

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФИЛИАЛ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА» В Г. АРТЕМЕ

КАФЕДРА СЕРВИСА, СТРОИТЕЛЬСТВА И ДИЗАЙНА

# **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ СРЕДЫ МОДУЛЬ 2**

Рабочая программа дисциплины

по направлению подготовки  
**54.03.01 Дизайн.**  
**Профиль Дизайн среды**

Квалификация  
**Бакалавр**

**Программа прикладного бакалавриата**  
Форма обучения  
очно-заочная

Артем 2015

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 2» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн. Дизайн среды и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 19 декабря 2013 г. N 1367)

Рабочая программа разработана на основании рабочей программы, составленной Месеневой Н.В., доцентом кафедры дизайна и технологий, член Союза архитекторов России

Составитель: ассистент кафедры ССД Малых О.В

Редакция 2015 г. утверждена на заседании кафедры ССД от 25.06.2015 г., протокол № 22

Заведующий кафедрой (разработчик) \_\_\_\_\_ Самохина Л.С.  
*подпись* *фамилия, инициалы*

«25» июня 2015 г.

Заведующий кафедрой (выпускающей) \_\_\_\_\_ Самохина Л.С.  
*подпись* *фамилия, инициалы*

«25» июня 2015 г.

## 1 Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 2» являются: формирование профессионального мышления, получение практических навыков использования программного обеспечения для работы с двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи освоения дисциплины:

- закрепление профессиональных компетенций;
- использование информационной компетентности, предполагающей владение новым программным обеспечением для работы с трехмерной графикой;
- применение на практике компьютерных технологий в профессиональной деятельности (компьютерное моделирование, проектирование различных объектов дизайна);
- внедрение собственных разработок и предложений по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Знания и навыки, получаемые студентами в результате изучения вышеуказанной дисциплины, необходимы в процессе обучения и в будущей профессиональной деятельности. Дисциплина ориентирована на применение широкого комплекса компьютерных технологий в процессе обучения.

## **2 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, владения и/или опыт деятельности, характеризующие этапы/уровни формирования компетенций и обеспечивающие достижение планируемых результатов освоения образовательной программы в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Формируемые компетенции

Название ОПОП ВО (сокращенное название)	Компетенции	Название компетенции	Составляющие компетенции	
54.03.01 Дизайн. Дизайн среды.	ОК-14	осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации.	Знания:	программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой
			Умения:	применять навыки использования компьютерных технологий в профессиональной деятельности
			Владения:	работать в различных графических редакторах и в интернете
	ПК-1	анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения.	Знания:	компьютерные технологии
			Умения:	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
			Владения:	компьютерным обеспечением дизайн-проектирования

### 3 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 2» относится к вариативным дисциплинам общепрофессионального цикла.

**Дисциплина базируется на следующих дисциплинах ОПОП:**

Основная образовательная программа (код, название)	Дисциплина	Семестр	Цикл/ раздел ООП	Коды компетенций
54.03.01 Дизайн. Дизайн среды.	Основы композиции	1	Б.3	ПК-3
54.03.01 Дизайн. Дизайн среды.	Начертательная геометрия и технический рисунок	1	Б.2	ПК-2; ПК-3
54.03.01 Дизайн. Дизайн среды.	Начертательная геометрия и технический рисунок углубленный курс	2	Б.2	ПК-2; ПК-3
54.03.01 Дизайн. Дизайн среды.	Цветоведение и колористика	2	Б.3	ПК-2, ПК-3
54.03.01 Дизайн. Дизайн среды.	Основы композиции в дизайне среды	2	Б.3	ПК-3
54.03.01 Дизайн. Дизайн среды.	Проектирование в дизайне среды	1, 2, 3, 4	Б.3	ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6

**Компетенции одновременно формируются следующими дисциплинами ОПОП:**

ООП	Дисциплина	Блок	Коды компетенций
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Инженерно-технологические основы дизайна среды	Б.3	ПК-1
	Информатика	Б.3	ОК-14
	Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 1	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 2	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 3	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 4	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Курсовое проектирование 1	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Ландшафтная архитектура и садово-парковое строительство	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Ландшафтная организация рекреационного объекта	Б.3	ПК-1
	Ландшафтное проектирование среды	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Организация архитектурно-дизайнерской деятельности	Б.3	ОК-14
	Организация интерьеров многоуровневого пространства	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Основы шрифта и технологии графики	Б.3	ПК-1
	Основы эргономики в дизайне среды	Б.3	ПК-1
	Проектирование в дизайне среды модуль 1	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Профессиональный практикум	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Типографика	Б.3	ОК-14; ПК-1
	Типология форм архитектурной среды	Б.3	ПК-1
	Учебная практика	Б.5	ПК-1

**Освоение дисциплины необходимо обучающемуся для успешного освоения следующих дисциплин, прохождения практик по данному ОПОП:**

Основная образовательная программа (код, название)	Дисциплина	Семестр	Цикл/ раздел ООП	Коды компетенций
1	2	3	4	5
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Проектирование в дизайне среды (модули 3-6)	3 – 6	Б.3.Б.07-08 Б.3.В.01-02	ПК-3
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Ландшафтная организация рекреационного объекта	7	Б.3,ДВ.Б.01	ПК-3
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Дизайн и рекламные технологии	7	Б.3,ДВ.Е.01	ПК-3
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Курсовое проектирование (1-2)	5 – 7	Б.3.В.09-10	ПК-3
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Компьютерные технологии в проектировании среды продвинутый курс	3, 4	Б.3	ОК-14, ПК-1
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Компьютерные технологии в графическом дизайне	7	Б.3	ОК-14; ПК-1
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Производственная практика	6	Б.5.03	ПК-3
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Организация интерьеров многоуровневого пространства	7	Б.3,ДВ.Б.02	ПК-3
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Подготовка выпускной квалификационной работы	8	Б.6.01	ПК-3
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Организация архитектурно-дизайнерской деятельности	8	Б.3	ПК-3
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Ландшафтное проектирование среды	6	Б.3	ОК-14; ПК-1; ПК-4
072500.62, Дизайн. Дизайн среды	Ландшафтная архитектура и садово-парковое строительство	6	Б.3	ОК-14; ПК-1; ПК-4

#### 4. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 3.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Из них 34 часа – аудиторной работы, 38 часа – самостоятельной работы. Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет 60 процентов аудиторных занятий.

Промежуточная аттестация по курсу – зачет.

Таблица 3 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП	Форма обучения	Цикл	Семестр курс	Трудоемкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная			
						лек	прак	лаб	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн. Дизайн среды	ОФО	Б.2.В.09	3	2	72			34			38	ПА1/ ПА2, ЛР, СРС, 3
	ОФО	Б.2.В.10	4	2	72			34			38	ПА1/ ПА2, ЛР, СРС, 3
	ОФО	Б.3.В.03	5	2	72			34			38	ПА1/ ПА2, ЛР, СРС, 3
	ОФО	Б.3.В.04	6	2	72			34			38	ПА1/ ПА2, ЛР, СРС, 3

#### 5 Структура и содержание дисциплины (модуля)

##### 5.1 Структура дисциплины (модуля)

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 4.

Таблица 4 – Структура дисциплины

№	Название темы	Вид занятия	Объем час	Кол-во часов в интерактивной и электронной форме	СРС
1	Библиотечно-информационная компетентность	Лекция	1	0,5	2
2	Тема 1. Растровый редактор Adobe Photoshop.	Лабораторная работа	2	1	2
	Тема 2. Интерфейс программы. Навигация. Режимы отображения.	Лабораторная работа	3	1	2
	Тема 3. Общий инструментарий программы. Инструменты выделения.	Лабораторная работа	2	1	2
	Тема 4. Инструменты рисования.	Лабораторная работа	4	2	4
	Тема 5. Инструменты ретуширования изображений.	Лабораторная работа	4	2	4

Тема 6. Выбор и использование цвета.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	2
Тема 7. Работа со слоями в Adobe Photoshop.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	2
Тема 8. Цветовая и тоновая коррекция изображений.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	2
Тема 9. Фильтры Adobe Photoshop.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	2
Тема 10. Возможности работы с текстом в Adobe Photoshop.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	2
Тема 11. Расширенные возможности редактирования изображений.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	2
Тема 12. Создание и применение векторных контуров и фигур.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	3
Тема 13. Постобработка видовых кадров 3D-визуализации.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	3
Тема 14. Автоматизация работы.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	3
Тема 15. Возможности редактора Adobe Photoshop для Интернет-ресурсов.	<i>Лабораторная работа</i>	2	1	3

## **5.2 Содержание дисциплины (модуля)**

### ***Раздел 1***

#### ***Тема 1. Библиотечно-информационная компетентность.***

### ***Раздел 2***

#### ***Тема 1. Растровый редактор Adobe Photoshop.***

Размер и разрешение растрового изображения. Основные форматы файлов и задачи, для решения которых они созданы. Выбор рабочего пространства и настройка его параметров. Получение навыков организации индивидуального рабочего пространства.

#### ***Тема 2. Интерфейс программы.***

Навигация. Режимы отображения, измерительные линейки, масштабирование. Основные операции с изображениями. Палитра «История». Сохранение файлов. Получение и развитие навыков навигации по файлу и рабочему пространству, созданию, редактированию и сохранению файлов.

#### ***Тема 3. Общий инструментарий программы.***

Инструменты выделения. Выделение объектов со сложными контурами. Операции с выделенными областями. Выполнение простого коллажа из 2-х и более изображений с созданием тени.

#### ***Тема 4. Инструменты рисования.***

Способы и приемы рисования в Adobe Photoshop. Развитие навыков рисования кистями. Создание простой фотоманипуляции с последующей обработкой итогового изображения кистями.

#### ***Тема 5. Инструменты ретуширования изображений.***

Виды и типы возможных дефектов изображений, средства их устранения. Ретуширование старой фотографии стандартными средствами Adobe Photoshop.

#### ***Тема 6. Выбор и использование цвета.***

Глубина цвета и цветовые модели. Режимы наложения слоев. Изменение прозрачности. Основы фотомонтажа. Изучение базовых приемов фотомонтажа и основ цифровой живописи на примере выполнения художественной обработки портрета.

***Тема 7. Работа со слоями в Adobe Photoshop.***

Маски слоя. Стили и эффекты слоев. Использование смарт-объектов.

***Тема 8. Цветовая и тоновая коррекция изображений.***

Основные инструменты, их использование. Применение корректировочных слоев. Имитация различного времени суток на основе одного и того же фотоизображения, предложенного преподавателем.

***Тема 9. Фильтры Adobe Photoshop.***

Использование стандартной галереи фильтров. Подключаемые модули: плагины, фильтры, кисти. Имитирование разнообразных техник: живописной, пиксельной, ретро, карандашного рисунка. Создание бесшовных текстур и имитация текстур дерева, камня, металла, ткани и пр. для использования в программе 3D Max.

***Тема 10. Возможности работы с текстом в Adobe Photoshop.***

Разработка рекламного постера на основе изученных приемов работы с текстом.

***Тема 11. Расширенные возможности редактирования изображений.***

Работа с цветовыми каналами. Использование альфа-каналов. Работа в режиме «быстрой маски». Использование цветовых каналов. Создание выделений волос человека, группы деревьев с обширной листвой, меха животных.

***Тема 12. Создание и применение векторных контуров и фигур.***

Обтравочные контуры. Создание контуров на основе выделенных областей, при помощи инструмента Перо. Сохранение границ выделенных областей, выполненных контурами. Выполнение обмена контурами с программой Adobe Illustrator.

***Тема 13. Постобработка видовых кадров 3D-визуализации.***

Устранение возможных дефектов, комплексная цветокоррекция. Применение художественных эффектов. Выполнение обработки видового кадра и сохранение этого файла для решения различных задач. Работа с установками и настройками файла для печати, использования в электронном виде и размещении в сети Интернет.

***Тема 14. Автоматизация работы.***

Обработка групп файлов. Палитра «Действия» и ее возможности. Изучение особенностей пакетной обработки групп файлов. Запись последовательностей действий для последующего использования с другими изображениями.

***Тема 15. Возможности редактора Adobe Photoshop для Интернет-ресурсов.***

Создание анимации. Оптимизация изображений для Web. Создание анимированных иконок для последующего размещения в сети Интернет.

**Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии.**

Особенность дисциплины состоит в использовании мультимедийного оборудования с программным обеспечением Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Autodesk Autocad, 3ds Max, Vray. Аудитория должна быть оснащена мультимедийным оборудованием и диапроектором. Классы для лабораторных занятий должны быть оборудованы столами с горизонтальными столешницами. В качестве наглядных пособий на практических занятиях используется методический фонд кафедры.

а) Программное обеспечение: Для лекционной и лабораторной аудиторной работы – Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Autodesk Autocad, 3ds Max, Vray.

б) Техническое и лабораторное обеспечение: Для лекционной и лабораторной аудиторной работы – индивидуальный рабочий стол и компьютер для студента; методический фонд кафедры по дисциплине.

При реализации основной образовательной программы используются технологии электронного обучения, основанные на сочетании очных занятий и целенаправленной и

контролируемой самостоятельной работы обучающихся с размещаемыми в электронной образовательной среде Moodle электронными учебными курсами и иными электронными образовательными ресурсами.

Электронное обучение используется также при проведении текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся.

#### **Форма текущего контроля.**

Лабораторные работы (ЛР) - творческие упражнения по заданной тематике, позволяющие освоить принципы компьютерного построения объемных форм.

Текущие аттестации фиксируют процент выполнения объема упражнений на ЛР.

СРС - разработка и развитие идей, найденных во время ЛР в контакте с преподавателем.

#### **Виды самостоятельной подготовки студентов по теме.**

*Тема 1.* Закрепление, открепление и перемещение панелей инструментов. Изменение размера и свертывание панелей и изображений.

*Тема 2.* Организация индивидуального рабочего пространства для решения разных задач. Методы интерполяции изображений.

*Тема 3.* Приемы выделения, добавление и удаление частей к выделению. Использование инструмента «Быстрое выделение».

*Тема 4.* Возможности и настройки команды «Цветовой диапазон». Обводка и заливка выделенной области.

*Тема 5.* Инструмент «Красный глаз» для исправления эффекта красных глаз. Использование контуров для ретуширования изображений.

*Тема 6.* Влияние размеров и настроек монитора и цветового профиля документа на отображение растровых изображений. Особенности использования цветовой модели LAB.

*Тема 7.* Режимы ограничения редактирования слоя. Создание плавных переходов между изображениями посредством маски слоя. Применение фильтров к смарт-объектам.

*Тема 8.* Возможности и настройки команды «Цветовой диапазон». Обводка и заливка выделенной области.

*Тема 9.* Текстурирующие фильтры. Применение фильтра «Точка схождения».

*Тема 10.* Поиск и замена текста. Проверка орфографии. Деформация текстовых слоев.

*Тема 11.* Применение «горячих клавиш» для переключения между цветовыми каналами. Сохранение выделенных областей в отдельном канале.

*Тема 12.* Копирование контуров. Использование векторных фигур в качестве обтравочных контуров.

*Тема 13.* Быстрый просмотр информации об изображении. Просмотр настроек изображения при печати.

*Тема 14.* Управление скоростью выполнения действий. Загрузка и применение готовых экшенов.

*Тема 15.* Работа с пользовательскими фрагментами изображения. Использование текстовых элементов в анимации.

## **6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Задания выполняются в соответствии с пояснениями к соответствующей теме в ЭОС Moodle.

## **7. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)**

Учебно-методический материал (презентации PowerPoint; задания и пояснения в Adobe Acrobat, визуальный/графический материал в виде растровых изображений) для СРС

представлен в ЭОС Moodle, и соответствует теме ЛР из п.5.

Электронные полнотекстовые документы и электронно-библиотечные системы, представленные в п. 11.

## **8. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации**

В соответствии с требованиями ФГОС ВПО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине созданы фонды оценочных средств (Приложение 1).

## **9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

### **а) основная литература**

1. Иваницкий К. А.100 профессиональных приемов Photoshop CS3 с нуля!: книга + видеокурс / К. А. Иваницкий, А. С. Герасименко. - М. : Лучшие книги, 2008. - 384 с. : ил. - (Книга + Видеокурс). + CD-ROM.

2. Келби, Скотт. Ретушь портретов с помощью Photoshop для фотографов / С. Келби ; [пер. с англ. и ред. В. С. Иващенко]. - М. : Вильямс, 2013. - 368 с. : ил.

3. Корсаков В. Photoshop СС. Понятный самоучитель / В. Корсаков. - СПб. : Питер, 2014. - 208 с. : ил.

4. Скрылина С. Photoshop CS5: 100 советов по коррекции и спецэффектам / С. Скрылина. - СПб. : БХВ-Петербург, 2011. - 304 с. : ил. - (Мастер). + CD-ROM.

5. Скрылина, Софья. Photoshop CS5. Самое необходимое / С. Скрылина. - СПб. : БХВ-Петербург, 2011. - 432 с. : ил. + CD-ROM.

6. Снайдер, Леса Photoshop CS5: практ. руководство / Л. Снайдер. - М. : Рид Групп, 2011. - 656 с. - (Практическое руководство). + DVD.

### **б) дополнительная литература**

1. Келби, Скотт. Adobe Photoshop CS6: Справочник по цифровой фотографии.: Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2013. – 464с.: ил. – Парал. тит. англ.

2. Келби, Скотт. Великолепная семерка Скотта Келби для Adobe Photoshop / С. Келби ; [пер. с англ. С. Д. Гинзбург]. - М. : Вильямс, 2010. - 288 с. : ил.

3. Козик, Елена. Компьютерная графика: учебное пособие для студентов вузов / Е. Козик, С. Хазова, Н. Северюхина. - Saarbrücken : LAP LAMBERT Academic Publishing GmbH & Co, 2012. - 109 с. - Учеб. пособие явл. доп. к лекц. курсу по дисц. "Компьютерная графика" 1-е изд.

4. Райтман, М.А. Визуальный дизайн. Основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe. Учебный курс Adobe / М.А. Райтман. – М.: Рид Групп, 2011. – 688 с.: ил.

5. Рашевская, Марина Александровна. Компьютерные технологии в дизайне среды: учебное пособие / М. А. Рашевская. - М.: ФОРУМ, 2011. - 304 с. : ил.

## **10. Перечень ресурсов информационно - телекоммуникационной сети «Интернет»**

### **а) полнотекстовые базы данных**

1. Национальный цифровой ресурс «РУКОНТ» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://rucont.ru/>.

2. ЭБС znanium.com [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.znaniy.com/>

3. Электронная библиотека ВООК.ru [Электронный ресурс]/ ЭБС ВООК.ru. Режим доступа: <http://www.book.ru/>.

4. ЭБС «Университетская библиотека online» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/>

5. Электронная библиотечная система eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://aclient.integrum.ru/>.

б) интернет-ресурсы

1. Гафурова, Н.В. Методика обучения информационным технологиям. Практиум : учебное пособие [Электронный ресурс] / Н.В. Гафурова, Е.Ю. Чурилова. - Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2011. – 181 с. <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229301>
2. Заика, А. Photoshop для начинающих [Электронный ресурс] / А. Заика. - М. : Рипол Классик, 2013. - 200 с. <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227316>
3. Кент, Л. Photoshop. 100 простых приемов и советов / Л. Кент. — М. : ДМК-Пресс, 2010. — пер. с англ. - ISBN 0-7645-8841-9 (англ.) .— ISBN 978-5-94074-521-1 – Режим доступа: <http://rucont.ru/efd/199377?cldren=0>
4. Комолова, Е. С. Adobe Photoshop CS5 для всех / Н. В. Яковлева, Е. С. Комолова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2011. — ISBN 978-5-9775-0567-3 – Режим доступа:<http://rucont.ru/efd/192472?cldren=0>
5. Молочков В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 [Электронный ресурс] / В. П. Молочков. – Изд-во: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2011. – 236 с. – [http://www.directmedia.ru/book\\_234169\\_osnovyi\\_raboty\\_v\\_Adobe\\_Photoshop\\_CS5/](http://www.directmedia.ru/book_234169_osnovyi_raboty_v_Adobe_Photoshop_CS5/)
6. Муромцева, А. В. Искусство презентации. Основные правила и практические рекомендации [Электронный ресурс] / А. В. Муромцева. – М.: ФЛИНТА : Наука, 2011. – 111 с. - ISBN 978-5-9765-1005-0 (ФЛИНТА), ISBN 978-5-02-037318-1 (Наука) - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=454485>
7. Скрылина, С. Н. Photoshop CS5. Самое необходимое / С. Н. Скрылина. — СПб. : БХВ-Петербург, 2011. — ISBN 978-5-9775-0640-3. – Режим доступа: <http://rucont.ru/efd/192747?cldren=0>
8. Скрылина, С. Н. Секреты создания монтажа и коллажа в Photoshop CS5 на примерах / Софья Скрылина. — СПб.: БХВ- Петербург, 2011. — 282 с.: ил. + DVD ISBN. - 978-5-9775-0209-2. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=350510>

**11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю) (при необходимости)**

Электронные полнотекстовые документы и электронно-библиотечные системы представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Электронные полнотекстовые документы и электронно-библиотечные системы.

№	Название электронного ресурса	Описание электронного ресурса	Используемый для работы адрес
1	EBSCO	Универсальная база данных зарубежных полнотекстовых научных журналов по всем областям знаний. Содержит электронные версии периодических изданий, предлагаемых компанией EBSCO Publishing. В комплект подписки входят 11 баз	<a href="http://search.ebscohost.com/Community.aspx?authType=ip&amp;id=">http://search.ebscohost.com/Community.aspx?authType=ip&amp;id=</a>
2	ProQuest Research Library	Мультидисциплинарная база данных включает издания в области бизнеса, искусства, дизайна, права, психологии, международных отношений и др. Всего более чем 3800 наименований, более чем 2620 полнотекстовых.	<a href="http://search.proquest.com/">http://search.proquest.com/</a>

3	Электронная библиотека диссертаций Российской Государственной Библиотеки	Российская Государственная библиотека (РГБ) является хранилищем подлинников диссертаций по всем областям знаний, в настоящее время база данных содержит около 320000 полных текстов диссертаций и авторефератов.	<a href="http://diss.rsl.ru/">http://diss.rsl.ru/</a>
4	Научная электронная библиотека (НЭБ)	Электронная подписка на отечественную научную периодику по бизнесу, управлению и экономике, по психологии и педагогике, по социальным, гуманитарным наукам, по менеджменту и маркетингу, компьютерным технологиям. Многие журналы входят в «Перечень изданий ВАК». Кроме того, более 1500 журналов полностью или частично находятся в открытом доступе.	<a href="http://elibrary.ru/defaultx.asp">http://elibrary.ru/defaultx.asp</a>
5	ЭБС «Университетская библиотека онлайн»	В Библиотеке сконцентрированы важнейшие образовательные ресурсы гуманитарного профиля, художественная и научная литература, справочники, словари, энциклопедии, иллюстрированные издания по искусству на немецком, английском и русском языках.	<a href="http://www.biblioclub.ru/">http://www.biblioclub.ru/</a>
6	ЭБС «РУКОНТ»	Учебные, научные, литературные произведения. Кроме того, здесь размещен цифровой контент различного рода: книги, периодические издания и отдельные статьи, аудио-, видео-, мультимедиа, софт и многое другое.	<a href="http://rucont.ru/">http://rucont.ru/</a>
7	ЭБС znanium.com издательства "ИНФРА-М"	Коллекция электронных версий учебных, научных изданий (книг, журналов, статей и пр.), сгруппированных по тематическим и целевым признакам.	<a href="http://www.znaniium.com/index.php?item=main">http://www.znaniium.com/index.php?item=main</a>
8	ЭБС «Book»	Доступ к современным и актуальным электронным версиям учебных и научных материалов по различным областям знаний десяти издательств.	<a href="http://www.book.ru/">http://www.book.ru/</a>
9	ЭБС «IqLibrary»	Электронные учебники, справочные и учебные пособия, общеобразовательные и просветительские издания.	<a href="http://www.iqlib.ru/">http://www.iqlib.ru/</a>

## 12. Электронная поддержка дисциплины (модуля) (при необходимости)

Образовательный процесс по дисциплине осуществляется с применением технологий электронного обучения (Приложение 2).

## 13. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Особенность дисциплины состоит в использовании мультимедийного оборудования с программным обеспечением Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Autodesk Autocad, 3ds Max, Vray. Аудитория должна быть оснащена мультимедийным оборудованием и диапроектором. Классы для лабораторных занятий должны быть оборудованы столами с горизонтальными столешницами. В качестве наглядных пособий на практических занятиях используется методический фонд кафедры.

а) Программное обеспечение: Для лекционной и лабораторной аудиторной работы – Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Autodesk Autocad, 3ds Max, Vray.

б) Техническое и лабораторное обеспечение: Для лекционной и лабораторной аудиторной работы – индивидуальный рабочий стол и компьютер для студента; методический фонд кафедры по дисциплине.

#### **14. Словарь основных терминов (при необходимости)**

**Альфа-канал (Alpha channel)** - в описание цвета (RGB) может входить специальный канал, называемый альфа каналом, который отвечает за прозрачность данного цвета. Т.о. цвет описывается как ARGB. применяется в растровых изображениях в качестве дополнительного цветового канала в добавление к уже имеющимся, и используется, как правило, для задания в изображении масок, которые используются для выделения или скрытия части изображения.

**Библиотека материалов (Material libraries)** - файлы на жестком диске, используемые для хранения определений карт и материалов. Доступ к ним осуществляется из любого файла 3D Max.

**Битмап (Bitmap)** - способ кодирования изображения пиксел за пикселом.

**Блик (Specular)** - световая характеристика, которая определяет то, как свет будет отражаться от объектов.

**Буфер (Buffer)** - область временного хранения данных, часто используется для компенсации разницы в скорости работы различных компонентов системы. Часто, в качестве буфера используется дополнительная память, зарезервированная для временного хранения данных, которые передаются между центральным процессором системы и периферией (такой, как винчестер, принтер или видеоадаптером). Особенно полезен буфер для компенсации разницы в уровнях интенсивности потоков данных, для обеспечения места размещения данных, когда процессы асинхронны (например, данные переданные в контроллер видеоплаты должны дождаться, когда графический процессор закончит выполнение текущей операции, и считает новую порцию информации), и для сохранения данных в неизменном виде (как буфер для видеокадра). Некоторые буферы являются частью адресуемой памяти центрального процессора системы, другие буферы памяти являются частью периферийных устройств. В 3D графике с использованием подключаемого модуля V-Ray используется Frame Buffer.

**Вершина (Vertex)** - точка в трехмерном пространстве, где соединяются несколько линий.

**Гамма (Gamma)** - характеристики дисплеев, использующих фосфор, нелинейны. Небольшое изменение напряжения, когда общий уровень напряжения низок, приводит к изменению уровня яркости, однако такое же небольшое изменение напряжения не приведет к такому же заметному изменению яркости в случае, если общее напряжение велико. Этот эффект или, точнее, разница между тем, что должно быть и тем, что реально измерено, называется гаммой.

**Глянцевость (Glossiness)** - позволяет настроить размер зеркальных подсветок, рассеиваемых поверхностью.

**Грань (Face)** - ровная треугольная плоскость, которая служит в качестве стандартного блока поверхностей каркаса.

**Графический дизайн** - художественно-проектная деятельность, основным средством которой служит рисунок. Ее целью является визуализация информации, предназначенной

для массового распространения посредством полиграфии, кино, телевидения, а также создание элементов предметной среды и изделий.

**Графический редактор** - программа, позволяющая создавать и редактировать изображения на экране монитора: рисовать линии, раскрашивать области экрана, создавать надписи различными шрифтами, обрабатывать изображения и т.д. Некоторые графические редакторы обеспечивают возможность получения изображений трехмерных объектов, их сечений и разворотов.

**Двумерная графика (2D Graphics)** - графика, «действие» в которой происходит в одной плоскости. Например, пользовательский интерфейс.

**Дизайн** - художественное конструирование. С одной стороны деятельность, подразумевающая творческое начало и творческий подход, а с другой – нечто практичное и целесообразное, что создается по вполне рациональным законам. Дизайн - это обширная сфера, которая включает в себя много разных областей: промышленный дизайн, дизайн текстиля, дизайн интерьера, дизайн костюма, ландшафтный дизайн, рекламный дизайн и т.д.

**Дизайнер** - человек, занимающийся художественным конструированием, дизайном на профессиональной основе.

**Интерполяция (Interpolation)** - математический способ восстановления отсутствующей информации. Например, необходимо увеличить размер изображения в 2 раза, со 100 пикселей до 200. Недостающие пиксели генерируются с помощью интерполяции пикселей, соседних с тем, который необходимо восстановить. После восстановления всех недостающих пикселей получается 200 пикселей вместо 100 существовавших, и таким образом, изображение увеличилось вдвое.

**Интерфейс (Interface)** - от англ "interface" - устройство сопряжения, связующее звено - "лицо" компьютерной программы, которое вы видите на экране монитора и с помощью которого можете управлять программой. Например, этот текст, вы видите в интерфейсе Интернет-браузера - программы, созданной для отображения Интернет-страниц.

**Карты (Maps)** - изображения, назначаемые для материалов в виде определенных рисунков. В 3DS MAX 4 имеется несколько типов карт. К ним относятся стандартные растровые изображения (формата .bmp, .jpg или .tga), процедурные карты (в частности, Checker или Marble), а также такие системы обработки изображений, как объединители и системы маскирования.

**Компьютерная графика (Computer graphics)** - общее направление, описывающее создание или манипуляцию графическими изображениями и изобразительными данными с помощью компьютера. Может использоваться в САД, анимации, дизайне, архитектуре, деловой графике и т.д. Системы для компьютерной графики обычно являются интерактивными, т.е. отображают изображение на дисплее таким, каким оно создано, или в виде, в который преобразована исходная картинка.

**Компьютерный дизайн** - переходит из сферы обслуживания ранее сложившихся видов дизайнерского проектирования в самостоятельный вид творчества. Современные компьютерные программы не только сокращают время работы над проектом, но и значительно расширяют палитру графических и технических возможностей дизайнера. Специальные проектные пакеты художественно-графических и инженерно-конструкторских программ включают трехмерную графику и мультипликацию. Позволяют в трехмерном изображении и в реальном времени моделировать будущий объект, проверять его функционирование, в том числе, и в экстремальных условиях. Набирают силы такие направления, как телевизионный и компьютерный дизайн.

**Контраст** - градиционная характеристика черно-белого или цветного изображения по различию в светлоте (насыщенности цвета) его наиболее ярких и наиболее темных участков.

**Кривые Безье** - сплайн (от вгл. *spline*, от [*flat*] *spline* — гибкое лекало, гибкая плазовая рейка - полоса металла, используемая для черчения кривых линий). Кривые Безье являются основой векторной и 3D графики, и основным ее элементом, на основе которого строятся все более сложные изображения. Кривые Безье строятся по двум точкам, соединенным между

собой отрезком, а кривизна этого отрезка задается в зависимости от длины и угла наклона пары векторов, являющихся касательными к этому отрезку. В случае, если векторы, корректирующие кривизну отрезка, отсутствуют, или принадлежат ему, то отрезок соединяет две соседние точки по кратчайшему расстоянию между ними. Кривые Безье названы в честь французского инженера Пьера Безье, который одним из первых математически описал эти векторные формы, применяемые ныне в векторной и инженерной графике.

**Линия (Line)** - является самым распространенным средством изображения. Значение линии как изобразительного средства состоит в особой природе человеческого зрения. Любой объект наблюдения воспринимается посредством движения глаз, прослеживающих контур объекта (его наружную линию), границы поверхностей объекта (в виде их линейных очертаний). Опыт человеческого восприятия позволяет воспринимать контур не как самостоятельную линию, а как линейное образование, характеризующее структурные качества предмета. Человеческое сознание воспринимает контур как часть конструкции любого объекта с учетом поправок на перспективное искажение форм, индивидуальные особенности конструктивной структуры предмета, условия его освещенности и положения в пространстве. Линейное (контурное) восприятие предмета передает содержательную информацию о размере, массе, форме и ракурсе объекта. Основой построения «любого изображения, в том числе тонового и цветного, также является линия.

**Материал (Materials)** - данные, которые назначаются для поверхности или граней объекта, что придает ему определенный вид после визуализации. Материалы оказывают влияние на окраску объектов, их блеск, непрозрачность и т.п.

**Самосвечение (Self-Illumination)** - создает иллюзию свечения благодаря замене любых теней на поверхности цветом рассеяния. При максимальном значении 100% тени полностью заменяются цветом рассеяния, создавая иллюзию самосвечения.

**Сегмент (Segment)** - отрезок. Часть двумерной формы, которая соединяет две вершины.

**Скриншот** - Скриншот (от англ. screenshot) — снимок экрана. Сделать скриншот можно нажав на клавиатуре клавишу «Print Screen». После того, как вы нажали Print Screen, открывайте любую графическую программу и выбирайте там вставку изображения из буфера. Иногда может потребоваться сделать скриншот не всего экрана, а только область активного окна. Для этого нажмите сочетание клавиш: «Alt»+«Print Screen».

**Сплайн (Spline)** - совокупность вершин и соединяющих их отрезков, образующих линию.

**Текстура** - художник или дизайнер используют в своей работе текстуры – двумерные картинки, на которых при помощи цвета, света и тени, они создают иллюзию, что эта поверхность каменная, шершавая, холодная, мокрая и т.д. Процесс нанесения текстуры на поверхность объекта в 3D графике называется текстурированием.

**Трехмерная графика (3D Graphics)** - визуальное отображение трехмерной сцены или объекта. Для представления трехмерной графики на двумерном устройстве (дисплей) применяют рендеринг.

**Тулбар (Toolbar)** - панель инструментальных средств, элемент графического интерфейса в программах.

**Тьюториал (Tutorial)** - руководство, описание, справочник, учебник.

**Фон (Background)** - задний план. Цветное или бесцветное поле, или картинка на которой выводятся на экран или рисуются объекты, которую пользователь может изменить или установить по своему желанию.

**Форма (Shape)** - объект, состоящий из одного или более сплайнов.

**Цвет (Color)** - это индивидуальные компоненты белого света, по разному воспринимаемые человеческим глазом. Цветные мониторы используют три основных компонента цвета, на которые реагирует человеческий глаз: красный, зеленый и голубой. Цвет, который в итоге отображается на экране, образуется в результате смешения этих трех основных цветов.

**Чертеж** - условное графическое изображение чего-либо (*строения, механизма и т.п.*) на

бумаге, на кальке.

**Элемент (Element)** - совокупность граней на уровне подобъектов, которая считается единым графическим примитивом.

**Эффект многопроходной визуализации (Multipass rendering effect)** - результат выполнения многопроходной визуализации одного и того же кадра. При нескольких проходах имитируется размытость движения, которая обычно регистрируется камерой при определенных условиях. В 3D Max для этого имеются эффекты глубины резкости и размытости движения.