

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

**Направление подготовки: «Дизайн»**

Для всех профилей подготовки

**Квалификация Бакалавр**

**Форма обучения Очная**

Согласовано:

*С председателем методического совета по качеству по направлению*

**Москва  
2015**

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели освоения дисциплины.....	3
2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО.....	3
3. Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля).....	3
4. Структура и содержание дисциплины (модуля) «Основы компьютерной графики».....	5
5. Учебно-тематический план для студентов очной формы обучения.....	6
6. Учебно-тематический план для студентов очной формы обучения.....	9
7. Содержание курса.....	12
8. Балльно - рейтинговая структура оценки знаний студента (на один семестр).....	19
9. Контрольные вопросы и задания для самостоятельной работы.....	20
10. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины «Основы компьютерной графики».....	22
11. Основная литература.....	22
12. Дополнительная литература.....	23
13. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	24

## **1. Цели освоения дисциплины**

Целями освоения дисциплины (модуля) "Компьютерная графика" являются формирование у студентов системы знаний о компьютерной графике и возможности её применения в графическом дизайне, способности к самостоятельному и инициативному решению проблем, умения интерактивно использовать типовые инструментально-технологические средства. Дать учащимся представление о разнообразии видов компьютерной графики, основные навыки оформления графических объектов средствами графических редакторов и применения на практике знаний по цветовому решению и композиции — для личностного развития и профессионального самоопределения и самореализации.

## **2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО**

Курс является дисциплиной базового цикла общепрофессиональных дисциплин федерального государственного образовательного стандарта.

Курс «Основы компьютерной графики» посвящён освоению принципов работы с различными графическими программами и задачами их применения для графики, в связи с чем его изучение предусматривает наличие у обучающихся базовых знаний по работе с ПК и основам графического дизайна.

Курс позволяет студенту получить теоретические знания и практические навыки, в области применения компьютерной графики относительно графического дизайна.

## **3. Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины**

**(модуля):** ОК-1, ОК-2, ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-11, ОК-12, ПК-1, ПК-3, ПК-4, ПК-14

- способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения (ОК-1);
- умеет логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь (ОК-2);

- стремится к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства (ОК-6);
- умеет критически оценивать свои достоинства и недостатки, наметить пути и выбрать средства самосовершенствования (ОК-7);
- осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности (ОК-8);
- осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации (ОК-11);
- имеет навыки работы с компьютером, как средством управления информацией (ОК-12);
- самостоятельно приобретать новые знания, используя современные образовательные и информационные технологии (ПК-1);
- способен к определению целей, отбору содержания, организации проектной работы; синтезированию набора возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; готов к разработке проектных идей, основанных на творческом подходе к поставленным задачам; созданию комплексных функциональных и композиционных решений (ПК-3);
- способен ставить и решать прикладные задачи с использованием современных информационно-коммуникационных технологий (ПК-4);
- способен принимать участие в реализации профессиональных коммуникаций в рамках проектных групп, презентовать результаты проектов и обучать пользователей (ПК-14);

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- основные аппаратные компоненты станции компьютерной графики, их общие характеристики;
- виды компьютерной графики, области их применения;
- историю развития компьютерной графики;

- способы хранения графической информации;
- основные возможности и особенности программных средств компьютерной графики.

2) Уметь: Самостоятельно работать с программами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, выполнять глобальную и локальную коррекцию изображения, изменять основные параметры изображения и выполнять обрезку, использовать слои при создании коллажа и фотомонтажа, убирать дефекты изображения, выполнять ретушь изображения, использовать инструменты рисования для создания новых иллюстраций, применять спецэффекты для повышения выразительности изображения, подготавливать изображения для использования в полиграфии, выбирать оптимальный формат файла при сохранении и экспорте изображения.

3) Владеть опытом создания и редактирования графических изображений в графических редакторах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, также владеть опытом использования вышеуказанных графических пакетов в разработке графических проектов.

#### 4. Структура и содержание дисциплины (модуля) «Информационные технологии и компьютерная графика»

Общая трудоемкость дисциплины составляет **72** часа.

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел дисциплины	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуто чной аттестации (по семестрам)
		лек	сем	п/г	с/р	
	<b>Всего: 72 ч.</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>24</b>	<b>36</b>	
1	Введение в компьютерную графику.	2				
2	История компьютерной графики	2				
3	Основные понятия растровой графики. Цветовые модели.		2			
4	Обзор инструментов в программе Adobe Photoshop.		2			
5	Использование инструментов коррекции изображения.		2			<i>Практическая работа</i>

6	Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов		2			
7	Использование маски слоя для сложного неразрушающего монтажа			2		
8	Стандартные фильтры			2		
9	Создание изображений в технике рисования маслом с помощью фильтров Photoshop.			2		Рубежный контроль
10	История коллажа.			2		
11	Техника создания «классического» коллажа.			2		
12	Создание коллажа, путем комбинирования фотографий и различных фактур.			2		
13	Создание неоновой вывески с помощью слоевых эффектов.			2		<i>Практическая работа</i>
14	Создание деревянной надписи.			2		
15	Создание стеклянной надписи.			2		
16	Практическая работа «Создание надписи, применяя стили слоя»			2		
17	Рисование по фотографии.			2		
18	Сфера применения. Работа с линиями.			2		
19	Инструмент «Перо».				2	
20	Использование векторной графики. Знакомство с Adobe Illustrator.				2	

21	Основные приемы работ с векторной графикой.					
22	Рисование стандартных объектов.				2	
23	Перемещение объектов в стопке. Группировка. Выравнивание и распределение.				2	
24	Создание геометрического орнамента				2	Рубежный контроль
25	Редактирование формы объекта.				2	
26	Создание этикетки.				2	
27	Рисование и редактирование объектов произвольной формы.				2	
28	Цветовые системы. Воздействие цвета на человека (колористика).				2	<i>Опрос</i>
29	Основы дизайна. Принципы и законы композиции.				2	
30	Разработка элементов фирменного стиля.				2	
31	Рисование открытки.				2	
32	Размещение текста вдоль кривой. Редактирование кривой.				2	<i>Опрос</i>
33	Роль текста в дизайне.				2	
34	Импорт текста из других приложений. Перевод текста в контуры.				2	



35	Создание печатей.				2	
36	Создание штампов.				2	<i>Практическая работа</i>

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

### Тема 1

#### **Введение в компьютерную графику**

Сферы применения и примеры использования, обзор программ для работы с графикой. Разрешение изображений и глубина цвета. Различие разрешающих способностей различных устройств. Полиграфическая печать.

### Тема 2

#### **История компьютерной графики**

Развитие компьютерной графики. Виды компьютерной графики и их особенности.

.

### Тема 3

#### **Основные понятия растровой графики. Цветовые модели**

Цветовые модели RGB, CMYK, HSB. Перевод черно-белого изображения в цветное и наоборот, работа с каналами, работа с инструментами панели Image / Adjustments.

### Тема 4

#### **Обзор инструментов в программе Adobe Photoshop**

Интерфейс программы Adobe Photoshop: Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов. Цветовые модели. Инструменты рисования. Масштабирование и панорамирование. Работа с панелью «History».

### **Вопросы к семинару по теме № 3:**

1. Инструменты для перевода черно-белого изображения в цветное.

2. Каналы. Правила работы.

### **Основная литература:**

Компьютерная графика : учебное пособие : Направления 031300.62 – Журналистика, 031600.62 – Реклама и связи с общественностью, 120700.62 – Городской кадастр.

Квалификация – бакалавр. Направление 070601.65 – Дизайн. Квалификация – дизайнер / И. П. Хвостова, О. Л. Серветник, О. В. Вельц .— Ставрополь : изд-во СКФУ, 2014 (электронный ресурс)

### **Тема 5**

#### **Использование инструментов коррекции изображения**

Тоновый баланс изображений. Работа с гистограммами. Использование команды Brightness / Contrast (Яркость / Контраст). Настройка тонов инструментом Levels (Уровни). Цветокоррекция (настройка цветового баланса). Команды Variations (Варианты), Color Balance (Цветовой баланс), Photo Filter (Фотографический фильтр). Инструмент Color Replacement (Замена цвета).

### **Тема 6**

#### **Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов**

Создание нового канала. Диалоговое окно Save Selection(Сохранить выделенную область).

### **Тема 7**

#### **Использование маски слоя для сложного неразрушающего монтажа**

Виды масок. Добавление слоев-масок. Создание маски из прозрачности слоя.

### **Тема 8**

#### **Стандартные фильтры**

Художественные фильтры фотошопа (Artistic Filters). Фильтры размытия в Adobe Photoshop.

### **Тема 9**

**Создание изображений в технике рисования маслом с помощью фильтров Photoshop.**

Применение фильтров Fresco (Фреска), Paint Daubs (Мазня краской), Palette knife (Шпатель)

## **Тема 10**

### **История коллажа**

Коллаж, как направление в искусстве.

## **Тема 11**

### **Техника создания «классического» коллажа**

История появления коллажа как жанра. Отличие коллажа от близких жанров.

## **Тема 12**

### **Создание коллажа, путем комбинирования фотографий и различных фактур**

Перенос части изображения из одного файла в другой. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого. Работа с масками. Создание коллажа на определённую тему.

### **Вопросы к семинару по теме № 12:**

1. Создание коллажа.

### **Основная литература:**

Компьютерная графика : учебное пособие : Направления 031300.62 – Журналистика, 031600.62 – Реклама и связи с общественностью, 120700.62 – Городской кадастр. Квалификация – бакалавр. Направление 070601.65 – Дизайн. Квалификация – дизайнер / И. П. Хвостова, О. Л. Серветник, О. В. Вельц .— Ставрополь : изд-во СКФУ, 2014 (электронный ресурс)

## **Тема 13**

### **Создание неоновой вывески с помощью слоевых эффектов**

Техника создания эффектов для текста. Использование возможностей слоевых эффектов. Сохранение и загрузка стилей.

## **Тема 14**

## **Создание деревянной надписи**

Деревянный декор. Слова, надписи, буквы.

### **Тема 15**

## **Создание стеклянной надписи**

Использование слоевых эффектов. Применение стилей. Использование инструмента «Перо»

*Практическая работа к темам 13,14,15 «Создание надписи, применяя стили слоя»*

### **Тема 17**

## **Рисование по фотографии**

Использование инструмента Кисть (Brush). Настройка кисти.

### **Тема 18**

## **Работа с линиями. Сфера применения**

Создание, редактирование слоев-фигур и работа с ними. Рисование произвольной фигуры. Создание растровой фигуры.

### **Тема 19**

## **Инструмент «Перо»**

Панель параметров инструмента «Перо». Использование инструмента Свободное перо, Магнитное перо.

### **Тема 20**

## **Использование векторной графики. Знакомство с Adobe Illustrator**

Векторные форматы файлов: WMF (Windows Metafile), EPS (Encapsulated PostScript), PDF (Portable Document Format). Интерфейс программы Adobe Illustrator.

### **Тема 21**

## **Основные приемы работ с векторной графикой**

Интерфейс программы Adobe Illustrator: Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов. Цветовые модели. Инструменты рисования.

### **Тема 22**

## **Рисование стандартных объектов**

Использование геометрических примитивов, таких как точки, линии, сплайны и многоугольники, для представления изображений в компьютерной графике.

### **Тема 23**

#### **Перемещение объектов в стопке. Группировка. Выравнивание и распределение**

Работа с панелями: Операции, Оформление, Обработка контуров.

### **Тема 24**

#### **Создание геометрического орнамента**

Работа со стандартными примитивами. Пересечение, вычитание, умножение.

Создание орнамента используя примитивы.

### **Вопросы к семинару по темам № 20-24:**

1. Векторная графика. Область применения.
2. Основные форматы в векторной графике.
3. Панели используемые для обработки различных геометрических фигур.

#### **Основная литература:**

Компьютерная графика : учебное пособие : Направления 031300.62 – Журналистика, 031600.62 – Реклама и связи с общественностью, 120700.62 – Городской кадастр.

Квалификация – бакалавр. Направление 070601.65 – Дизайн. Квалификация – дизайнер / И. П. Хвостова, О. Л. Серветник, О. В. Вельц .— Ставрополь : изд-во СКФУ, 2014 (электронный ресурс)

### **Тема 25**

#### **Редактирование формы объекта.**

Редактирование векторных контуров, работа с кривыми, разделение объекта на составные части, расширение объектов.

### **Тема 26**

#### **Создание этикетки**

Правила создания этикетки, основные законы.

## **Тема 27**

### **Рисование и редактирование объектов произвольной формы**

Рисование отрезков прямых линий при помощи инструментов «Перо». Рисование кривых при помощи инструментов «Перо». Перемещение опорных точек при рисовании.

## **Тема 28**

### **Цветовые системы. Воздействие цвета на человека (колористика)**

Основы колористики. Психологическое влияние цвета на человека.

Хроматические/ахроматические цвета. Цветовые системы. Цветовой круг, работа с цветовым кругом.

## **Тема 29**

### **Основы дизайна. Принципы и законы композиции**

Базовые законы композиции. Базовые законы композиции применительно к работам дизайнеров различных направлений.

## **Тема 30**

### **Разработка элементов фирменного стиля**

Понятие композиции в графическом дизайне. Принципы и правила создания композиций.

## **Тема 31**

### **Рисование открытки**

Импортирование растровых изображений, совмещение растровых и векторных элементов. Творческое задание на определённую тему.

## **Тема 32**

### **Размещение текста вдоль кривой. Редактирование кривой**

Размещения фигурного текста вдоль разомкнутой и замкнутой траектории. Отделение текста от траектории. Настройки положения относительно кривой.

## **Тема 33**

### **Роль текста в дизайне**

Шрифт. Виды шрифтов. Примеры использования

### **Тема 34**

#### **Импорт текста из других приложений. Перевод текста в контуры**

Об AI-файлах Adobe Illustrator. Преобразование текста. Текст, преобразованный в кривые, разгруппированный и измененный.

### **Тема 35**

#### **Создание печатей**

Применение инструмента Type on a Path Tool. Шрифты, используемые для создания печати в Adobe Illustrator.

### **Тема 36**

#### **Создание штампов**

Применение инструмента Ellipse Tool. Шрифты, используемые для создания штампов в Adobe Illustrator.

### **Вопросы к темам № 16-23**

1. Контуры, кривые в Adobe Illustrator.
2. Фирменный стиль.
3. Шрифты. Виды шрифтов.
4. Композиция. Базовые основы композиции.
5. Импорт изображений. Отличия растровой от векторной графики.
6. Инструмент Type on a Path Tool.

### **Основная литература**

1. Артамонова, О.А. Компьютерная графика и моделирование / С.В. Краснов, С.В. Вдовкин, Д.Н. Котов, О.А. Артамонова .— Самара : РИЦ СГСХА, 2015 (электронный ресурс)
2. Компьютерная графика : учебное пособие : Направления 031300.62 – Журналистика, 031600.62 – Реклама и связи с общественностью, 120700.62 – Городской кадастр. Квалификация – бакалавр. Направление 070601.65 – Дизайн. Квалификация – дизайнер / И. П. Хвостова, О. Л. Серветник, О. В. Вельц .— Ставрополь : изд-во СКФУ, 2014 (электронный ресурс)

## Дополнительная литература

1. Компьютерная графика и Web-дизайн. Ч. 2 : [учеб. пособие] / С.А. Ишков, В.А. Романенко, М.С. Стенгач, А.Г. Сулова .— Самара : Издательство СГАУ, 2007 .— ISBN 978-5-7883-0667-4
2. Компьютерная графика и Web-дизайн : [учеб. пособие] / С.А. Ишков, Бондарев И.Н., Романенко В.А., Стенгач М.С. — Самара : Издательство СГАУ, 2006 .— ISBN 978-5-7883-0466-0
3. Компьютерный видеомонтаж: Учебная программа / О.В. Шлыкова, ред.: Н.А. Сляднева, ред.: О.Б. Сладкова .— учеб. программа .— 2004 .— Библиогр. - с. 7
4. Шлыкова, О.В. Культура мультимедиа / О.В. Шлыкова .— 2007
5. Гринько, М.Е. Компьютерная графика : учеб. пособие / В.Т. Кононов, З.П. Бус, М.Е. Гринько .— Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2009 .— ISBN 978-5-7782-1147-6



**Итоговый проект (Создание информационного буклета, на тему: моё хобби.**

**Комплексное использование Adobe Photoshop и Adobe Illustrator**

Работа над итоговым проектом, информационным буклетом на тему: моё хобби, с применением навыков полученных в рамках данного курса.

### **5. Образовательные технологии:**

- лекции;
- лекции-дискуссии;
- практические занятия;
- анализ изображений;
- самостоятельный подбор решения поставленной задачи;
- практические задания.

### **6. Балльно-рейтинговая структура оценки знаний студента (на один семестр):**

1.Посещение лекций и семинаров – 2 балла за одно занятие.

2.Работа на семинаре (выступление с сообщением, самостоятельное изучение и освещение дополнительных вопросов курса) – 10 баллов.

3. Рубежный контроль – 10 баллов.

4.Курсовая работа (или контрольная работа, рефераты) – 15 баллов.

5.Премияльные – 3 балла.

Итого: работа в течение семестра – максимально 70 баллов.

Шкала оценок экзамена (зачета)

«отлично» - 30 баллов,

«хорошо» - 20 баллов,

«удовлетворительно» - 15 баллов

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра, и баллов, полученных на экзамене (зачете).

В течение семестра максимальное количество баллов – 70, на экзамене 30.

В итоге максимально 100 баллов.

Итоговая оценка (ставится в зачетку и в ведомость):

100 – 85 баллов – «отлично»

84-70 баллов – «хорошо»

69-55 баллов – «удовлетворительно»

Менее 55 баллов – «неудовлетворительно».

### **6.1 Вопросы для рубежного контроля (6, 7 семестр)**

1. История компьютерной графики. Виды.
2. Основные инструменты рисования.
3. Основные панели.
4. Цветокоррекция. Основные инструменты.
5. Масштабирование изображений. Особенности.
6. Ретушь фотографий.
7. Шрифты.
8. Векторная графика.
9. Основные инструменты программы Adobe illustrator
10. Правила работы с кривыми.
11. Логотип.
12. Трассировка и растеризация

## 6.2 Контрольные вопросы и задания для самостоятельной работы:

1. Виды компьютерной графики.
2. История компьютерной графики.
3. Основные понятия растровой графики.
4. Цветовые модели.
5. Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов.
6. Цветовые модели.
7. Инструменты рисования.
8. Масштабирование и панорамирование.
9. Работа с панелью «History».
10. Перевод черно-белого изображения в цветное.
11. Перевод цветного изображения в черно-белое.
12. Работа с каналами.
13. Работа с инструментами панели Image / Adjustments
14. Использование команды Brightness / Contrast (Яркость / Контраст).
15. Настройка тонов инструментом Levels (Уровни).
16. Цветокоррекция (настройка цветового баланса).
17. Команды Variations (Варианты), Color Balance (Цветовой баланс), Photo Filter (Фотографический фильтр).
18. Инструмент Color Replacement (Замена цвета).
19. Сглаживание и интерполяция.
20. Методы изменения размеров изображений.
21. Настройки изображения в программе Adobe Photoshop.
22. Обрезка изображений, кадрирование. Изменение размеров холста.
23. Инструменты выделения.
24. Слои. Работа со слоями.
25. Перенос части изображения из одного файла в другой.
26. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого.
27. Работа с масками.
28. Применение Quick Mask (Быстрой маски).

29. Использование каналов.
30. Ретуширование фотографий. Практическая работа №2 + блиц опрос по предыдущим темам
31. Форматы графических файлов
32. Подготовка и сканирование изображений.
33. Цифровая живопись
34. Редактирование портрета в технике коллаж и монтаж, и разница между ними.
35. Классификация шрифтов.
36. Работа с текстом в Adobe Photoshop.
37. Стили и слои.
38. Создание и применение стилей к изображениям.
39. Векторные форматы файлов.
40. Интерфейс программы Adobe Illustrator.
41. Стандартные примитивы и их свойства.
42. Стандартные операции с векторными объектами.
43. Работа с кривыми.
44. Разделение объекта на составные части.
45. Типы логотипов.
46. Основные законы разработки логотипов.
47. Психологическое влияние цвета на человека.
48. Хроматические/ахроматические цвета.
49. Цветовые системы.
50. Базовые законы композиции.
46. Принципы и правила создания композиции.  
Практическая работа № 4 + блиц опрос по предыдущим темам
47. Импортирование растровых изображений
48. Совмещение растровых и векторных элементов.
49. Достоинства и недостатки векторной и растровой графики.
50. Что такое трассировка и растеризация.
51. Инструменты трассировки в Adobe Illustrator.
52. Практическая работа № 6

53. Организация материала на странице.
54. Основные правила и ошибки верстки.
55. Практическая работа № 7
56. Что такое электронная публикация и полиграфическая печать.
57. Сохранение документов в формате PDF.
58. Оценка итогового проекта.

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины «Основы компьютерной графики»**

### **Основная литература**

3. Артамонова, О.А. Компьютерная графика и моделирование / С.В. Краснов, С.В. Вдовкин, Д.Н. Котов, О.А. Артамонова .— Самара : РИЦ СГСХА, 2015
4. Компьютерная графика : учебное пособие : Направления 031300.62 – Журналистика, 031600.62 – Реклама и связи с общественностью, 120700.62 – Городской кадастр. Квалификация – бакалавр. Направление 070601.65 – Дизайн. Квалификация – дизайнер / И. П. Хвостова, О. Л. Серветник, О. В. Вельц .— Ставрополь : изд-во СКФУ, 2014

### **Дополнительная литература**

6. Компьютерная графика и Web-дизайн. Ч. 2 : [учеб. пособие] / С.А. Ишков, В.А. Романенко, М.С. Стенгач, А.Г. Сусллова .— Самара : Издательство СГАУ, 2007 .— ISBN 978-5-7883-0667-4
7. Компьютерная графика и Web-дизайн : [учеб. пособие] / С.А. Ишков, Бондарев И.Н., Романенко В.А., Стенгач М.С. — Самара : Издательство СГАУ, 2006 .— ISBN 978-5-7883-0466-0
8. Компьютерный видеомонтаж: Учебная программа / О.В. Шлыкова, ред.: Н.А. Сляднева, ред.: О.Б. Сладкова .— учеб. программа .— 2004 .— Библиогр. - с. 7
9. Шлыкова, О.В. Культура мультимедиа / О.В. Шлыкова .— 2007
10. Гринько, М.Е. Компьютерная графика : учеб. пособие / В.Т. Кононов, З.П. Бус, М.Е. Гринько .— Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2009 .— ISBN 978-5-7782-1147-6

## **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

- компьютерный класс с установленными программными средствами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator и доступом в Интернет.

Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций и ПрООП ВПО по направлению подготовки 031600 - Реклама и связи с общественностью, квалификация (степень) – Бакалавр.

Автор Тавлеева О.А.

Документ одобрен на заседании кафедры рекламы Института МАСС МЕДИА МГУКИ от 19 марта 2013 г., протокол № 7.

*Заседание методического совета по качеству по направлению 031600 «Реклама и связи с общественностью», от 15 февраля 2013 г., протокол № \_\_\_\_\_.*