

ЕЛЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. И.А. БУНИНА



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.04.05 Методология творческого процесса

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Брендинг и мода

Квалификация (степень): бакалавр

Форма обучения: очная

Институт: культуры, истории и права

Кафедра: дизайна, художественного образования и технологий

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	1, 2, 3		
Семестр/триместр	2, 3, 4, 5		

Лекции	18		
Лабораторные занятия	72		
Практические (семинарские) занятия	54		
в т. ч. практическая подготовка			
Формы промежуточной аттестации	Экзамен 3, 5 сем. - 0,6		
Контроль	18		
Иные формы работы			
Самостоятельная работа	233,4		

Всего часов: 396

Трудоемкость: 11 зачетных единиц.

Разработчики рабочей программы:

кандидат педагогических наук, профессор Борисова Е.А.

доцент Соломенцева С.Б.

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: развитие у обучающихся способности разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, в т.ч. с использованием компьютерных технологий; формирование способности проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и художественные предметно-пространственные комплексы в модной индустрии, используя принципы конструктивного построения, оптимальное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Задачи изучения дисциплины:

- изучить основы методологии творческого процесса;
- исследовать дизайн как профессиональную деятельность на стыке искусства и проектирования;
- изучить и освоить этапы проектирования в модной индустрии;
- научить применять различные графические материалы в практической деятельности и выявлять их выразительные свойства;
- исследовать виды и роль компьютерной графики в современном дизайне;
- научить разрабатывать визуальные компоненты дизайн-проектов средствами растровой и векторной компьютерной графики.

Место дисциплины в структуре ОПОП: реализуется в рамках базовой (обязательной) части блока Б1. Дисциплины (модули).

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-2	Знать: <ul style="list-style-type: none">– методы работы с научной литературой;– виды научно-исследовательской работы;	Знает: <ul style="list-style-type: none">– методы работы с научной литературой профильной направленности;– виды научно-исследовательской работы в процессе ведения творческой деятельности;
	Уметь: <ul style="list-style-type: none">– работать с научной литературой;– собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований;– оценивать полученную информацию и применять на практике;	Умеет: <ul style="list-style-type: none">– работать с научной литературой к ходе художественно-творческой деятельности;– собирать, анализировать и обобщать результаты профильных научных исследований;– оценивать полученную информацию и применять на практике при создании дизайн-проектов;

	Владеть: <ul style="list-style-type: none"> – современными методами и средствами ведения научно-исследовательской работы; – способностью участвовать в научно-практических конференциях. 	Владеет: <ul style="list-style-type: none"> – современными методами и средствами ведения научно-исследовательской работы в творческой деятельности; – способностью участвовать в научно-практических конференциях и представлять результаты творческой деятельности.
ОПК-4	Знать: <ul style="list-style-type: none"> – принципы и методы проектирования, моделирования и конструирования; – способы выполнения линейно-конструктивного построения; – правила выбора цветового решения композиции; – современную шрифтовую культуру; – способы проектной графики; 	Знает: <ul style="list-style-type: none"> – принципы и методы проектирования, моделирования и конструирования объектов дизайна; – способы построения конструкции объектов дизайна; – правила выбора оптимального цветового решения композиции; – современную шрифтовую культуру; – традиционные и компьютерные способы графики;
	Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна; – использовать линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; 	Умеет: <ul style="list-style-type: none"> – проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы, художественные предметно-пространственные комплексы в модной индустрии; – использовать конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы компьютерной графики в ходе художественно-творческой деятельности;
	Владеть: <ul style="list-style-type: none"> – способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции; – художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, 	Владеет: <ul style="list-style-type: none"> – способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы, художественные предметно-пространственные комплексы, используя конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы

	объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.	компьютерной графики в творческом процессе.
--	---	---

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
1	2	3	4	5	6	7
	Раздел 1. Основы методологии творческого процесса.	32	8		8	16
1.	Тема 1. Природа человеческого творчества. Творческое мышление.	8	2		2	4
2.	Тема 2. Общие положения о способах решения творческих задач.	8	2		2	4
3.	Тема 3. Понятие о дизайне как профессиональной деятельности на стыке искусства и проектирования.	8	2		2	4
4.	Тема 4. Конструирование объектов предметной среды.	8	2		2	4
	Раздел 2. Компьютерная графика в современном дизайне.	24	6		8	12
5.	Тема 5. Перспективные направления развития дизайн-проектирования. Требования к компетентности дизайнера в сфере использования современных компьютерных технологий.	8	2		2	4
6.	Тема 6. История создания и развития компьютерной графики.	8	2		2	4
7.	Тема 7. Основные понятия компьютерной графики.	8	2		4	4
	Раздел 3. Основы работы в редакторе растровой компьютерной графики Photoshop.	48	4		20	24
8.	Тема 8. Введение в Photoshop.	12	2		4	6
9.	Тема 9. Вспомогательные режимы. Изменение разрешения	14	2		4	8

	изображения. Каналы изображения.					
10.	Тема 10. Выделенные области. Рисование и заливка.	22			12	10
	<i>Итого за 2 семестр</i>	<i>108</i>	<i>18</i>		<i>36</i>	<i>54</i>
	Раздел 4. Создание композиций в редакторе растровой компьютерной графики Photoshop.	62,7			18	44,7
11.	Тема 11. Маски в Photoshop.	12			4	8
12.	Тема 12. Коррекция изображений в Photoshop.	6			2	4
13.	Тема 13. Техническая ретушь.	12			4	8
14.	Тема 14. Эффекты в Photoshop.	12			4	8
15.	Тема 15. Работа с текстом в Photoshop.	10			2	8
16.	Тема 16. Фильтры в Photoshop.	10,7			2	8,7
	<i>Контроль</i>	<i>9</i>				
	<i>Экзамен</i>	<i>0,3</i>				
	<i>Итого за 3 семестр</i>	<i>72</i>			<i>18</i>	<i>44,7</i>
	Раздел 5. Основы работы в редакторе векторной компьютерной графики CorelDraw.	72			18	54
17.	Тема 17. CorelDraw. Начальные сведения. Графические примитивы. Построение и трансформация примитивов.	10			2	8
18.	Тема 18. Редактирование изображений. Создание композиции.	14			4	10
19.	Тема 19. Точное позиционирование, блокирование и группировка изображений.	10			2	8
20.	Тема 20. Приемы наложения объектов. Булевы операции. Клонирование и дублирование объектов.	16			4	12
21.	Тема 21. Создание контуров. Кривые Безье.	22			6	16
	<i>Итого за 4 семестр</i>	<i>72</i>			<i>18</i>	<i>54</i>
	Раздел 6. Разработка визуальных компонентов дизайн-проектов средствами векторной компьютерной графики.	48		24		24
22.	Тема 22. Логика заливки и обводки. Интерактивное искажение. Функция «Текст».	12		6		6
23.	Тема 23. Художественные средства CorelDraw. Пример	12		6		6

	создания логотипа.					
24.	Тема 24. Специальные эффекты CorelDraw.	12		6		6
25.	Тема 25. Работа с растровыми изображениями в CorelDraw. Создание оригинал-макетов.	12		6		6
	Раздел 7. Оформление печатной продукции.	24		12		12
26.	Тема 26. Шрифт и орнамент.	12		6		6
27.	Тема 27. Значение шрифта для оформления печатной продукции и в рекламе объектов модной индустрии.	12		6		6
	Раздел 8. Создание творческого проекта.	62,7		18		44,7
28.	Тема 28. Этапы проектирования.	28,7		8		20,7
29.	Тема 29. Требования к полиграфической подготовке дизайн проектов.	10		2		8
30.	Тема 30. Психологические основы при работе с заказчиком.	12		4		8
31.	Тема 31. Нетрадиционные методы и приёмы подачи дизайн проектов.	12		4		8
	<i>Контроль</i>	9				
	<i>Экзамен</i>	0,3				
	<i>Итого за 5 семестр</i>	<i>144</i>		<i>54</i>		<i>80,7</i>
	ИТОГО:	396	18	54	72	233,4

Очно-заочная форма обучения (не реализуется)

Заочная форма обучения (не реализуется)

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы, теста, реферата, творческого задания и т.д.

Типовой вариант контрольной работы тестовой форме

Вариант 1

- Какая заливка в компьютерной графике называется градиентной?
 - сплошная (одним цветом)
 - с переходом цветов (от одного цвета к другому)
 - заливка с использованием внешней текстуры
 - заливка узором
- Строка состояния находится:
 - в нижней части открытого изображения

- b) в верхней части поля графического редактора
 - c) имеет плавающие функции
 - d) строка состояния отсутствует в Photoshop
3. Какой формат изображения не является растровым:
- a) .bmp
 - b) .tiff
 - c) .doc
 - d) .jpeg
4. Палитра «Навигатор» позволяет:
- a) отыскать изображение в папке
 - b) изменять масштаб просмотра и прокрутки изображения в окне
 - c) найти необходимые инструменты для работы
 - d) палитра «Навигатор» отсутствует в Photoshop
5. Инверсия выделения – это:
- a) вычитание выделенных областей
 - b) выделенные и невыделенные области меняются местами
 - c) отмена выполнения последней команды
 - d) сложение выделенных областей
6. На скольких базовых цветах основана цветовая модель RGB:
- a) 4
 - b) 6
 - c) 3
 - d) 8
7. Слои создаются для:
- a) форматирования абзацев текста
 - b) удобства работы с фрагментами изображения
 - c) настройки необходимого размера холста
 - d) уменьшения размера изображения
8. Сетка и направляющие служат для:
- a) точного размещения объектов на изображении
 - b) рисования объектов
 - c) задания размеров шрифта
 - d) выбора цветового решения
9. Создание снимка в палитре «История» необходимо для:
- a) записи промежуточного изображения во временный файл
 - b) записи промежуточного состояния в постоянный файл
 - c) временного сведения слоев
 - d) палитра «История» отсутствует в Photoshop
10. Булевы операции над выделенными областями это:
- a) сложение выделенных областей
 - b) пересечение выделенных областей
 - c) сложение, вычитание и пересечение выделенных областей
 - d) вычитание выделенных областей
11. Шрифты и контуры в Photoshop это элементы:
- a) растровой графики

- b) векторной графики
- c) как растровой, так и векторной графики
- d) фрактальной графики

12. Инструмент «Волшебная палочка» это:

- a) инструмент передвижения выделенной области
- b) инструмент инверсии выделенной области
- c) инструмент выделения области
- a) в Photoshop отсутствует такой инструмент

13. Цветовая модель RGB основана на трех базовых цветах:

- a) желтом, синем, черном
- b) зеленом, красном, белом
- c) красном, зеленом, синем
- d) черном, белом, красном

14. «Внутренняя тень» это:

- a) стиль слоя
- b) эффект фильтра
- c) градиент
- d) базовый примитив

15. Палитра «История» позволяет:

- a) увидеть элементы работы, сделанные до вас
- b) увидеть цепочку шагов, сделанных вами, к данному моменту времени
- c) удалять слои
- d) создавать новые слои

16. Разрешение измеряется:

- a) в сантиметрах
- b) в пикселях
- c) в пикселях на дюйм
- d) в дециметрах

17. Магнитное свободное перо применяется для:

- a) создания габаритной рамки
- b) удаления изображений
- c) обводки и выделения изображений
- d) создания новых слоев

18. Инструмент «Заплата» применяется для:

- a) создание быстрой маски
- b) удаления части изображений
- c) замены нежелательных объектов фрагментом фона
- d) реализации функции прозрачности

19. Слияние слоев дает возможность:

- a) сохранить файл
- b) уменьшить размер файла перед сохранением
- c) закрыть палитру «Слои»
- d) изменить стили слоя

20. Инструмент «Лассо» служит для:

- a) выделения областей произвольной формы

- b) для перемещения выделенной области
- c) для очерчивания краев
- d) изменения цвета фона

Вариант 2

1. Что **не является** элементом программы CorelDraw:
 - a) докеры (обеспечивают множество функциональных возможностей программы)
 - b) палитра цветов (содержит цвета, используемые в документе)
 - c) строка состояния (информирует об объектах и выполняемых действиях)
 - d) 3D сцена (обеспечивает просмотр объекта в режиме 3D)
2. На скольких базовых цветах основана цветовая модель CMYK:
 - a) 4
 - b) 6
 - c) 3
 - d) 2
3. Какой формат изображения является векторным:
 - a) .bmp
 - b) .tiff
 - c) .doc
 - d) .jpg
4. dpi – это:
 - a) характеристика цвета
 - b) разрешение изображения
 - c) формат файла
 - d) характеристика видеокарты
5. Какое из этих утверждений **неверное**:
 - a) в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструмента ФОРМА
 - b) в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструментов СВОБОДНАЯ ФОРМА.
 - c) в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструмента ПЕРО
 - d) в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструментов БЕЗЪЕ
6. Какое из этих утверждений **неверное**:
 - a) узлы бывают гладкие
 - b) узлы бывают симметричные
 - c) узлы бывают острые
 - d) узлы бывают несимметричные
7. Какие контуры **не могут** иметь заливку
 - a) замкнутые
 - b) незамкнутые
 - c) сглаженные
 - d) не имеющие обводки

8. Трансформирование объектов осуществляется с помощью инструментов (выбрать **неверный** ответ):
- a) инструмент ФОРМА, СВОБОДНАЯ ФОРМА
 - b) докер ФОРМИРОВАНИЕ
 - c) инструмент АБРИС
 - d) инструмент УКАЗАТЕЛЬ
9. Операции копирования и дублирования объектов **между документами** выполняются с использованием:
- a) мыши
 - b) буфера обмена
 - c) инструмента УКАЗАТЕЛЬ
 - d) панели свойств
10. Инструмент ФОРМА позволяет (выбрать **неверное** суждение):
- a) копировать узлы
 - b) изменять типы и кривизну сегментов
 - c) добавлять и удалять узлы
 - d) перемещать узлы
11. Выбрать верное суждение
- a) графический редактор CorelDraw является растровым редактором
 - b) векторные изображения занимают больше дискового пространства, чем растровые
 - c) векторные изображения можно увеличивать бесконечно без изменения качества изображения
 - d) в векторном формате можно получить изображение фотографического качества
12. К графическим примитивам относятся (выбрать **неверный** ответ):
- a) спирали и таблицы
 - b) окружности (эллипсы)
 - c) многоугольники
 - d) прямоугольники
13. При необходимости редактирования примитивов по узлам их следует (выбрать **верный** ответ):
- a) сгруппировать
 - b) объединить
 - c) предварительно перевести в кривые
 - d) выровнять
14. Выбрать **неверное** суждение:
- a) при дублировании объекта сохраняется связь с оригиналом
 - b) при клонировании объекта сохраняется связь с оригиналом
 - c) исключение означает вычитание одного объекта из другого
 - d) инструментом Безье можно рисовать прямые линии
15. Какой панели интерфейса CorelDraw не существует:
- a) строка меню
 - b) панель свойств
 - c) стандартная панель

- d) основные фигуры
16. Выбрать **неверное** суждение
- a) цветовая модель RGB основана на 3 базовых цветах: красном, желтом и зеленом
 - b) в цветовой модели CMYK есть черный цвет
 - c) цветовая модель Lab содержит величину светлоты
 - d) цветовая модель HSB содержит величину яркости цвета
17. Выбрать верное суждение:
- a) фигурный текст можно располагать вдоль кривой
 - b) фигурный текст в CorelDAW располагается в рамке
 - c) символы в фигурном тексте фигурные
 - d) фигурный текст в CorelDAW предназначен для ввода больших текстовых массивов
18. Кнопка «Импорт» в стандартной панели редактора CorelDAW служит:
- a) для публикации векторного изображения в растровом формате
 - b) для импортирования новой библиотеки цветов
 - c) для введения растрового изображения в пространство листа
 - d) для трассировки растровых изображений
19. Трассировка изображений – это:
- a) перевод векторного изображения в растровое
 - b) перевод растрового изображения в векторное
 - c) приближение векторного изображения к фотографическому качеству
 - d) сжатие изображения с целью уменьшения формата
20. Сенсорная панель:
- a) это устройство вывода
 - b) служит для перевода растрового изображения в векторное
 - c) служит заменителем мыши
 - d) это устройство ввода

Примерная тематика рефератов

1. История развития методов творческого мышления.
2. Творческий подход и его применение в современном дизайн-проектировании.
3. Основные концепции креативности.
4. Полисемия понятия «инновация» и теоретико-методологические основы инновационных терминов .
5. Повышение эффективности инновационной деятельности с учетом факторов, влияющих на креативность личности.
6. Развитие творческого мышления как один из важнейших аспектов современного дизайн-образования.
7. Стилль и стилизация.
8. Универсальные мотивы в современной модной индустрии.
9. История развития шрифта.
10. Классификация шрифтов и их характеристика.
11. Особенности начертания различных видов шрифтов и техника их написания.
12. Шрифтовая композиция текста.

13. Имидж – как основной элемент социальной культуры.
14. Искусство и современная компьютерная графика.
15. Особенности формирования и развития компьютерной графики как самостоятельного направления искусства.
16. Произведения компьютерной графики как культурный и образовательный феномен.
17. Современное программное обеспечение компьютерной графики.
18. Эстетика минимализма в компьютерной графике.
19. Особенности использования компьютерной графики в мультимедийных изданиях.
20. Компьютерная графика в кинематографе.
21. Сравнительный анализ видов компьютерной графики.
22. Инновационные технические средства компьютерной графики.
23. Генезис шрифтовых стилей в компьютерной типографике.
24. Средства и приемы фотокомпозиции в компьютерной графике.
25. Психология восприятия цвета в компьютерной графике.

Примерная тематика творческого задания

1. Выполнить фрагмент шрифтовой композиции для оформления объекта модной индустрии.
2. Применяя приемы создания визуальных эффектов, изобразить композицию с эффектом движения на тему «Спорт в моей жизни». Формат А4, растровая или векторная компьютерная графика.
3. Применяя методы коллажирования, стили слоя, режимы наложения и т.д., разработать декоративное оформление текстовых надписей. Формат А4, растровая или векторная компьютерная графика.
4. Выполнить реставрацию и ретуширование повреждённой исторической фотографии. Формат исходной фотографии, разрешение 300 dpi, растровая компьютерная графика.
5. С учетом модных тенденций создать планшет идей для дизайн-проекта, выбрать актуальную цветовую палитру, подобрать фотографии моделей-аналогов. Формат А3, растровая или векторная компьютерная графика.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме экзамена в 3 и 5 семестре с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к экзамену.

Вопросы к экзамену (3 семестр, очная форма обучения)

1. Основы методологии творческого процесса.
2. Природа человеческого творчества. Творческое мышление.
3. Основные понятия творческой деятельности.
4. Особенности творческого мышления. Творческие способности.
5. Методики развития творческих способностей.
6. Специфика метода проектов.

7. Общие положения о способах решения творческих задач.
8. Методика решения творческих задач.
9. Современные способы и этапы решения творческих задач.
10. Системный подход в творческо-конструкторской деятельности.
11. Диалектика развития методов поиска решения художественных и технических задач.
12. Понятие о функциональном анализе.
13. Понятие о дизайне как профессиональной деятельности на стыке искусства и проектирования.
14. Состояние проектной культуры в социуме.
15. Теоретическая подготовка в процессе обучения дизайн-проектированию.
16. Научные основы проектной деятельности.
17. Организационные основы проектной деятельности.
18. Модели и моделирование в проектной деятельности.
19. Художественное проектирование и качество изделий.
20. Конструирование объектов предметной среды.
21. Техническое и художественное конструирование.
22. Влияние стилей и моды на формообразование объектов предметной среды.
23. Стайлинг в современном дизайне.
24. Воздействие цвета на человека. Проблемы снижения утомляемости.
25. Потребительские показатели качества изделий.
26. Эстетическая оценка качества промышленных образцов.
27. Компьютерное моделирование как средство художественного проектирования.
28. Перспективные направления развития дизайн-проектирования.
29. Компьютерная графика в современном дизайне.
30. Требования к компетентности дизайнера в сфере использования современных компьютерных технологий в модной индустрии.
31. История создания и развития компьютерной графики.
32. Основные понятия компьютерной графики.
33. Особенности разработки визуальных проектов средствами компьютерной графики.
34. Основные функциональные характеристики современных компьютеров.
35. Photoshop: элементы интерфейса: заголовок, полоса состояния, меню. Палитры. Панель инструментов и панель свойств.
36. Операции с документом. Открытие документа. Сохранение документа. Закрытие файла и выход из программы.
37. Вспомогательные режимы. Масштаб и прокрутка изображения в окне документа.
38. Палитра Навигатор. Направляющие. Линейки. Измерения.
39. Изменение разрешения изображения.
40. Цветовые каналы изображения. Контроль цвета перед печатью иллюстрации. Преобразование цветовых моделей. Инструмент «Пипетка».
41. Построение выделений. Уточнение границы выделения.
42. Кадрирование изображения. Инструмент Рамка (Crop).
43. Инструмент Волшебный ластик. Инструмент Фоновый ластик.
44. Рисование и заливка. Кисти. Инструмент заливки.

- 45.Создание узора. Градиенты.
- 46.Рисование геометрических фигур.
- 47.Маски: назначение и особенности использования.
- 48.Сохранение, редактирование и загрузка канала. Сложение, вычитание, пересечение каналов.
- 49.Коррекция изображений. Работа с инструментом Штамп (Clone Stamp). Инструмент Заплата (Patch).
- 50.Техническая ретушь. Размытие дефектов. Использование фильтра Пыль и Царапины (Dust&Scratches)
- 51.Текст в Photoshop: Простой текст. Направление текста. Фигурный текст. Текст как слой.
- 52.Художественные фильтры: Фильтр Цветные карандаши (Colored pencils). Фильтр Аппликация (Cutout). Сухая кисть (Dry brush). Фильтр Фреска (Fresco). Фильтр Неоновый свет (Neon Glow).
- 53.Фильтр Масляная живопись (Paint daubs). Фильтр Шпатель (Palette knife). Фильтр Целлофановая упаковка (Plastic Wrap). Фильтр Плакат (Poster Edges). Фильтр Пастель (Rough Pastels).
- 54.Штриховые фильтры. Фильтр Акцент на краях (Accented Edges). Фильтры Наклонные штрихи и Перекрестные штрихи (Accented strokes и Crosshatch). Фильтры Разбрызгивание (Sprayed strokes) и Аэрограф (Spacer).

Вопросы к экзамену (5 семестр, очная форма обучения)

1. CorelDraw элементы интерфейса.
2. Инструменты настройки рабочей среды CorelDraw.
3. CorelDraw: инструменты создания объектов.
4. Экранная палитра цветов CorelDraw.
5. Понятие объекта в CorelDraw. Свойства объектов.
6. Построение прямоугольника. Эллипс, окружность. Многоугольники и звезды. Спирали.
7. Редактирование изображений. Выделение объектов.
8. Изменение масштаба просмотра изображений.
9. Отмена и возврат последних действий.
- 10.Создание композиции. Перемещение, копирование и удаление объектов.
- 11.Точное позиционирование. Измерительные линейки. Сетка. Направляющие.
- 12.Блокирование объектов. Группировка объектов.
- 13.Приемы наложения объектов.
- 14.Булевы операции.
- 15.Клонирование и дублирование объектов.
- 16.Создание контуров. Кривые Безье.
- 17.Логика заливки и обводки.
- 18.Интерактивное искажение.
- 19.Функция «Текст».
- 20.Художественные средства CorelDraw.
- 21.Специальные эффекты CorelDraw.

22. Работа с растровыми изображениями в CorelDraw.
23. Оформление печатной продукции.
24. Шрифт и орнамент.
25. Значение шрифта для оформления печатной продукции и в рекламе объектов модной индустрии.
26. Создание творческого проекта средствами компьютерной графики.
27. Этапы проектирования.
28. Требования к полиграфической подготовке дизайн проектов.
29. Особенности разработки макета дизайн-проекта.
30. Параметры сравнительного анализа и оценки предложенных вариантов оригинал-макетов.
31. Специфика и параметры оценки графических работ.
32. Психологические основы при работе с заказчиком.
33. Нетрадиционные методы и приёмы подачи дизайн проектов.
34. Современное общество и визуальная культура.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. Нартя, В. И. Основы конструирования объектов дизайна : учебное пособие : [16+] / В. И. Нартя, Е. Т. Суиндилов. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2019. – 265 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=565018> (дата обращения: 02.09.2024). – Библиогр.: с. 280. – ISBN 978-5-9729-0353-5. – Текст : электронный.
2. Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность : учебное пособие : [16+] / В. П. Наумов. – 2-е изд., испр. – Москва : ФЛИНТА, 2019. – 183 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110> (дата обращения: 02.09.2024). – Библиогр.: с. 164-167. – ISBN 978-5-9765-4265-5. – Текст : электронный.

4.2. Дополнительная литература

1. Шафрай, А. В. Графические редакторы дизайнера : учебное пособие : [16+] / А. В. Шафрай ; Кемеровский государственный университет. – Кемерово : Кемеровский государственный университет, 2019. – 102 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=600400> (дата обращения: 02.09.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8353-2423-1. – Текст : электронный.
2. Шульдова, С.Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С.Г. Шульдова. – Минск: РИПО, 2020. – 301 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804> (дата обращения: 02.09.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-987-8. – Текст: электронный.

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://edu.ru/	Российское образование: Федеральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты образовательных учреждений; государственные образовательные стандарты; нормативные документы; каталог экскурсий и обучающих программ.	Свободный доступ

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	http://www.biblioclub.ru	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Университетская библиотека онлайн	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
2.	https://e.lanbook.com/	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Лань	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
3.	www.garant.ru	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
4.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ
5.	www.consultant.ru	Российская компьютерная справочно-правовая система	Свободный доступ

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;

- Microsoft Office;
- LibreOffice;
- Photoshop;
- CorelDraw и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук). Лабораторные и практические занятия проводятся в специализированных аудиториях, в том числе оснащенных персональными компьютерами с установленным лицензионным и свободно распространяемым программным обеспечением и возможностью подключения к сети «Интернет».

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.