

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
"Амурский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной и научной  
работе

Лейфа А.В. Лейфа

19 июня 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
«КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ»

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) образовательной программы – Графический дизайн

Квалификация выпускника – Бакалавр

Год набора – 2024

Форма обучения – Очная

Курс 2,3,4 Семестр 3,4,5,6,7

Зачет 3,4,5,6 сем

Зачет с оценкой 7 сем

Общая трудоемкость дисциплины 468.0 (академ. час), 13.00 (з.е)

Составитель Е.С. Левковская, доцент, Член Союза дизайнеров России

Факультет дизайна и технологии

Кафедра дизайна

Рабочая программа составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта ВО для направления подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13.08.20 № 1015

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры дизайна

12.03.2024 г. , протокол № 7

Заведующий кафедрой Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

СОГЛАСОВАНО

Учебно-методическое управление

Чалкина Н.А. Чалкина

19 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Выпускающая кафедра

Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

19 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Научная библиотека

Петрович О.В. Петрович

19 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Центр цифровой трансформации и  
технического обеспечения

Тодосейчук А.А. Тодосейчук

19 июня 2024 г.

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### Цель дисциплины:

Приобретение как теоретических, так и практических знаний необходимых для выполнения проектов любой сложности и как следствие – отражение совокупности полученных знаний и навыков в будущей профессиональной деятельности. А также воспитание и развитие необходимой шрифтовой и информационно-коммуникационной культуры как основополагающего фактора подготовки бакалавра дизайна.

### Задачи дисциплины:

- 1) обучить умению применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании;
- 2) научить раскрывать художественный замысел средствами компьютерной графики;
- 3) научить применять информационно-коммуникационные технологий с учетом основных требований информационной безопасности;
- 4) грамотно осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Курс относится к дисциплинам, формируемых участниками образовательных отношений.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания и умения, полученные в системе среднего и средне-профессионального образования по информатике, а также изучение таких дисциплин, как «Информационные технологии в дизайне». Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются в процессе освоения дисциплин: «Проектирование в графическом дизайне», «Основы производственного мастерства», «История графического дизайна», «Технологии мультимедиа», «Фотографика».

Курс «Компьютерное проектирование в дизайне» направлен на овладение проектными умениями в области графического дизайна, и обогащение техники выполнения проектов. В результате освоения дисциплины студенты познакомятся с современными достижениями в области компьютерных технологий в дизайне, получат навык практического выполнения проектов в соответствующих компьютерных программах. Дисциплина необходима при курсовом и дипломном проектировании, в практической профессиональной деятельности.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

### 3.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК2. Способность создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации посредством владения рисунком и живописью, с обоснованием художественного замысла, композиционного решения и выбора техники исполнения	ИД-1 ПК-2. Знает: художественные техники, методы и приемы проектной графики, приемы компьютерного моделирования и визуализации. ИД-2 ПК-2. Умеет: использовать средства и приемы композиции, стилизации, типографики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна ИД-3 ПК-2. Владеет: навыками создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; самостоятельно выполнять дизайн-

	проект
ПК-3 Способен осуществлять проектирование объектов визуальной информации и коммуникации, осуществлять представление и защиту дизайн проекта	<p>ИД-1 ПК-3. Знает: средства и методы дизайн-проектирования; основные технологии разработки и реализации дизайн-проекта; требования к содержанию и составу технического задания, знает принципы систематизации, обобщения и представления результатов проектной деятельности.</p> <p>ИД-2 ПК-3. Умеет: использовать профессиональную терминологию в области дизайна; анализировать информацию для работы над дизайн-проектом; разрабатывать и оформлять идею и концепцию дизайн-проекта и представлять ее в презентационных материалах.</p> <p>ИД-3 ПК-3. Владеет: методами создания объектов визуальной информации и коммуникации; приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями, владеет навыками представления и презентации результатов проектной деятельности</p>
ПК-4 Способен проектировать объекты визуальной информации и коммуникации с учетом технологических особенностей производства.	<p>ИД-1ПК-4. Знает: современные средства информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, производственные требования при изготовлении различных видов продукции графического дизайна.</p> <p>ИД-2ПК-4. Умеет: использовать современные средства информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, учитывать свойства материалов и технологии реализации дизайн-проектов.</p> <p>ИД-3ПК-4. Владеет: методологией и методами дизайн-процессов; осуществлять системный анализ аналогов, прототипов при создании эскизного дизайн-проекта с помощью информационных технологий, контролировать соответствие дизайн-проекта поставленной задаче и техническим требованиям.</p>

#### 4. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 13.00 зачетных единицы, 468.0 академических часов.

1 – № п/п

2 – Тема (раздел) дисциплины, курсовая работа (проект), промежуточная аттестация

3 – Семестр

4 – Виды контактной работы и трудоемкость (в академических часах)

4.1 – Л (Лекции)

4.2 – Лекции в виде практической подготовки

4.3 – ПЗ (Практические занятия)

4.4 – Практические занятия в виде практической подготовки

4.5 – ЛР (Лабораторные работы)

4.6 – Лабораторные работы в виде практической подготовки

4.7 – ИКР (Иная контактная работа)

4.8 – КТО (Контроль теоретического обучения)

4.9 – КЭ (Контроль на экзамене)

5 – Контроль (в академических часах)

6 – Самостоятельная работа (в академических часах)

7 – Формы текущего контроля успеваемости

1	2	3	4									5	6	7
			4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9			
1	Интерфейс и основные возможности программы векторной программы	3					4						4	Проверка аудиторных практических и самостоятельных работ
2	Создание и обработка векторных объектов	3					6						6	Проверка аудиторных практических и самостоятельных работ
3	Обработка текста в векторной программе	3					6						6	Проверка аудиторных практических и самостоятельных работ
4	Обработка растровых изображений в векторной программе	3					8						8	Проверка аудиторных практических и самостоятельных работ
5	Создание рекламных материалов в векторной программе	3					10						13.6	Проверка аудиторных практических и самостоятельных работ
6	Интерфейс и основные возможности растровой графики. Коррекция изображения	4					4						4	Проверка аудиторных практических и самостоятельных работ
7	Рисование. Работа с формами. Кисти. Работа со слоями	4					4						4	Проверка аудиторных практических и самостоятельных работ
8	Создание и редактирование	4					4						4	Проверка аудиторных





	оценкой											
	Итого		0.0	0.0	170.0	1.0	1.0	0.0	0.0	296.0		

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Лабораторные занятия

Наименование темы	Содержание темы
Интерфейс и основные возможности программы векторной программы	Интерфейс векторной программы. Панели инструментов и палитры. Контекстное меню и панель свойств. Дополнительные панели. Цветовые палитры. Сохранение, восстановление документов. Импорт и экспорт информации.
Создание и обработка векторных объектов	Рисование линий, простых фигур. Работа с линией и фигурой. Преобразование в кривые. Объединение объектов. Заливка объектов.
Обработка текста в векторной программе	Ввод текста. Оформление символов текста. Трансформация текста. Преобразование текста в кривые.
Обработка растровых изображений в векторной программе	Работа с растровыми изображениями, трассирование, применение эффектов, использование маски
Создание рекламных материалов в векторной программе	Создание логотипа и визитки, листовки, средствами векторной программы
Интерфейс и основные возможности растровой графики.	Интерфейс программы. Панели инструментов и палитры. Контекстное меню и панель свойств. Дополнительные панели. Сохранение, восстановление документов. Импорт и экспорт информации. Форматирование и макетирование документов.
Рисование. Работа с формами. Кисти. Работа со слоями	Инструменты рисования: Заливка, Карандаш, Кисть, Ластик, Аэрограф, Перо, Размывание/ Резкость, Палец, Осветление/ Затемнение. Рисование простых форм, работа с формами. Использование палитры Layers. Работа со слоями, выделение, группировка, наименование.
Создание и редактирование текста	Использование инструмента Type. Выделение и редактирование текста в рамке. Форматирование символов текста. Искривление текста. Редактирование надписей как фигур.
Выделение областей. Маски и каналы	Инструменты выделения. Изменение размеров, вращение и зеркальное отражение. Наклон, искажение и изменение перспективы выделенных областей. Выделение с помощью масок. Цветовые каналы. Другие функции каналов
Основы работы с фильтрами, эффектами, режимами наложения	Корректирующая фильтрация. Повышение резкости и контрастности. Размытие изображения. Искажающие фильтры. Режимы наложения. Эффекты слоев.

Создание прикладной печатной графики крупноформатного издания	Разработка серий плакатов
Общее представление об издательских компьютерных системах. Верстка текста однострочной публикации	Этапы допечатной подготовки полиграфической продукции. Обзор издательских систем (пакетов верстки). Основные сведения об издательских компьютерных системах, термины и определения. Создание макета публикации. Основные параметры макета. Состав элементов публикации. Работа с элементами публикации.
Вёрстка текста	Размещение и настройка текстовых блоков. Импорт текста. Обзор форматов текстовых файлов. Импорт текста из других приложений. Основные правила набора и верстки текста. Распределение текста между блоками. Связывание текстовых блоков в цепочки. Выравнивание и упорядочивание блоков. Форматирование текста.
Вёрстка графики	Добавление новых страниц. Перемещение по страницам. Расстановка переносов в тексте на русском языке. Вгонка и выгонка текста. Использование спецсимволов. Создание буквицы, использование декоративных элементов.
Работа с цветом	Цвет: цветовое решение, фон, создание собственной цветовой палитры. Использование стандартных цветовых библиотек PANTONE. Простые, составные и смешанные цвета: особенности задания параметров и цветоделения. Импорт цвета из другой публикации. Понятие «треппинг». Необходимость треппинга. Настройка треппинга.
Подготовка к печати и печать	Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов. Понятие «дообрезного» и «послеобрезного» формата издания. Подготовка файла к переносу для удаленного вывода. Сбор всех необходимых компонентов в одной папке. Печать на принтер: виды принтеров, параметры печати. Вывод цветоделения. Настройка параметров вывода. Создание PostScript-файла. Этапы создания файла в формате PDF. Проверка публикации с помощью Adobe Acrobat.
Вёрстка многостраничного издания	Особенности макетирования и верстки журнала. Состав журнала. Типовые макеты. Настройка модульной сетки. Настройка приведения элементов макета. Разработка стилевого оформления журнала. Импорт стилей из другой публикации. Создание и использование мастер-шаблонов. Работа с кривыми. Создание блоков сложной формы. Создание и использование контура обтравки. Обтекание текстом с использованием сложного контура. Использование визуальных эффектов: прозрачность, падающая тень, обработка углов. Использование

	слоев. Автоматическая нумерация страниц. Создание колонтитулов. Создание оглавления. Создание обложки журнала. Понятие «спуск полос» и технологии спуска.
Принципы и создание анимации	Методы анимации. Анимация движения. Покадровая анимация. Характеристики анимации. Анимационные фильтры. Основы интерактивности flash-элементов. Работа с редактором команд. Создание навигационного меню. Практикум «Анимированный фирменный логотип».
Введение в вебдизайн. Основные сведения о вебпроектировании	Операции с данными. Двоичное кодирование данных. Основы html и css в веб-дизайне. Структура html- документа, теги, вложения.
Основы визуального дизайна веб-ресурсов	Разработка макета сайта. Принципы и правила макетирования. Структура содержимого сайта. Построение структуры макета. Подбор цветовой гаммы и содержимого.
Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне	Понятие компьютерной графики и ее роль в графическом дизайне. Понятие проектирования. Стадии проектирования. Принципы проектно-графического моделирования. Технология исполнения дизайн-проекта на компьютере.
Коррекция и обработка изображений	Коррекция изображений. Инструменты коррекции. Этапы коррекции изображения. Тоновая коррекция, цветовая коррекция. Настройка резкости изображений. Обработка дефектов изображений. Обработка дефектов освещения черно- белых изображений. Ретуширование. Обработка муара, дефектов сканирования. Ретушь полноцветных изображений. Практикум «Обработка фотографии»
Имитация техник графического дизайна	Имитация художественных техник. Основы разработки шрифтовых элементов. Техника работы с масками и слоями. Методика работы с фильтрами, имитирующими графику. Использование специальных плагинов для имитации графики.
Методика обработки фотографического изображения	Работа с фильтрами, имитирующими живопись, использование масок и фильтров, слоев. Использование специальных плагинов для имитации живописи. Основы рисования кистями. Использование стилей слоя. Текстовые эффекты. Создания различных поверхностей и узоров. Методика выделения и маскирования.
Основы проектирования компьютерных шрифтов	Технология создания компьютерных шрифтов. Шрифты: основные понятия и определения, классификация, характеристики. Элементы анатомии букв алфавита.

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Содержание темы (раздела)	Трудоемкость в академических часах
1	Интерфейс и основные возможности программы векторной программы	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	4
2	Создание и обработка векторных объектов	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	6
3	Обработка текста в векторной программе	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	6
4	Обработка растровых изображений в векторной программе	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	8
5	Создание рекламных материалов в векторной программе	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	13.6
6	Интерфейс и основные возможности растровой графики. Коррекция изображения	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	4
7	Рисование. Работа с формами. Кисти. Работа со слоями	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	4
8	Создание и редактирование текста	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	4
9	Выделение областей. Маски и каналы	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	7
10	Основы работы с фильтрами, эффектами, режимами наложения	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	8
11	Создание прикладной печатной графики крупноформатного издания	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	10.6
12	Общее представление об издательских компьютерных системах. Верстка текста однострочной	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	6

	публикации		
13	Вёрстка текста	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 10
14	Вёрстка графики	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 8
15	Работа с цветом	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 8
16	Подготовка к печати и печать	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 8
17	Вёрстка многостраничного издания	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	33.6
18	Принципы и создание анимации	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 20
19	Введение в вебдизайн. Основные сведения о веб проектировании	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 20
20	Основы визуального дизайна веб-ресурсов	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	33.6
21	Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 8
22	Коррекция и обработка изображений	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 8
23	Имитация техник графического дизайна	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 12
24	Методика обработки фотографического изображения	Выполнение лабораторных самостоятельных работ	и 13
25	Основы проектирования компьютерных шрифтов	Оформление портфолио лабораторных работ. Подготовка к зачету	32.6

## 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Лабораторные занятия проводятся как в традиционной форме, так и с использованием поисковых и творческих заданий для закрепления теоретического материала. Значительную часть лабораторных занятий составляет самостоятельная аудиторная работа по выполнению графических заданий.

Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, завершение и оформление лабораторных работ, подготовку к лабораторным работам (сбор и обработка материала по предварительно поставленной проблеме), подготовку к зачетам.

В процессе обучения рекомендуется использовать электронные формы обучения при организации коммуникации со студентами для представления информации, выдачи

рекомендаций и консультирования по оперативным вопросам (электронная почта, мессенджеры), использование мультимедиа средств для введения практических курсов дисциплины.

Основу преподавания дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне» по направлению «Дизайн» составляют технологии проблемного обучения, как наиболее отвечающие специфике профессиональной деятельности в этой сфере.

## **8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания, задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций, а также методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков отражены в фонде оценочных средств по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне».

Текущий контроль по дисциплине проводится в форме зачета с 3 по 6 семестры и зачет с оценкой в 7 семестре. До зачета допускаются студенты, не имеющие задолженностей по практической части курса и выполнившие творческое задание на лабораторных занятии.

Промежуточная аттестация осуществляется в виде просмотров выполненных работ по темам дисциплины. В ходе данного контроля оценивается качество и количество работ, оформленных в портфолио, выполненного студентом. Оцениваются результаты «Компьютерное проектирование в дизайне» по пятибалльной шкале.

Примерные вопросы к зачету:

3 семестр

1. Методы представления графических изображений Векторная графика.
2. Цвет в компьютерной графике.
3. Описание цветовых оттенков на экране и на принтере (цветовые модели).
4. Форматы графических файлов.
5. Введение в программу. Интерфейс векторной программы.
6. Основы работы с объектами. Рисование линий, прямоугольников, квадратов и других объектов и форм.
7. Закраска рисунков. Закраска объекта (заливка).
8. Вспомогательные режимы работы.
9. Отображение рисунка на экране.
10. Создание рисунков из кривых.
11. Объекты. Методы упорядочения и объединения объектов.
12. Эффект объема. Перетекание.
13. Работа с текстом.
14. Обводка контуров.
15. Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW.
16. Операции с несколькими объектами.

4 семестр

1. Методы представления графических изображений Растровая графика.
2. Введение в растровую программу. Интерфейс растровой программы.
3. Работа с документами в программе. Создать, открыть, сохранить. Форматы для сохранения.
4. Выделение и трансформация областей в программе.
5. Обработка изображений в программе.
6. Коллаж. Основы работы со слоями.
7. Рисование и раскрашивание в программе.
8. Использование инструментов рисования и заливки в программе.
9. Маски и каналы в программе.
10. Основы цветокоррекции. Тоновая коррекция.
11. Работа с текстом в программе.
12. Работа с фотоизображениями в программе.

### 13. Творческая работа по редактированию изображений в программе.

#### 5 семестр

1. Что представляет собой приложение и на кого оно ориентировано?
2. Где найти подробные сведения о новых возможностях?
3. Как происходит интеграция с другими продуктами?
4. Что представляет собой семейство продуктов?
5. Можно ли использовать в качестве решения для крупномасштабных издательских сред?
6. Какой инструмент используется для создания нового документа?
7. Что такое мастер-страницы?
8. Какой инструмент используется для добавления текста?
9. Как можно изменить размер изображения?
10. Какие форматы файлов можно импортировать?
11. Что такое переплет?
12. Как можно создать группу объектов?
13. Что такое поток текста?
14. Какой инструмент используется для создания линейных градиентов?
15. Как можно выровнять текст по ширине?
16. Что такое базовая линия?
17. Как можно создать таблицу?
18. Как можно добавить страницу в документе?
19. Как можно экспортировать документ в формате PDF?
20. Как можно изменить порядок слоев объектов?

#### 6 семестр

1. Какое расширение файлов у проектов?
2. Какова функция ключевых кадров?
3. Что такое СТИ и какова функция СТИ?
4. Как добраться до точного места съемки?
5. Какой ключ поможет вам узнать, какая площадь будет вырезана из отснятого материала?
6. Какова функция масштаба? Какие клавиши управления есть на панели инструментов?
7. Как удалить предыдущий таймфрейм с панели таймфреймов?
8. Как можно повернуть изображение?
9. Какие оси можно вращать?
10. Что такое «облегчение»?
11. Что такое графический редактор?
12. Что такое моушн-скетч?
13. Какова функция разделенного слоя?
14. Какова функция режима наложения?
15. Что такое маска и какая короткая клавиша для выбора изображения?
16. Цель веб-дизайна.
17. Раскрыть основные термины и понятия веб-дизайна.
18. Веб-дизайнер – основные виды деятельности.
19. Навыки и личные качества веб-дизайнера.
20. Процесс создания сайта, этапы.
21. Компьютерные программы в веб-дизайне.

#### 7 семестр

1. Фотография в системе СМИ, ее роль и место.
2. Требования предъявляемые к фотоснимкам для периодических изданий.
3. Основные жанры в фотографии.
4. Внутрикадровое пространство, композиция, правило золотого сечения.

5. Аналоговые и цифровые фотоаппараты.
6. Фотообъективы применяемые при фотосъемке и их классификация.
7. Форма записи изображения в цифровых и аналоговых фотоаппаратах. Основные виды носителей фотоинформации.
8. Свет и цвет в фотографии.
9. Особенности фотосъемки при естественном освещении.
10. Особенности фотосъемки при искусственном освещении.
11. Цветовая температура. Баланс белого.
12. Краткая история изобретения фотографии.

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **а) литература**

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/536466> (дата обращения: 14.06.2024).
2. Катунин, Г. П. Цифровая фотографика. Усиление резкости фотографий : учебное пособие для бакалавров / Г. П. Катунин. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 377 с. — ISBN 978-5-4497-1561-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118467.html> (дата обращения: 14.06.2024).
3. Катунин, Г. П. Цифровая фотографика. Борьба с шумом фотографий : учебное пособие для бакалавров / Г. П. Катунин. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 387 с. — ISBN 978-5-4497-1598-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/119288.html> (дата обращения: 14.06.2024).
4. Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий : учебное пособие для бакалавров / составители И. Г. Матросова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 195 с. — ISBN 978-5-4497-0850-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103340.html> (дата обращения: 14.06.2024).
5.         В. И. Пименов. Визуальный монтаж. Практикум : учебное пособие для вузов / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 159 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07628-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/538754> (дата обращения: 14.06.2024).
6. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; составители С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. — Кемерово : КемГИК, 2021. — 79 с. — ISBN 978-5-8154-0626-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/250709> (дата обращения: 14.06.2024).
7. Смородина, Е. И. Компьютерная и проектная графика. Программный пакет Adobe Photoshop : учебное пособие / Е. И. Смородина. — Омск : Омский государственный технический университет, 2022. — 81 с. — ISBN 978-5-8149-3473-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/131200.html> (дата обращения: 14.06.2024).
8. Тухбатуллина, Л. М. Создание векторных изображений в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. — Казань : Издательство КНИТУ, 2022. — 80 с. — ISBN 978-5-7882-3231-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/136194.html> (дата обращения: 14.06.2024).
9. Тухбатуллина, Л. М. Иллюстрирование в графическом редакторе Adobe Illustrator :

учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, А. И. Вильданова. — Казань : Издательство КНИТУ, 2022. — 84 с. — ISBN 978-5-7882-3232-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/136151.html> (дата обращения: 14.06.2024).

10. Шкиль, О. С. Компьютерное проектирование в дизайне [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие . Ч. 1 / О. С. Шкиль. - Благовещенск : Изд-во Амур. гос. ун-та, 2012. - 76 с. - Режим доступа : [http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU\\_Edition/6223.pdf](http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/6223.pdf)

11. Шкиль, О. С. Компьютерное проектирование в дизайне [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие . Ч. 2. Сб. упр. для самостоят. работы студентов в граф. редакторе CorelDhaw / О. С. Шкиль ; АмГУ, ФДиТ. - Благовещенск : Изд-во Амур. гос. ун-та, 2016. - 44 с. - Режим доступа : [http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU\\_Edition/6550.pdf](http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/6550.pdf)

12. Шкиль, О. С. Компьютерное проектирование в дизайне [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие . Ч. 3. Метод. указания по разработке упаковки в Core IDRAW / О. С. Шкиль ; АмГУ, ФДиТ. - Благовещенск : Изд-во Амур. гос. ун-та, 2016. - 65 с. - Режим доступа : [http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU\\_Edition/2482.pdf](http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/2482.pdf)

13. Шкиль, О. С. Растровая графика в дизайне [Электронный ресурс] : сб. упр. для самостоят. работы студентов в редакторах растровой графики / О. С. Шкиль ; АмГУ, ФДиТ, Каф. дизайна. - Благовещенск : Изд-во Амур. гос. ун-та, 2019. - 75 с. - Режим доступа : [http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU\\_Edition/11272.pdf](http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/11272.pdf)

14. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623.html> (дата обращения: 14.06.2024).

15. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1938-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118381.html> (дата обращения: 14.06.2024).

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

№	Наименование	Описание
1	Blender	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL <a href="http://download.blender.org/release/GPL-license.txt">http://download.blender.org/release/GPL-license.txt</a> и Apache License, Version 2.0 <a href="https://opensource.org/licenses/Apache-2.0">https://opensource.org/licenses/Apache-2.0</a>
2	Corel DRAW Graphics Suite X7	Educational Lic (5-50) Сублицензионный договор №222 от 11.12.2015.
3	GIMP	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL <a href="http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.htm">http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.htm</a> .
4	Inkscape	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL-2.0 <a href="https://inkscape.org/ru/about/license/">https://inkscape.org/ru/about/license/</a>
5	Google Chrome	Бесплатное распространение по лицензии google chromium <a href="http://code.google.com/intl/ru/chromium/terms.html">http://code.google.com/intl/ru/chromium/terms.html</a> на условиях <a href="https://www.google.com/chrome/browser/privacy/eula_text.html">https://www.google.com/chrome/browser/privacy/eula_text.html</a> .
6	Scribus	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL-2.0 <a href="http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html">http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html</a> .

7	Операционная система Linux	GNU-лицензия (GNU General Public License)
8	<a href="https://awdee.ru">https://awdee.ru</a>	Оди. Сайт для графических дизайнеров на русском языке свободного доступа с обучающими текстовыми, аудио, видеоматериалами, инструментами и т.п.
9	<a href="https://www.ureative.com/design/">https://www.ureative.com/design/</a>	UCreative.com. Информационный портал свободного доступа, посвящённый графическому дизайну со статьями на английском языке
10	<a href="http://compress.ru">compress.ru</a>	Материалы по изучению программ
11	<a href="https://webformymself.com/uroki-veb-dizajna-s-nulya-osnovy-horoshego-dizajna/">https://webformymself.com/uroki-veb-dizajna-s-nulya-osnovy-horoshego-dizajna/</a>	Основы веб дизайна

в) профессиональные базы данных и информационные справочные системы

№	Наименование	Описание
1	<a href="http://www.iprbookshop.ru">http://www.iprbookshop.ru</a>	Электронно-библиотечная система IPRbooks
2	<a href="https://e.lanbook.com">https://e.lanbook.com</a>	Электронно-библиотечная система «Лань»
3	<a href="https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/using-animation-basics.html">https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/using-animation-basics.html</a>	Уроки Adobe After Effects
4	<a href="https://helpx.adobe.com/ru/support/photoshop.html">https://helpx.adobe.com/ru/support/photoshop.html</a>	Уроки Adobe Photoshop
5	<a href="https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/using-drawing-basics.html">https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/using-drawing-basics.html</a>	Уроки Adobe Illustrator
6	<a href="https://tilda.education/articles-best-resources-for-web-designers">https://tilda.education/articles-best-resources-for-web-designers</a>	70+ лучших ресурсов о веб-дизайне
7	<a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>	Электронно-библиотечная образовательная платформа «Юрайт»
8	<a href="https://helpx.adobe.com/ru/indesign/faq.html">https://helpx.adobe.com/ru/indesign/faq.html</a>	Уроки Adobe Indesign

**10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» проводится в учебной аудитории для проведения занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы. Учебная аудитория оснащена специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: учебная мебель, доска, персональные компьютеры. Выход в Интернет, телевизор. Также дисциплина обеспечена: примерами выполнения практических работ из методического фонда, проектными мастерскими по дизайну, специализированным компьютерным классом.

Самостоятельная работа обучающихся осуществляется в помещениях, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду

университета.

Все помещения, в которых проводятся занятия, соответствуют действующим противопожарным правилам и нормам.