

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение  
«Набережночелнинский колледж искусств»



Директор

Т. В. Спирчина

2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА  
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»  
(ПУП.04)**

специальность 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)»

Набережные Челны  
2023

Рабочая программа учебного предмета ПУП.04 «Информационные технологии» разработана на основе программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

Заместитель директора по учебной работе:  М. О. Шарова  
(подпись)

Организация-разработчик:


ГАПОУ «Набережночелнинский колледж искусств»

Разработчик:

**О. В. Смолягин**, преподаватель отделения «Дизайн»  
ГАПОУ «Набережночелнинский колледж искусств»

Рекомендована предметно-цикловой комиссией отделения «Дизайн»

Протокол № 1 от «31» августа 2023 г.

Председатель  Новиков Г. А.  
(подпись)

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета .....	4
2. Структура и содержание учебного предмета .....	6
3. Условия реализации учебного предмета.....	16
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета .....	18

# 1. Паспорт рабочей программы учебного предмета

## 1.1. Область применения

Рабочая программа учебного предмета ПУП.04 «Информационные технологии» является составной частью программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

Рабочая программа учебного предмета может быть использована при изучении программ *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max* в ДХШ, училищах, колледжах, а также на курсах повышения квалификации.

---

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать:

- **общими компетенциями**, включающими в себя способность:
  - ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
  - ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
  - ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
  - ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
  - ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учётом особенностей социального и культурного контекста;
  - ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
  - ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
  - ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
  - ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранных языках;
- **профессиональными компетенциями**, соответствующими основному виду деятельности: *творческая художественно-проектная деятельность*:
  - ПК 1.2. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;
  - ПК 1.4. Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла;
  - ПК 1.5. Осуществлять процесс дизайн-проектирования;

- **сформированными личностными результатами**, проявляющимися в развитии позитивных чувств и отношений к российским гражданским (базовым, общенациональным) нормам и ценностям:
  - ЛР 2. Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций;
  - ЛР 4. Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа»;
  - ЛР 5. Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России;
  - ЛР 10. Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой;
  - ЛР 11. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.

## **1.2. Место учебного предмета в структуре основной образовательной программы**

Учебный предмет ПУП.04 «Информационные технологии» является профильным учебным предметом общеобразовательного учебного цикла, реализующего федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

## **1.3. Цели и задачи учебного предмета. Требования к результатам освоения**

Цель учебного предмета ПУП.04 «Информационные технологии»: формирование у обучающихся теоретических знаний и практических навыков в области информационных технологий, структуре технических и программных средств пользователя вычислительных и информационных систем.

При изучении учебного предмета ставятся следующие задачи: понимание роли информационных технологий в современном мире; получение представления об основных информационных процессах в реальных ситуациях.

В результате изучения учебного предмета ПУП.04 «Информационные технологии» обучающийся должен:

- *уметь*:
  - использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
  - применять компьютеры и телекоммуникационные средства;
- *знать*:
  - состав функций и возможности использования информационных телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности;
  - профессиональные программы *CorelDRAW*, *Autodesk 3ds max*, *Adobe Photoshop*.

#### 1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение

Максимальная учебная нагрузка обучающегося — 216 часов.

В том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося — 144 часов;
- самостоятельной работы обучающегося — 72 часов.

### 2. Структура и содержание учебного предмета

#### 2.1. Объём учебного предмета и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объём часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	216
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	144
в том числе:	
лекции	71
практические занятия	65
контрольные уроки и дифференцированный зачёт	8
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	72
Итоговая аттестация осуществляется по результатам дифференцированного зачёта (IV семестр)	

## 2.2. Тематический план и содержание

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объём часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>I курс. I семестр</b>	<b>Профессиональная программа CorelDRAW</b>		
<b>1. Базовые сведения. Программа CorelDRAW</b>	Растровая и векторная графика. Объектно-ориентированный подход. Рабочая среда <i>CorelDRAW</i> . Создание, открытие, сохранение документа. Параметры страницы, единицы измерения	2	2
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>2. Основы работы с объектами</b>	Построение прямоугольников, эллипсов, полигонов, звёзд, спиралей, сетки, стандартных фигур	1	2
	<i>Практическое занятие:</i> нарисовать животное по рисунку	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>3. Работа с линиями. Строение кривой</b>	Узел (точка излома, сглаженный, симметричный), сегмент (прямолинейный и криволинейный). <i>Инструменты: Freehand, Bezier, Pen, Polyline, 3 Point Curve</i>	1	2
	<i>Практические занятия:</i> нарисовать животное по рисунку	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>4. Инструменты Artistic Media</b>	<i>Artistic Media</i> . Линии схем и чертежей. Размерные, выносные, соединительные линии	1	2
	<i>Практические занятия:</i> нарисовать животное по рисунку	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>5. Редактирование кривой. Узлы и сегменты</b>	Виды. Инструмент <i>Shape</i> . Преобразование объекта в кривую	1	2
	<i>Практические занятия:</i> разработка стилизованного животного	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>6. Инструменты Knife, Erase, Smudge</b>	Выбор инструмента. Настройки	1	2
	<i>Практические занятия:</i> разработка стилизованного животного	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>7. Обводка объектов</b>	Настройки обводки. Инструмент <i>Outline</i> . Диалоговое окно <i>Outline Pen</i> . Превращение в объект	1	2
	<i>Практическое занятие:</i> обводка заданного изображения (ручная трассировка)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>8. Отображение объектов</b>	Режимы <i>Simple Wireframe, Enhanced</i> . Масштабирование и прокрутка. Диспетчер видов ( <i>View Manager</i> ). Системы координат. Выделение объектов, трансформации. Окно <i>Transformation</i> . Копирование и дублирование	1	2
	<i>Практические занятия:</i> обводка заданного изображения (ручная трассировка)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>9. Упорядочивание объектов</b>	Линейки, направляющие, координатные сетки. Диалоговое окно <i>Align and Distribute</i> для выравнивания и распределения. Стопка и слои объекта. Пристыковываемое окно Диспетчер объектов ( <i>Object Manager</i> )	1	2
	<i>Практические занятия:</i> обводка заданного изображения (ручная трассировка)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	

1	2	3	4
<b>10. Действия с несколькими объектами</b>	Группирование и разгруппирование, соединение и разъединение, маска, объединение, пересечение, исключение. Окно <i>Shaping</i>	1	2
	<i>Практические занятия:</i> обводка заданного изображения (ручная трассировка)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>11. Текст. Шрифт. Основные характеристики</b>	Наборные шрифты (гарнитура, кегль, начертание). Классификация шрифтов. Выбор шрифта. Форматирование текста: на уровне символов и на уровне абзацев	1	2
	<i>Практические занятия:</i> создание по чертежу этикетки к студенческим работам	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>12. Artistic Text</b>	Фигурный текст. Свойства. Блок фигурного текста: ввод, редактирование, форматирование	1	2
	<i>Практические занятия:</i> создание по чертежу этикетки к студенческим работам	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>13. Paragraph Text</b>	Текст в рамке (простой): свойства, создание, редактирование, форматирование. Цепочки связанных рамок. Обтекание текстом. Табуляция	1	2
	<i>Практические занятия:</i> оформление страницы с текстом и изображением	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>14. Работа с уникальной гарнитурой</b>	Установка гарнитуры на компьютер. Сохранение уникальной гарнитуры в документе ( <i>Convert to Curves</i> ; сохранение в растровом формате (*.jpg, *.tif, *.psd); конвертирование в растровое изображение с сохранением в формате *.cdr)	1	2
	<i>Практические занятия:</i> оформление страницы с текстом и изображениями	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>15. Эффекты шрифта</b>	Маркированный список. Буквица. Текст вдоль кривой (разомкнутой, замкнутой)	1	2
	<i>Практическое занятие:</i> разработка рекламного объявления	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>16. Цвет. Цветовые модели и режимы</b>	Палитры. Цветовые модели: <i>RGB, CMYK, Lab, HSB</i> . Режимы цветов: <i>Black and White, Grayscale, Duotone</i> . Пристыковываемые окна <i>Color Palette Browser</i> и <i>Color</i>	1	2
	<i>Практические занятия:</i> разработка рекламного объявления	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>17. Однородные заливки</b>	Выбор цвета при помощи экранной палитры. Диалоговое окно <i>Uniform Fill</i> . Инструменты <i>Eyedropper</i> и <i>Paintbucket</i>	1	2
	<i>Практические занятия:</i> разработка рекламного объявления	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>18. Аттестация за семестр</b>	<b>Контрольный урок</b>	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	



1	2	3	4
<b>I курс. II семестр</b>	<b>Профессиональная программа CorelDRAW (продолжение)</b>		
<b>19. Специальные заливки. Градиентные заливки</b>	Диалоговое окно <i>Fountain Fill</i> . Инструмент <i>Interactive Fill</i>	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного знака	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>20. Сетчатые заливки</b>	Инструмент <i>Interactive Mesh Fill</i>	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного знака	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>21. Заливки узором</b>	Диалоговое окно <i>Pattern Fill</i> . <i>Текстурные заливки</i> . Диалоговое окно <i>Texture Fill</i>	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного знака	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>22. Модификация объектов. Оболочка</b>	Инструмент <i>Interactive Envelope</i> . Добавление, удаление, копирование, редактирование оболочки. Оболочки для <i>Artistic Text</i>	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : разработка фирменного знака	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>23. Деформация объектов</b>	Инструмент <i>Interactive Distortion</i> . Деформации: <i>Push and Pull</i> , <i>Zipper</i> и <i>Twister</i>	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка визитной карточки	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>24. Перспектива объектов</b>	Добавление перспективы (одноточечной и двухточечной) для отдельного объекта, группе объектов, блоку фигурного текста. Команда <i>Add Perspective</i>	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка визитной карточки	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>25. Работа с тенью</b>	Инструмент <i>Interactive Drop Shadow</i>	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка визитной карточки	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>26. Экструзия объектов</b>	Построение базового тела экструзии (выдавливания). Инструмент <i>Interactive Extrude</i> . Добавление фасок. Заливки тел экструзии. Освещение. Вращение тел экструзии	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного бланка	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>27. Пошаговые переходы</b>	Инструмент <i>Interactive Blend</i> . Создание и настройки пошагового перехода (перетекания). Переходы вдоль заданной траектории. Составные и разделённые пошаговые переходы	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного бланка	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>28. Ореолы</b>	Инструмент <i>Interactive Contour</i> . Создание и настройки	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного календаря	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	

1	2	3	4
29. Прозрачность	Инструмент <i>Interactive Transparency</i> . Создание и настройки прозрачности	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного календаря	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
30. Линзы	Окно <i>Lens</i> . Создание и настройки. Типы линз	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного календаря	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
31. Фигурная обрезка	Команда <i>PowerClip Inside</i> . Построение и настройки фигурной обрезки. Извлечение и редактирование содержимого контейнера фигурной обрезки (команда <i>Edit Contents</i> )	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного календаря	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
32. Растровые изображения. Основные манипуляции	Импорт растровых изображений. Преобразование векторных объектов в пиксельное изображение (растрирование) ( <i>Convert to Bitmap</i> )	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменной печати	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
33. Изменение параметров изображения	Преобразование цветовых моделей и режимов растрового изображения. Настройка разрешения. Применение эффектов и фильтров. <i>Трассировка</i> . Автоматическое преобразование растровых изображений в векторные при помощи утилиты <i>CorelTRACE</i>	1	2
	<i>Практические занятия</i> : разработка фирменного благодарственного письма	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
34. Коллаж из векторных и растровых объектов	Коллаж на основе растрового изображения (фотографии) с добавлением векторных объектов. Коллаж на основе векторного рисунка с добавлением фрагментов пиксельного изображения	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : разработка демонстрационного планшета (формат А3)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
35. Печать документа	Подготовка документа к печати. Команда и диалоговое окно <i>Print</i> . Выбор принтера и его настройка. Печать части документа. Размещение на листе, печать по частям. Предварительный просмотр	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : создание пояснительной записки по элементам фирменного стиля	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
36. Аттестация за семестр	<b>Контрольный урок</b>	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>Итого за I курс (I и II семестры):</b>			
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>		<b>108</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (лекции)</b>		<b>35</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (практические занятия)</b>		<b>33</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (контрольные уроки)</b>		<b>4</b>	
<b>Самостоятельная работа обучающегося (в том числе подготовка к контрольным урокам)</b>		<b>36</b>	

1	2	3	4
<b>II курс. III семестр</b>	<b>Профессиональная программа <i>Adobe Photoshop</i></b>		
<b>1. Программа <i>Adobe Photoshop</i>. Работа с документами</b>	Строка состояния. Меню (основное, контекстное). Панель инструментов. Панель свойств. Палитры. Окна. Создание, открытие, сохранение, импорт, экспорт документа. Работа с линейками, направляющими, сеткой	2	2
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>2. Режимы выделения</b>	Инструменты выделения. Меню <i>Select</i> . Обрезка документа (кадрирование). Автоматизированное кадрирование и выравнивание изображения. Команда <i>Crop and Straighten Photos</i> . Удаление кромок	1	2
	<i>Практическое занятие: ретушь фотографии</i>	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>3. Локальная обработка изображения</b>	Обычная: инструменты <i>Smudge, Blur, Sharpen</i> . Тоновая: инструменты <i>Dodge, Burn, Sponge</i> . Использование опорного цвета: инструмент <i>Color Replacement</i> . Коррекция с переносом пикселей: инструменты <i>Healing Brush</i> и <i>Patch, Clone Stamp, Pattern Stamp</i> . Инструменты диалогового окна <i>Liquify</i>	1	2
	<i>Практическое занятие: ретушь фотографии</i>	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>4. Общая обработка изображения</b>	Тоновая коррекция: команды <i>Auto Levels, Auto Contrast</i> ; настройки <i>Levels, Curves, Brightness/Contrast, Shadow/Highlight, Equalize</i> . Цветовая коррекция: команда <i>Auto Color, Desaturate</i> ; настройки, <i>Color Balance, Hue/Saturation, Match Color, Replace Color, Selective Color, Channel Mixer, Photo Filter</i>	1	2
	<i>Практическое занятие: ретушь фотографии</i>	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>5. Фильтры</b>	Меню <i>Filter</i> . Установка и использование фильтров сторонних разработчиков	1	2
	<i>Практическое занятие: ретушь фотографии</i>	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>6. Обработка объектов</b>	Перемещение объектов между документами ( <i>Cut, Copy, Paste</i> ) и по области документа. Трансформация объектов: инструменты <i>Scale, Rotate, Skew, Distort, Perspective, Warp, Flip</i>	1	2
	<i>Практическое занятие: трансформации изображений</i>	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>7. Преобразования изображения</b>	Изменение размеров изображения и холста. Диалоговые окна <i>Image Size</i> и <i>Canvas Size</i> . Поворот изображения. Измерение угла поворота при помощи инструмента <i>Measure</i>	1	2
	<i>Практическое занятие: изменение размера изображения и холста</i>	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>8. Композитные изображения (коллаж)</b>	Источники изображений. Замена фона. Перетекание одного рисунка в другой при помощи <i>Quick Mask</i> . Фотомонтаж из нескольких изображений. Создание тени. Извлечение изображения	1	2
	<i>Практическое занятие: создание коллажа</i>	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>9. Цветовые модели и режимы. Выбор цвета</b>	Природа цвета. Основные цветовые модели: <i>RGB, CMYK, Lab, HSB</i> . Цветовые режимы: <i>Bitmap, Grayscale, Duotone, Indexed Color</i> . Глубина цвета. Цвета переднего плана и фона. Палитра <i>Color</i> , инструмент <i>Eyedropper</i> , менеджер цветов, цветовые книги. Каналы (цветовые, служебные). Палитра <i>Channels</i>	1	2
	<i>Практическое занятие: создание коллажа</i>	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	

1	2	3	4
10. Маски. Quick Mask	Понятие маски. Быстрая маски ( <i>Quick Mask</i> ). Редактирование, сохранение, загрузка маски. Маски слоёв	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : создание быстрой маски	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
11. Слои. Эффекты слоя	Палитры <i>Layer</i> и <i>Layer Comps</i> . Создание, удаление, выделение слоя. Работа с несколькими слоями. Непрозрачность. Меню <i>Layer</i> . Режимы наложения. Растривание. Объединение слоёв. Обработка краёв растрового документа. Диалоговое окно <i>Layer Style</i> для создания эффектов слоя	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : создание эффектов слоя	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
12. События	Палитра <i>History</i> : составные части, команды основного и дополнительного контекстного меню. Инструменты: <i>History Brush</i> , <i>Art History Brush</i> . Порядок восстановления пикселей изображения	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : восстановление пикселей изображения	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
13. Инструменты рисования	Палитра <i>Brushes</i> . Диалоговое окно <i>Brush Options</i> . Кисти (профили, параметры). Инструменты: <i>Airbrush</i> , <i>Eraser</i> , <i>Pencil</i>	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : настройка, сохранение кистей. Рисование	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
14. Контур и фигуры	Создание контура: на основе уже созданной области выделения; помощью инструментов группы <i>Pen</i> и <i>Shape</i> . Редактирование контура. Превращение контура в область выделения. Заливка и обводка контура	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : построение контуров и фигур	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
15. Текст. Форматирование	Инструмент <i>Type</i> . Форматирование текста. Палитры <i>Character</i> и <i>Paragraph</i> . Операции с текстом. Тени. Обрезка и заливка надписей. Растривание текста. Текстовые эффекты. Деформация надписей	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : создание эффектов текста	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
16. Заливка и обводка	Инструмент <i>Paint Bucket</i> . Команда <i>Fill</i> . Палитра <i>Paths</i> . Инструмент <i>Gradient</i> . Редактор градиентов. Порядок заливки. Слои заливки. Обводка вдоль контура (выделяющего, векторного, растрового объекта). Команда <i>Stroke</i> (параметры, порядок обводки). Обводка при помощи палитры <i>Paths</i>	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : настройка заливки и обводки	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
17. Печать документов	Цветоделение. Цветовые ловушки. Настройка параметров печати. Порядок создания печатного документа	1	2
	<i>Практическое занятие</i> : допечатная подготовка документа	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
18. Аттестация за семестр	<b>Контрольный урок</b>	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	

1	2	3	4
<b>II курс. IV семестр</b>	<b>Профессиональная программа Autodesk 3ds max (базовый курс)</b>		
<b>19. Программа Autodesk 3ds max. Интерфейс</b>	Настройка ОС <i>Windows</i> и установка графического драйвера для работы в среде <i>3ds max</i> . Основные элементы интерфейса (меню, основная панель инструментов, окна проекций, строка состояния, командная панель, диалоговые окна)	2	2
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>20. Работа с документами</b>	Создание, импорт, экспорт, сохранение файлов. Защита от потери и восстановление файлов. Установка единиц измерения	1	2
	<i>Практическое занятие:</i> импорт файлов формата *.ai; создание, сохранение и экспорт файлов	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>21. Окна проекций. Виды. Настройки</b>	Отображения объектов в окнах проекций. Режимы отображения	1	2
	<i>Практическое занятие:</i> настройка отображения объектов и изменение фона в окнах проекций	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>22. Фон в окнах проекций. Управление</b>	<i>Управление.</i> Создание фона для окон проекций и визуализации. Диалоговое окно <i>Viewport Background</i> . Кнопки управления окнами проекций	1	2
	<i>Практическое занятие:</i> настройка отображения объектов и изменение фона в окнах проекций	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>23. Работа с объектами. Объекты в 3ds max</b>	Понятие об объектах в <i>3ds max</i> . Создание примитивов. Вкладка <i>Create</i> . Стандартные примитивы: бокс, сфера, плоскость, конус, цилиндр, геосфера. Настройка параметров при построении и во вкладке <i>Modify</i> . Расширенные примитивы. Ввод параметров с клавиатуры	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>24. Отображение объектов</b>	Вкладка <i>Display</i> . Настройки отображений	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>25. Выделение объектов</b>	Фильтры и кнопки выделения. Выделение по имени и цвету. Блокировка. Именованные наборы выделенных объектов. Группирование объектов	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>26. Опорная точка (Pivot point)</b>	Настройка опорной точки во вкладке <i>Hierarchy</i>	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	

1	2	3	4
<b>27. Трансформации объектов</b>	Перемещение, поворот, масштабирование. Точные трансформации. Установка иерархической связи между объектами	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>28. Системы координат. Центры трансформаций</b>	Абсолютная и относительная система координат. Направления. Список <i>Reference Coordinate System</i> . Заказная система координат. Использование центров трансформаций для одного и нескольких объектов	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>29. Привязки. Сетки координат</b>	Объектная, угловая, процентная привязка. Привязка счётчиков. Линии и оси сетки координат. Диалоговое окно <i>Grid and Snap Setting</i> для выбора элемента привязки и настройки сетки координат	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>30. Помощники в 3ds max</b>	Инструменты для измерения расстояния ( <i>Tape</i> ) и углов ( <i>Protractor</i> ) между объектами. Измерение параметров объекта (утилита <i>Measure</i> )	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>31. Выравнивание объектов</b>	Инструмент <i>Align</i> для выравнивания объектов сцены (пространственных форм, источников света, нормалей, камер) относительно друг друга. Быстрое выравнивание объектов	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>32. Клонирование объектов. Отражение</b>	Варианты клонирования объектов: <i>Copy, Instance, Reference</i> . Клонирование командой <i>Clone</i> и при помощи клавиши <i>Shift</i> . Создание зеркального отражения объекта	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>33. Массив объектов</b>	Одномерный, двумерный, трёхмерный массивы. Настройки	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>34. Комбинированные объекты. Булевы операции</b>	Создание объектов <i>Boolean</i> . Понятие операнда. Операции <i>Union, Intersection, Subtraction</i> . Варианты <i>Cut: Refine, Split, Remove Inside, Remove Outside</i> . Создание и настройки <i>ProBoolean</i>	1	2
	<i>Практические занятия:</i> моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	

1	2	3	4
35. Распределение объектов	Кнопка <i>Scatter</i> . Распределение объектов на поверхности и настройки	1	2
	<i>Практические занятия</i> : моделирование глубинно-пространственной композиции (продолжение)	1	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
36. Итоговая аттестация	<b>Дифференцированный зачёт</b>	2	
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>	1	
<b>Итого за II курс (III и IV семестры):</b>			
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>		<b>108</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (лекции)</b>		<b>36</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (практические занятия)</b>		<b>32</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (контрольный урок и дифференцированный зачёт)</b>		<b>4</b>	
<b>Самостоятельная работа обучающегося (в том числе подготовка к контрольному уроку и дифференцированному зачёту)</b>		<b>36</b>	
<b>Итого за I, II курсы:</b>			
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>		<b>216</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (лекции)</b>		<b>71</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (практические занятия)</b>		<b>65</b>	
<b>Аудиторная учебная нагрузка (контрольные уроки и дифференцированный зачёт)</b>		<b>8</b>	
<b>Самостоятельная работа обучающегося (в том числе подготовка к контрольным урокам и дифференцированному зачёту)</b>		<b>72</b>	

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименования необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается их примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3. Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4.

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения: 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств); 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством); 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

### 3. Условия реализации учебного предмета

#### 3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для проведения учебного предмета требуется компьютерный класс, который должен соответствовать требованиям техники безопасности и охраны труда (правилам и нормативам):

- электротехническим (наличие общего выключателя, исправное электрооборудование и электропроводка);
- санитарным (наличие вытяжки (вентилятор), достаточная освещённость учебных мест, исправное оборудование компьютерного класса);
- противопожарным (наличие огнетушителя, исправное электрооборудование и электропроводка).

*Перед началом работы с электрооборудованием и электронными приборами преподаватель обязан провести инструктаж по технике безопасности (распечатанный экземпляр находится на стенде в компьютерном классе).*

Оборудование компьютерного класса:

- компьютерные столы и стулья по количеству обучающихся в группе;
- маркерная доска;
- материал из методического фонда.

Технические средства обучения:

- мультимедийные компьютеры по количеству обучающихся в группе;
- программное обеспечение;
- дополнительная оргтехника (принтер, сканер);
- выход в Интернет.

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

##### Основная литература

Петерсон М. Эффективная работа с 3D Studio Max / Перев. с англ. — СПб.: Питер, 1997. — 656 с.: ил.

Смирнов С. И. Шрифт в наглядной агитации. — М.: Плакат, 1987. — 192 с.: ил.

##### Дополнительная литература

###### *CorelDRAW*

Бурлаков М. В. CorelDRAW 12. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. — 688 с.: ил.

Мельниченко В. В., Легейда А. В. CorelDRAW 12 Graphics Suite 12. Практическое руководство. — К.: Век+, М.: Корона принт, К.: НТИ, 2004. — 524 с.: ил.

Мионов Д. Ф. CorelDRAW 12: Учебный курс. — СПб.: Питер, 2004. — 442 с.: ил.

###### *Adobe Photoshop*

Айсманн, Кэтрин. Маски и композиция в Photoshop.: Пер. с англ. — М.: ООО «И. Д. Вильямс», 2007. — 560 с.: ил.

Бурлаков М. В. Самоучитель Adobe Photoshop CS. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. — 720 с.: ил.



Келби, Скотт. Классические эффекты Photoshop.: Пер с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. — 276 с.: ил.

Келби, Скотт. Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. — 368 с.: ил.

Принг, Роджер. Энциклопедия шрифтовых эффектов в Photoshop.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. — 368 с.: ил.

Ретушь и фотомонтаж в PhotoshopCS / Э. В. Карасёва, И. Н. Чумаченко. — М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс», 2004. — 270 с.: ил.

Шрифтовые эффекты в Adobe Photoshop CS. Руководство дизайнера.: Пер. с англ. / Рон Греблер и др. — М.: Эксмо, 2006. — 336 с.: ил.

### *Autodesk 3ds max*

Берн, Джереми. Цифровое освещение и визуализация.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. — 330 с.: ил.

Бондаренко С. В., Бондаренко М. Ю. 3ds max 8. Библиотека пользователя. — СПб.: Питер, 2006. — 608 с.: ил.

Верстак В. А. 3ds max 8. Секреты мастерства. — СПб.: Питер, 2006. — 672 с.: ил.

Енохович А. С. Справочник по физике. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Просвещение, 1990. — 384 с.: ил. — (Библиотека учителя физики)

Кассон Р., Кардосо Д. Реалистичная архитектурная визуализация с помощью 3ds max и Mental Ray.: Пер. с англ. — К.: «МК-Пресс», 2008. — 304 с.: ил.

Маров М. Н. 3ds max. Материалы, освещение и визуализация. — СПб.: Питер, 2005. — 475 с.: ил.

Мэрдок, Келли, Л. 3ds max 8. Библия пользователя.: Пер. с англ. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. — 1296 с.: ил.

Семак Р. В. 3ds max 2008 для дизайна интерьеров. — СПб.: Питер, 2009. — 256 с.: ил.

Флеминг Б. Фотореализм. Профессиональные приёмы работы.: Пер. с англ. — М.: ДМК, 2000. — 384 с.: ил. (Серия «Для дизайнеров»)

Черчение для строителей: Учеб. для проф. учеб. заведений / Ю. И. Короев. — 9-е изд., стереотип. — М.: Высш. шк., 2005. — 256 с.: ил.

3ds max для дизайнера. Искусство трёхмерной анимации. Второе издание переработанное и дополненное.: Пер. с англ. / Ким Ли и др. — К.: ООО «ТИД «ДС», 2003. — 864 с.

### **Интернет-ресурсы**

<http://www.artgrafica.net> — портал для дизайнера (2d и 3d-графики)

<http://artzenter.ru> — портал для дизайнера (2d и 3d-графики)

<http://www.render.ru> — портал 2d и 3d-графики

[www.3dmir.ru](http://www.3dmir.ru) — портал 3d-графики

<http://videotuts.ru> — портал видеоуроков

[www.nadirstudio.ru](http://www.nadirstudio.ru) — ландшафтная архитектура и дизайн

<http://www.pixelbrush.ru> — портал по программе Photoshop

<http://www.3dmodelfree.com> — свободно распространяемые 3d-модели

### 3.3. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа представляет собой обязательную часть основной профессиональной образовательной программы (выражаемую в часах), выполняемую студентом вне аудиторных занятий в соответствии с заданиями.

Самостоятельная работа может выполняться студентом в учебных аудиториях, мастерских, читальном зале библиотеки, компьютерном классе, а также в домашних условиях, с обязательным подкреплением учебно-методическим и информационным обеспечением, включающим учебники, конспекты лекций, учебно-методические пособия, аудио и видео материалами.

Самостоятельная работа студента включает:

- повтор пройденного на лекции теоретического и практического материала, чтобы закрепить знания и приобрести навыки и умения в применении компьютеров и телекоммуникационных средств, а также в использовании программного обеспечения;
- продолжение или завершение начатых или вновь заданных индивидуальных практических заданий;
- подготовку необходимых инструментов и материалов к предстоящему уроку;
- подготовку к контролю и оценке результатов освоения учебного предмета (письменному опросу, тестированию, контрольному уроку, дифференцированному зачёту).

## 4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета ПУП.04 «Информационные технологии» осуществляется преподавателем в процессе просмотра и оценки индивидуальных практических заданий, выполненных обучающимися, контрольного урока и дифференцированного зачёта.

### 4.1. Результаты обучения. Формы и методы контроля

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
<b>Умения</b>	
Умение использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности	Использование программ <i>CorelDRAW</i> , <i>Autodesk 3ds max</i> , <i>Adobe Photoshop</i> для выполнения индивидуального практического задания. Просмотр и оценка индивидуальных практических заданий
Умение применять компьютеры и телекоммуникационные средства	Использование оргтехники при решении поставленных задач. Использование всемирной сети (поиск аналогов, использование электронных учебников, мультимедийных уроков, обучающих презентаций и т. д.). Просмотр и оценка индивидуальных практических заданий
<b>Знания</b>	
Знание состава функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности	Изучение основного строения и принципов работы оборудования. Изучение приёмов работы со всемирной сетью (подсоединение, поиск необходимой информации, защита). Изучение и использование правил техники безопасности. Просмотр и оценка индивидуальных практических заданий. Устный опрос, тестирование

1	2
Знание профессиональных программ <i>CorelDRAW</i> , <i>Autodesk 3ds max</i> , <i>Adobe Photoshop</i>	Изучение профессиональных программ <i>CorelDRAW</i> , <i>Adobe Photoshop</i> , <i>Autodesk 3ds max</i> на лекциях и при самостоятельной работе. Просмотр и оценка индивидуальных практических заданий

## 4.2. Контроль и учёт успеваемости

Оценка по учебному предмету ПУП.04 «Информационные технологии» выставляется в конце каждого учебного семестра по результатам:

- просмотра и оценки индивидуальных практических заданий, выполненных обучающимися;
- контрольных уроков (I–III семестры);
- дифференцированного зачёта (IV семестр).

Требования к выполнению заданий:

- умение работать с линейками, направляющими, сеткой;
- умение точного моделирования, задания единиц измерения, привязок;
- знание форматов, цветовых моделей и режимов;
- умение компоновки (кадрирование — в растровых программах; задание оптимальных размеров объектов — в векторных);
- подбор оптимального разрешения для данной задачи;
- умение учитывать композицию, необходимую размытость краёв внедрённого объекта, соответствие колорита, разрешения, затемнения, теней, линейной и воздушной перспективы, соразмерности объектов при создании композитных изображений;
- умение работать с текстом (ввод, редактирование, форматирование);
- умение построить оптимальный алгоритм обработки (растровые программы) или создания объектов (векторные программы), подчиняющийся принципу разумной достаточности, что экономит ресурсы компьютера и время;
- знание государственных стандартов на составление и оформление чертежей, и умение их применять в проектной документации;
- умение подготовить документ к печати (в том числе многостраничный; печать по частям, когда размер изображения превышает габариты листа бумаги, распечатываемого принтером);
- умение пользоваться оборудованием ввода (фотокамера, сканер для оцифровки аналоговых изображений) и вывода (для получения твёрдой копии изображения);
- умение работать с несколькими объектами;
- умение строить перспективу и тени;
- умение осуществлять экспорт в другие форматы и программы;
- умение импортировать файлы других форматов.

### *Критерии оценки*

Оценка объявляется в день проведения контрольного урока или дифференцированного зачёта по результатам просмотра и оценки индивидуальных практических заданий, выполненных обучающимися в течение семестра.

В критерии оценки уровня подготовки студента по учебному предмету входят:

- а) уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой;
- б) уровень знаний и практических умений, позволяющих решать профессиональные задачи;

- г) эстетика подачи, завершённость заданий, качество исполнения.

Оценка «5» («отлично») ставится студенту, если он полностью освоил учебную программу, работы завершены и выполнены с должным качеством, на высоком профессиональном уровне.

Отличное знание и грамотное использование профессиональных программ *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max*.

Чертежи выполнены с использованием всех знаний и умений из учебной дисциплины «Черчение», учтены все требования ГОСТов, ОСТов и СанПиНов.

При разработке проекта в полной мере учитывались теоретические знания и умения из учебных дисциплин: «Живопись и рисунок», «Цветоведение» (колористическое решение); «Дизайн-проектирование» (законы композиции).

Пояснительная записка к проекту содержит весь необходимый материал и выполнена на высоком профессиональном уровне. Распечатанный для экспозиции материал выполнен с учётом требований допечатной подготовки.

Студент грамотно пользуется справочной литературой и средствами телекоммуникации. Умеет находить, подбирать, анализировать и использовать прямые и косвенные аналоги.

Студент грамотно и доходчиво может презентовать и защитить свой проект, оперирует профессиональной терминологией.

Оценка «4» («хорошо») ставится студенту, если он полностью освоил учебную программу, работы завершены и выполнены с должным качеством, на хорошем профессиональном уровне.

В проекте учитывались теоретические знания и умения из учебных дисциплин: «Живопись и рисунок», «Цветоведение» (колористическое решение); «Дизайн-проектирование» (законы композиции).

Хорошее знание и использование профессиональных программ *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max*.

В чертежах проекта использованы знания и умения из учебной дисциплины «Черчение», учтены требования ГОСТов, ОСТов и СанПиНов.

Пояснительная записка к проекту содержит достаточный материал и выполнена на хорошем уровне. Распечатанный для экспозиции материал выполнен в полном объёме с требованиями допечатной подготовки.

Студент пользуется справочной литературой и средствами телекоммуникации. Умеет находить, подбирать, анализировать и использовать прямые и косвенные аналоги.

Студент может презентовать и защитить свой проект, оперирует профессиональной терминологией.

Оценка «3» («удовлетворительно») ставится студенту, если он представил полный комплект работ согласно учебной программе. Отмечаются значительные неточности в проекционном, электронном, графическом исполнении. Работы выглядят неряшливыми и незавершёнными.

Теоретический материал изучен в недостаточном объёме, имеются пробелы в знаниях на заданный раздел курса.

Слабое знание и владение профессиональными программами *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max*.

В чертежах проекта недостаточно использовались знания и умения из учебной дисциплины «Черчение», были нарушены требования ГОСТов, ОСТов и СанПиНов.

При разработке проекта недостаточно учитывались теоретические знания и умения из учебных дисциплин: «Живопись и рисунок», «Цветоведение» (колористическое решение); «Дизайн-проектирование» (законы композиции).

Пояснительная записка к проекту содержит материал с неточностями и выполнена на среднем уровне. Распечатанный для экспозиции материал выполнен в полном объёме с незначительной допечатной подготовкой.

Студент не в полной мере пользуется справочной литературой и средствами телекоммуникации. Умеет находить и использовать прямые и косвенные аналоги, без учёта их анализа.

Студент слабо презентует и защищает свой проект, плохо владеет профессиональной терминологией.

*Оценка «2» («неудовлетворительно»)* ставится студенту, если он представил комплект работ не в полном объёме. Отмечаются существенные ошибки в проекционном, электронном, графическом исполнении. Работы выполнены неряшливо и незакончены.

Слабое владение теоретическим материалом, имеются большие пробелы в знаниях на заданный раздел курса.

Знание и владение профессиональными программами *CorelDRAW*, *Adobe Photoshop* и *Autodesk 3ds max* на очень низком уровне.

Чертежи проекта выполнены без использования знаний и умений из учебной дисциплины «Черчение» и учёта требований ГОСТов, ОСТов и СанПиНов.

При разработке проекта не учитывались теоретические знания и умения из других дисциплин междисциплинарных курсов.

Студент плохо пользуется справочной литературой и средствами телекоммуникации, практически не анализирует и не использует аналоги.

Пояснительная записка и распечатанный материал для экспозиции к проекту выполнены не в полном объёме, на низком уровне и без учёта допечатной подготовки.

Студент не может защитить свой проект, практически не владеет профессиональной терминологией.

#### *Требования к контрольным урокам и дифференцированному зачету*

В конце I семестра проводится контрольный урок, на который обучающийся должен предоставить (в электронном виде (формат \*.cdr)):

- векторное изображение стилизованного животного;
- векторное изображение с линиями обводки различной толщины;
- этикетку к студенческим работам, созданную по чертежу;
- оформленную страницу с текстом и изображением;
- разработанное рекламное объявление.

В конце II семестра проводится контрольный урок, на который обучающийся предоставляет (в электронном (формат \*.cdr) и распечатанном (офисная бумага (формат А4); мелованная бумага (формат А4–А3, плотность 160–200 г/м<sup>2</sup>) виде)):

- чертежи деталей (симметричный и несимметричный) с нанесёнными размерами в соответствии с ГОСТ 2.307–2011;
- разработанные элементы фирменного стиля:
  - фирменный знак;
  - визитную карточку;
  - фирменный бланк;
  - фирменный календарь;
  - фирменную печать;
  - благодарственное письмо;
- демонстрационный планшет;
- пояснительную записку.

В конце III семестра проводится контрольный урок, на который обучающийся должен предоставить (в электронном виде (формат \*.psd)):

- изображение ретушированной фотографии;
- коллаж на основе нескольких изображений.

В конце IV семестра проводится дифференцированный зачёт, на который обучающийся должен предоставить глубинно-пространственную композицию, спроектированную на дисциплине «Дизайн-проектирование», в электронном виде:

- смоделированный 3d-проект (формат \*.max);
- планшет по проекту (формат \*.jpg).