией и иными учебными занятиями, предусматривающими преимущественную передачу учебной информации), в соответствии с учебно-тематическим планом, позволяет лучше усвоить материал будущего занятия, разобраться в проблемных вопросах, активно работать на занятиях;

- проведение обучающимся самоконтроля усвоения тем дисциплины путем решения тестов, задач, заданий и упражнений, ответов на контрольные вопросы, содержащихся в оценочных и методических материалах по дисциплине