

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Декан архитектурно-строительного факультета

 А.И. Альбакасов  
(подпись, расшифровка подписи)

"30" августа 2016 г.



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

*«Б.1.В.ОД.4 Компьютерные технологии в графическом дизайне»*

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки

*54.03.01 Дизайн*

(код и наименование направления подготовки)

*Графический дизайн*

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Тип образовательной программы

*Программа академического бакалавриата*

Квалификация

*Бакалавр*

Форма обучения

*Очная*

Оренбург 2015

798160

Рабочая программа дисциплины «*Б.1.В.ОД.4 Компьютерные технологии в графическом дизайне*» /сост. Д.М. Туйсина, С.Г. Шлеюк, С.В. Рябов - Оренбург: ОГУ, 2015

Рабочая программа предназначена студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

© Туйсина Д.М., 2015  
© Шлеюк С.Г., 2015  
© Рябов С.В., 2015  
© ОГУ, 2015

## Содержание

1 Цели и задачи освоения дисциплины .....	4
2 Место дисциплины в структуре образовательной программы .....	4
3 Требования к результатам обучения по дисциплине .....	5
4 Структура и содержание дисциплины .....	6
4.1 Структура дисциплины .....	6
4.2 Содержание разделов дисциплины .....	8
4.3 Лабораторные работы .....	10
5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины .....	11
5.1 Основная литература .....	11
5.2 Дополнительная литература .....	11
5.3 Периодические издания .....	11
5.4 Интернет-ресурсы .....	12
5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий .....	12
6 Материально-техническое обеспечение дисциплины .....	12
Лист согласования рабочей программы дисциплины .....	
Дополнения и изменения в рабочей программе дисциплины .....	
Приложения:	
Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине .....	
Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины .....	

## 1 Цели и задачи освоения дисциплины

**Цель** (цели) освоения дисциплины: *является совершенствование навыков работы с информацией с использованием информационных технологий; получение знаний, умений, опыта владения и использования информационных ресурсов программ растровой и векторной графики Adobe Illustrator, Adobe InDesign, 3D Studio Max; формирование навыков их эффективного использования в процессе обучения и будущей профессиональной деятельности.*

### **Задачи:**

- получение знаний работы с программами растровой и векторной графики Adobe Illustrator, Adobe InDesign, 3D Studio Max;
- применение знаний информационных технологий программ растровой и векторной графики Adobe Illustrator, Adobe InDesign, 3D Studio Max в дизайн-проектировании в процессе обучения;
- формирование опыта работы с программами растровой и векторной графики для применения их в создании полиграфической продукции;
- приобретение навыков в работе с программами растровой и векторной графики для их эффективного использования в профессиональной деятельности.

## 2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам (модулям) вариативной части блока 1 «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б.1.Б.3 Иностранный язык, Б.1.Б.18 Компьютерная графика и современный дизайн*

Требования к входным результатам обучения, необходимым для освоения дисциплины

Предварительные результаты обучения, которые должны быть сформированы у обучающегося до начала изучения дисциплины	Компетенции
<p><b>Знать:</b> - профессиональный английский язык в области графического пакета программ растровой и векторной графики;</p> <p><b>Уметь:</b> - грамотно переводить профессиональные тексты для решения задач профессионального уровня;</p> <p><b>Владеть:</b> - способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для возможности обучения и использования графического пакета программ растровой и векторной графики;</p>	ОК-5 способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия
<p><b>Знать:</b> - способы применения компьютерных шрифтов в дизайн-проектировании;</p> <p><b>Уметь:</b> - применять основы современной шрифтовой культуры и компьютерные технологии в дизайн-проектировании;</p> <p><b>Владеть:</b> - методами работы со шрифтами и компьютерными технологиями;</p>	ОПК-4 способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании
<p><b>Знать:</b> - основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации,</p>	ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной

Предварительные результаты обучения, которые должны быть сформированы у обучающегося до начала изучения дисциплины	Компетенции
<p><b>Уметь:</b></p> <p>- решать стандартные задачи профессиональной деятельности при работе с компьютером как средством управления информацией;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- знаниями и умениями решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>

**Постреквизиты дисциплины:** *Б.1.В.ОД.2 Проектирование в графическом дизайне, Б.1.В.ОД.6 Основы производственного мастерства, Б.1.В.ДВ.3.1 Дизайн и рекламные технологии, Б.1.В.ДВ.3.2 Мультимедийные технологии*

### 3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции
<p><b>Знать:</b></p> <p>- способы и методы применения шрифтов в дизайн-проектировании с помощью различного вида ПО;</p> <p>- методы приемы осуществления визуализации творческих идей с использованием программных продуктов Sketch Up, Autodesk 3d's Max ;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>- применять основы современной шрифтовой культуры и компьютерные технологии в дизайн-проектировании при помощи различных графических программ;</p> <p>- создавать 3D визуализацию творческих идей и рабочих чертежей в программах Sketch Up и Autodesk 3d's Max;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- принципами выбора техники исполнения задачи с помощью различного вида ПО; приемами работы с цветом и цветовыми композициями с дальнейшим применением в дизайн-проектировании;</p> <p>- Навыками создания 3D объектов различной сложности и видео-визуализации сцен в программах Sketch Up, Autodesk 3d's Max;</p>	<p>ОПК-4 способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>
<p><b>Знать:</b></p> <p>- сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации;</p> <p>- Различные методы и средства визуализации проектных идей;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>- синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта с помощью компьютера, обосновать выбор того или иного программного средства для реализации указанной задачи;</p> <p>- ориентироваться в специфике использования различных программных продуктов 3D визуализации на различных стадиях дизайн-проектирования;</p> <p><b>Владеть:</b></p>	<p>ОПК-7 способностью 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</p>

Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции
<p>- способностью 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 для применения в дизайн-проектировании;</p> <p>- Навыками использования 3D визуализации проектных идей и постобработки в программе Adobe Photoshop;</p>	

## 4 Структура и содержание дисциплины

### 4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 13 зачетных единиц (468 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов				
	4 семестр	5 семестр	6 семестр	7 семестр	всего
<b>Общая трудоёмкость</b>	<b>72</b>	<b>144</b>	<b>108</b>	<b>144</b>	<b>468</b>
<b>Контактная работа:</b>	<b>52</b>	<b>35,25</b>	<b>34</b>	<b>35,25</b>	<b>156,5</b>
Лекции (Л)	18	18	18	18	72
Лабораторные работы (ЛР)	34	16	16	16	82
Консультации		1		1	2
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)		0,25		0,25	0,5
<b>Самостоятельная работа:</b> - выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ); - подготовка к лабораторным занятиям; - подготовка к экзамену	<b>20</b>	<b>108,75</b>	<b>74</b>	<b>108,75</b>	<b>311,5</b>
<b>Вид итогового контроля</b>		<b>экзамен</b>		<b>экзамен</b>	

### Разделы дисциплины, изучаемые в 4 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Ознакомление с программой верстки Adobe InDesign: возможности	7	5	-	2	-
2	Основные понятия интерфейса Adobe InDesign. Правила набора текста. Ввод, редактирование, вставка текста	7	3	-	2	2
3	Верстка полиграфической продукции: основной текст	27	4	-	15	8
4	Верстка полиграфической продукции: иллюстративный материал	17	2	-	10	5
5	Подготовка готового оригинал-макета к публикации	14	4	-	5	5
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>-</b>	<b>34</b>	<b>20</b>

### Разделы дисциплины, изучаемые в 5 семестре

№	Наименование разделов	Количество часов
---	-----------------------	------------------

раздела		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
6	Особенности интерфейса, инструменты и возможности программы «Adobe Illustrator»	60	10	-	-	50
7	Приемы и методы выполнения полиграфической продукции в программе «Adobe Illustrator»	84	8	-	16	60
	Итого:	144	18	-	16	110

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
8	Введение. Основные концепции 3D пространства. Знакомство с программными пакетами Google Scketchup и Autodesk 3D's Max	8	2	-	2	4
9	Элементы интерфейса программы Google SketchUp.	16	2	-	2	16
10	Моделирование объектов по средствам инструментов программного пакета Google Scketchup	38	6	-	2	22
11	Разработка и моделирование динамичных компонентов и их реализация в интернет пространстве.	20	4	-	4	10
12	Визуализация объектов моделирования по средствам программы V-Ray Постобработка объектов визуализации в программе Adobe Photoshop	26	4	-	4	16
	Итого:	108	18	-	16	74

Разделы дисциплины, изучаемые в 7 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
13	Знакомство с пакетом Autodesk 3D's Max и прилегающими вспомогательными программами V-ray, Solid Rocks, Corona	8	2		2	4
14	Интерфейс 3D's Max. Виды проекции в 3D's Max	14	2		2	10
15	Моделирование в 3D's Max.	26	4		4	18
16	Модификаторы и их особенности. Работа с объектами, распределение их на категории.	14	2		2	10
17	Материалы в 3D's Max. Создание многоканальных текстур.	22	2		2	18
18	Освещение в сцене. Создание сложных источников освещения.	18	2		2	14
19	Визуализация сцены по средствам V-Ray, Corona. Настройка камеры.	24	4		2	18
20	Постобработка итоговых результатов визуализации по средствам различных	18	2		2	14

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
	графических программ.					
	Итого:	144	18		16	110
	Всего:	468	72		82	314

## 4.2 Содержание разделов дисциплины

### Разделы дисциплины, изучаемые в 4 семестре

#### Раздел №1 Ознакомление с программой верстки Adobe InDesign

Программа верстки - работа с многостраничными файлами. Настройка рабочего пространства. Создание новой публикации. Сохранение документа. Инструментарий. Выделение объектов. Инструменты выделения. Команды меню.

#### Раздел №2 Основные понятия интерфейса Adobe InDesign. Правила набора текста. Ввод, редактирование, вставка текста

Интерфейс программы. Импорт текста в документ. Автозаполнение документа текстом. Связанные текстовые блоки. Форматирование текста. Базовые символьные и абзацные параметры форматирования: кегль, начертание, выключка, интерлиньяж, отступы, трекинг, кернинг и др. Расстановка переносов в текстах.

#### Раздел №3 Верстка полиграфической продукции: основной текст

Быстрое форматирование с использованием стилей. Правила расстановки переносов и выключка строк. Создание многоколоночного текста. Работа с заголовками. Создание многостраничного документа. Работа со страницами и мастер-шаблонами: создание, удаление, редактирование.

#### Раздел №4 Верстка полиграфической продукции: иллюстративный материал

Работа с иллюстрациями. Требования к иллюстрациям. Обтекание текстом графики. Сложные случаи обтекания. Использование мастер-шаблонов. Группировка объектов. Выравнивание. Добавление и удаление страниц в документе.

#### Раздел №5 Подготовка готового оригинал-макета к публикации

Монтаж страниц публикации. Понятие «спуска полос» Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов. Общие понятия по технологическому процессу. Настройки окна печати.

### Разделы дисциплины, изучаемые в 5 семестре

#### Раздел №6 Особенности интерфейса, инструменты и возможности программы «Adobe Illustrator»

Курс ознакомления с программой «Adobe Illustrator» содержит основные программные пакеты для работы с векторной графикой, инструментами для ее создания и редактирования, эффектами и приемами работы с векторными объектами. В процессе обучения в программе «Adobe Illustrator» студент овладевает основными принципами техники рисования в векторе для создания векторных объектов и иллюстрации для их дальнейшего применения в различных областях полиграфии.

Курс включает изучение цветовых моделей: RGB CMYK; содержание рабочей области программы; особенности интерфейса «Adobe Illustrator», преобразование объектов; панели инструментов; способы создания объектов, выделение, масштабирование и преобразование; вращение, искажение, смещение, зеркальное отображение; инструменты свободного рисования, работа с кривыми; создание контуров с помощью инструментов Карандаш, Перо; работа с текстом; способы окрашивания объектов; работа с растровыми изображениями; работа со слоями.

## **Раздел № 7 Приемы и методы выполнения полиграфической продукции в программе «Adobe Illustrator»**

Компьютерная полиграфическая продукция – результат электронной обработки специального материала. При помощи программного обеспечения «Adobe Illustrator» студентам предлагается на практике получить знания этапов последовательного выполнения технологических операций, направленных на изготовление проектов, макетов, изделий-образцов и др.

Объектами реализации компьютерной графики является электронная версия элементов художественного оформления и проектных решений различных видов графического дизайна. В качестве лабораторной работы предлагается выполнить копию буклета с шрифтовым набором, копию открытку и плаката.

### **Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре**

## **Раздел № 8 Введение. Основные концепции 3D пространства. Знакомство с программными пакетами Google Scketchup и Autodesk 3D's Max**

Основные понятия 3D пространства. Виды визуализации и работа ними. Знакомство с программными пакетами Google Scketchup и Autodesk 3D's Max. Установка основного и дополнительного программного обеспечения. Нюансы и особенности.

## **Раздел № 9 Элементы интерфейса программы Google SketchUp.**

Знакомство с панелью инструментов. Настройка рабочей среды. Демонстрация возможностей программы Google SketchUp. Особенности работы в рабочей области программы. Настройка камеры, перемещение по сцене. Увеличение и приближение рабочей области в режиме «Камера». Ортогональные проекции (виды).

## **Раздел № 10 Моделирование объектов по средствам инструментов программного пакета Google Scketchup**

Создание примитивов по средствам инструментов окна программы Google SketchUp «Рисование». Деформация объектов с помощью инструментов окна программы Google SketchUp «Редактирование». Создание ландшафтов и свободная деформация по средствам окна программы Google SketchUp «Песочница»

## **Раздел № 11 Разработка и моделирование динамичных компонентов и их реализация в интернет пространстве.**

Знакомство с компонентами. Основные особенности и отличия «групп» и «компонентов». Создание «компонентов». Работа с моделями в окне программы «Компоненты». Реализация готовых моделей в интернет пространстве.

## **Раздел № 12 Визуализация объектов моделирования по средствам программы V-Ray**

Демонстрация с возможностями V-ray визуализации. Установка и настройка программы. Визуализация моделей в окне V-ray.

## **Раздел № 13 Постобработка объектов визуализации в программе Adobe Photoshop**

Сохранение итоговых визуализаций. Приемы и особенности постобработки в программе Adobe Photoshop.

### **Разделы дисциплины, изучаемые в 7 семестре**

## **Раздел № 14 Знакомство с пакетом Autodesk 3D's Max и прилегающими вспомогательными программами V-ray, Solid Rocks, Corona**

Интерфейс и начало работы. Работа с файлами. Настройка рабочего пространства и камеры.

## **Раздел № 15 Интерфейс 3D's Max. Виды проекции в 3D's Max**

Настройка индивидуального интерфейса. Единицы измерения. Настройка видов проекций.

Создание простейшей трехмерной сцены.

#### **Раздел № 16 Моделирование в 3D's Max.**

Работа в окне «Create». Стандартные примитивы. Работа с сложными примитивами. Особенности моделирования. Вершины, грани, плоскости модели. Создание и редактирование групп моделей. Создание сложных примитивов. Работа с модификаторами. Применение модификаторов. Моделирование при помощи редактируемых поверхностей. Моделирование с помощью логических операций. Сплайновое моделирование. Моделирование сложных объектов.

#### **Раздел № 17 Модификаторы и их особенности. Работа с объектами, распределение и назначение их на категории.**

Знакомство с модификаторами. Применение модификаторов. Специфика и назначение. Трехмерные модификаторы.

#### **Раздел № 18 Материалы в 3D's Max. Создание многоканальных текстур.**

Демонстрация возможности текстурирования. Окно Material Editor. Типы материалов. Библиотека материалов. Особенности создания необходимых материалов. Создание многокомпонентных материалов. Многоканальные текстуры.

#### **Раздел № 19 Освещение в сцене. Создание сложных источников освещения.**

Типы источников света. Стандартное освещение сцены. Создание источников света. Группа источников дневного света. Управление тенями. Исключение объектов из освещения.

#### **Раздел № 20 Визуализация сцены по средствам V-Ray, Corona. Настройка камеры.**

Основные отличия V-ray и Corona. Настройка программ. Типы камер. Установка камер. Управление и настройка камеры. Постобработка итоговых результатов визуализации по средствам различных графических программ. Сохранение итоговых визуализаций. Приемы и особенности постобработки в программе Adobe Photoshop.

### **4.3 Лабораторные работы**

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	2	Выбор формата издания (буклет, книга, журнал и др.) и разработка макета публикации. Верстка текстовых блоков: правила, объекты (колоннотитулы, колонцифры, заголовки и т.д.)	15
2	3	Выбор формата издания (буклет, книга, журнал и др.) и разработка макета публикации. Верстка публикации с иллюстративным материалом.	15
3	4	Копия буклета с шрифтовым набором, копия открытки и плаката в векторной программе «Adobe Illustrator»	16
4	8	Анализ аналогов. Поиск примеров визуализаций трехмерных сцен.	1
5	10	Создание собственного комфортного рабочего пространства в Google Sketchup	1
6	10	Создание примитивных объектов. Выстраивание по заданным размерам модель дома.	2
7	10	Создание модели стола, стула, элементов интерьера по заданным размерам.	2
8	11	Создание на основе ранее созданных моделей динамичных компонентов и их редактирование.	4
9	11	Реализация готовых моделей в интернет пространстве	2
10	12	Визуализация моделей в окне V-ray. Постобработка результатов в Adobe Photoshop	4

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
11	14	Ознакомление с интерфейсом 3ds Max. Создание примитивных объектов.	2
12	16	Моделирование объектов интерьера. Моделирование объектов дизайн проекта.	8
13	17	Моделирование сложных объектов при помощи модификаторов.	2
14	18	Создание текстуры. Создание многослойных текстур.	4
15	20	Визуализация сцены. Постобработка в Adobe Photoshop	2
		Итого	82

## 5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

### 5.1 Основная литература

#### 4 семестр

1. Adobe «Illustrator» 10. Официальный учебный курс. Учебное пособ. – М.: Издательство ТРИУМФ, 2003 – 464с.: ил.
2. Компьютерная графика. Учебник (+CD) / М.Н. Петров, В.П. Молочков – СПб.:мПитер. 2003. – 736с.: ил.

#### 5 семестр

3. Пономаренко, С. И. Adobe InDesign: дизайн и верстка [Текст] / С. И. Пономаренко. - СПб. : БХВ-СПб., 2000. - 544 с. : ил. - (Мастер). - Предм. указ.: с. 537-544. - ISBN 5-8206-0089-4. (дф-8)

#### 6 семестр

4. Верстак, В.; Бондаренко, М.; Бондаренко, С. 3ds Max 8 на 100% (+ CD-ROM); СПб: Питер - Москва, 2006. - 416 с.

#### 7 семестр

6. 1. 3ds Max в дизайне среды: Практическое пособие / Кулагин Б.Ю. - СПб:БХВ-Петербург, 2008. - 973 с. ISBN 978-5-94157-779-8

### 5.2 Дополнительная литература

1. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов / Д.Ф. Миронов. – СПб: Питер, 2004. – 224с.: ил.
2. Яцюк О.Г., Романычева Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: Петербург, 2001. – 432 с.: ил.
3. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова. – СПб: Символ-Плюс, 2007. – 368с.: цв.ил.
4. Adobe InDesign CS3 [Комплект] / гл. ред. изд. С. В. Черников. - Москва : Триумф, 2008. - 432 с. : ил. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - (Официальный учебный курс) - ISBN 978-5-89392-2. - ISBN 978-0-321-49201-2. (дф-5)
5. Основы композиции и дизайна мебели, Барташевич, А.А.;Дягилев, Л.Е.;Климин, Р.М.; Перельгина, Л.Г.;Барташевич, А.А., 2004г.
6. Стиренко А.С. 3ds Max 3ds Max Design. Самоучитель Электронное издание ДМК Пресс, Москва 2011 г.

### 5.3 Периодические издания

Журналы:

- Полиграфия;
- Компью Арт;
- Publish;
- Как.
- 3DArtist

#### 5.4 Интернет-ресурсы

1. Мишенев А.И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4. [Электронный ресурс ЭБС издательства «Лань»] Издательство: "ДМК Пресс", 2009 - 152 с.

Режим доступа: [https://e.lanbook.com/book/1159#book\\_name](https://e.lanbook.com/book/1159#book_name)

2. Ресурсы по верстке, полиграфии и шрифтам:

Российская государственная библиотека: электронная библиотека / Доступ к ресурсу: <http://elibrary.rsl.ru/>

Adobe. Режим доступа: [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

David Carson. Режим доступа: [www.wysiwyg.de/carson/index.html](http://www.wysiwyg.de/carson/index.html)

Студия Emigre. Режим доступа: [www.emigre.com](http://www.emigre.com)

FontNet. Режим доступа: [www.type.co.uk](http://www.type.co.uk)

Фирма FontShop. Режим доступа: [www.fontshop.de](http://www.fontshop.de)

Luc(as) de Groot. Режим доступа: [www.is.in-berlin.de/~luc](http://www.is.in-berlin.de/~luc)

Max Kisman. Режим доступа: [www.vpro.nl/www/arteria/maxk/maxk-home.html](http://www.vpro.nl/www/arteria/maxk/maxk-home.html)

Phil's Fonts. Режим доступа: [www.philfonts.com](http://www.philfonts.com)

3. Ресурсы по 3D моделированию:

1. Видеоуроки по 3ds Max - <http://www.3dsmaxvideo.ru/index.php> 3dcenter.ru - <http://www.3dcenter.ru/> 3ddd.ru. Режим доступа:- <http://3ddd.ru/>

2. RENDER.RU -> Информационный ресурс по компьютерной графике и анимации. - Режим доступа: <http://www.render.ru/>

#### 5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий

Программное обеспечение для выполнения графических работ:

Пакет Adobe CS: Adobe In Design, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Пакет Autodesk 3D's Max; Google SketchUp

#### 6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

*Проектная мастерская, специализированный компьютерный класс с выходом в Интернет.*

*Ноутбук для руководителя, мультимедиа проектор, разрешением не ниже 1920x1080 точек, проекционный экран, диагональю не менее 2,5 м.*

*К рабочей программе прилагаются:*

- Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине;
  - Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.
- Ромашова, Е. В. Верстка многостраничного издания в Adobe InDesign [Электронный ресурс] : методические указания для студентов, обучающихся по программам высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль "Графический дизайн" / Е. В. Ромашова, О. Б. Чепурова; М-во образования и науки Рос. Федерации, Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования "Оренбург. гос. ун-т". - Электрон. текстовые дан. (1 файл: 4.52 Mb). - Оренбург : ОГУ, 2016. - Загл. с тит. экрана. -Adobe Acrobat Reader 6.0

**ЛИСТ**  
**согласования рабочей программы**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

код и наименование

Профиль: Графический дизайн

Дисциплина: Б.1.В.ОД.4 Компьютерные технологии в графическом дизайне

Форма обучения: \_\_\_\_\_

очная  
(очная, очно-заочная, заочная)

Год набора 2015

РЕКОМЕНДОВАНА заседанием кафедры

Кафедра дизайна

наименование кафедры

протокол №1 от "29" августа 2016 г.

Ответственный исполнитель, заведующий кафедрой

Кафедра дизайна

наименование кафедры

  
подпись

О.Б. Чепурова

расшифровка подписи

*Исполнители:*

Доцент

должность

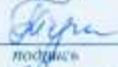
  
подпись

С.Г. Шлеюк

расшифровка подписи

Старший преподаватель

должность

  
подпись

Д.М. Туйсина

расшифровка подписи

Ассистент

должность

  
подпись

С.В. Рябов

расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

код наименование

  
личная подпись

О.Б. Чепурова

расшифровка подписи

Заведующий отделом комплектования научной библиотеки

Н.Н. Грицай

личная подпись

расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета

  
личная подпись

О.Н. Шевченко

расшифровка подписи

Рабочая программа зарегистрирована в ОИОТ ЦИТ

Начальник отдела информационных образовательных технологий ЦИТ

Е.В. Дырдина

личная подпись

расшифровка подписи