

ЕЛЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. И.А. БУНИНА



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор института истории и культуры

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.04.05 Методология творческого процесса

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн костюма и цифровое моделирование

Квалификация (степень): бакалавр

Форма обучения: очная

Институт: истории и культуры

Кафедра: дизайна, художественного образования и технологий

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

| | | | |
|------------------------------------|-------------------------|--|--|
| Лекции | 18 | | |
| Лабораторные занятия | 162 | | |
| 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 | 323,4 | | |

Всего часов: 576

Трудоемкость: 16 зачетных единиц.

Разработчики рабочей программы:

доцент Малявко Л.Н.

доцент Новикова И.В.

доцент Соломенцева С.Б.

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: развитие у обучающихся способности осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде в процессе художественно-творческой деятельности; формирование способности выполнять поисковые эскизы традиционными изобразительными средствами и цифровыми способами, используемыми в проектной графике; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, в т.ч. с использованием компьютерных технологий.

Задачи изучения дисциплины:

- изучить основы методологии творческого процесса;
- исследовать дизайн как профессиональную деятельность на стыке искусства и проектирования;
- изучить и освоить этапы проектирования;
- 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 |
|--|--|---|
| УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде. | Знать: <ul style="list-style-type: none">– стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели;– особенности поведения разных групп людей, с которыми работает/взаимодействует; | Знает: <ul style="list-style-type: none">– стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели в сфере дизайн-проектирования;– особенности поведения разных групп людей, с которыми работает/взаимодействует в ходе творческого процесса; |
| | Уметь: <ul style="list-style-type: none">– определять свою роль в команде;– устанавливать разные виды коммуникации (учебную, деловую, неформальную и др.);– оценивать последствия личных действий и планировать последовательность шагов для достижения заданного результата; | Умеет: <ul style="list-style-type: none">– определять свою роль в команде;– устанавливать разные виды коммуникации (учебную, деловую, неформальную и др.) для повышения эффективности художественно-творческой деятельности;– оценивать последствия личных действий и планировать последовательность шагов для до- |

| | | |
|--|--|--|
| | | стижения заданного результата в дизайн-проектирования; |
| | Владеть: <ul style="list-style-type: none"> – навыками эффективного взаимодействия с другими членами команды, в т.ч. участия в обмене информацией, знаниями и опытом, в презентации результатов работы команды. | Владеет: <ul style="list-style-type: none"> – навыками эффективного взаимодействия с другими членами команды, в т.ч. участия в обмене информацией, знаниями и опытом, в презентации результатов художественно-творческой деятельности команды. |
| ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления); | Знать: <ul style="list-style-type: none"> – современные изобразительные средства и способы проектной графики; – принципы проектирования дизайн-объектов; – концептуальные подходы к решению дизайнерских задач; – утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления); | Знает: <ul style="list-style-type: none"> – традиционные и цифровые изобразительные средства и способы проектной графики; – основные принципы проектирования дизайн-объектов; – концептуальные, в.т. числе цифровые подходы к решению дизайнерских задач; – базовые утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления); |
| | Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления). | Умеет: <ul style="list-style-type: none"> – выполнять поисковые эскизы традиционными изобразительными средствами и цифровыми способами, используемыми в проектной графике; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, в т.ч. с использованием компьютерных технологий; – синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления). |
| | Владеть: <ul style="list-style-type: none"> – методами разработки проектной | Владеет: <ul style="list-style-type: none"> – методами разработки проектной |

| | | |
|--|--|--|
| требления) | идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – способностью выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики. | идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, в т.ч. с использованием компьютерных технологий; – способностью выполнять поисковые эскизы традиционными изобразительными средствами и цифровыми способами, используемыми в проектной графике. |
| ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования | Знать: - современные педагогические технологии; - методы, средства, формы осуществления педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования | Знает: - современные педагогические технологии творческой деятельности; - методы, средства, формы осуществления педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования |
| | Уметь: - осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования | Умеет: - осуществлять педагогическую деятельность по руководству творчеством обучающихся в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования |
| | Владеть: - методами, средствами, формами осуществления педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования | Владеет: - методами, средствами, формами осуществления педагогической деятельности по организации и руководству творчеством обучающихся в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования |

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. | 108 | | | 54 | 54 |
| 1. | Тема 1. Природа человеческого | 16 | | | 8 | 8 |

| | | | | | | |
|-----|--|-------------|-----------|--|-----------|--------------|
| | творчества. Творческое мышление. | | | | | |
| 2. | Тема 2. Общие положения о способах решения творческих задач. | 20 | | | 10 | 10 |
| 3. | Тема 3. Понятие о дизайне как профессиональной деятельности на стыке искусства и проектирования. | 20 | | | 10 | 10 |
| 4. | Тема 4. Конструирование объектов предметной среды. | 52 | | | 26 | 26 |
| | <i>Итого за 2 семестр</i> | <i>108</i> | | | <i>54</i> | <i>54</i> |
| | Раздел 2. Композиция графического листа. | 48,7 | 4 | | 18 | 26,7 |
| 5. | Тема 5. Значение орнаментального оформления в создании дизайн проектов. | 22,7 | 2 | | 8 | 12,7 |
| 6. | Тема 6. Статика, динамика и ритм орнаментов в полосе и на плоскости. | 26 | 2 | | 10 | 14 |
| | Раздел 3. Оформление печатной продукции. | 52 | 4 | | 24 | 24 |
| 7. | Тема 7. Шрифт и орнамент. | 22 | 2 | | 10 | 10 |
| 8. | Тема 8. Значение шрифта для оформления печатной продукции и в рекламе одежды. | 30 | 2 | | 14 | 14 |
| | Раздел 4. Фирменный стиль. | 46 | 4 | | 12 | 30 |
| 9. | Тема 9. История фирменного стиля и правила создания логотипа. | 10 | 2 | | | 8 |
| 10. | Тема 10. Носители фирменного стиля. | 18 | 2 | | 4 | 12 |
| 11. | Тема 11. Реклама как способ социализации фирменного стиля. | 18 | | | 8 | 10 |
| | Раздел 5. Создание творческого проекта. | 60 | 6 | | 18 | 36 |
| 12. | Тема 12. Этапы проектирования. | 6 | 2 | | | 4 |
| 13. | Тема 13. Требования к полиграфической подготовке дизайн проектов. | 14 | 2 | | 4 | 8 |
| 14. | Тема 14. Психологические основы при работе с заказчиком. | 12 | 2 | | 4 | 6 |
| 15. | Тема 15. Нетрадиционные методы и приёмы подачи дизайн проектов. | 18 | | | 6 | 12 |
| 16. | Тема 16. Выдающиеся дизайнеры и их бренды. | 10 | | | 4 | 6 |
| | <i>Контроль</i> | <i>9</i> | | | | |
| | <i>Экзамен</i> | <i>0,3</i> | | | | |
| | <i>Итого за 3 семестр</i> | <i>216</i> | <i>18</i> | | <i>72</i> | <i>116,7</i> |
| | Раздел 6. Компьютерная графика в современном дизайне. | 36 | | | 12 | 24 |

| | | | | | | |
|-----|---|--------------|--|-----------|-----------|-------------|
| 17. | Тема 17. Перспективные направления развития дизайн-проектирования. Требования к компетентности дизайнера в сфере использования современных компьютерных технологий. | 12 | | | 4 | 8 |
| 18. | Тема 18. История создания и развития компьютерной графики. | 12 | | | 4 | 8 |
| 19. | Тема 19. Основные понятия компьютерной графики. | 12 | | | 4 | 8 |
| | Раздел 7. Создание композиций в редакторе растровой компьютерной графики Photoshop. | 72 | | | 24 | 48 |
| 20. | Тема 20. Введение в Photoshop. | 12 | | | 4 | 8 |
| 21. | Тема 21. Вспомогательные режимы. Изменение разрешения изображения. Каналы изображения. | 12 | | | 4 | 8 |
| 22. | Тема 22. Выделенные области. Рисование и заливка. | 12 | | | 4 | 8 |
| 23. | Тема 23. Маски в Photoshop. | 12 | | | 4 | 8 |
| 24. | Тема 24. Коррекция изображений в Photoshop. Техническая ретушь. | 12 | | | 4 | 8 |
| 25. | Тема 25. Эффекты в Photoshop. Работа с текстом. Фильтры. | 12 | | | 4 | 8 |
| | <i>Итого за 4 семестр</i> | <i>108</i> | | | <i>36</i> | <i>72</i> |
| | Раздел 8. Разработка визуальных компонентов дизайн-проектов средствами векторной компьютерной графики. | 134,7 | | 54 | | 80,7 |
| 26. | Тема 26. CorelDraw. Начальные сведения. Графические примитивы. Построение и трансформация примитивов. | 14 | | 6 | | 8 |
| 27. | Тема 27. Редактирование изображений. Создание композиции. | 16 | | 6 | | 10 |
| 28. | Тема 28. Точное позиционирование, блокирование и группировка изображений. | 14 | | 6 | | 8 |
| 29. | Тема 29. Приемы наложения объектов. Булевы операции. Клонирование и дублирование объектов. | 14 | | 6 | | 8 |
| 30. | Тема 30. Создание контуров. Кривые Безье. | 14 | | 6 | | 8 |
| 31. | Тема 31. Логика заливки и обводки. Интерактивное искажение. Функция «Текст». | 14 | | 6 | | 8 |
| 32. | Тема 32. Художественные средства CorelDraw. Пример создания логотипа. | 14 | | 6 | | 8 |
| 33. | Тема 33. Специальные эффекты | 14 | | 6 | | 8 |

| | | | | | | |
|-----|--|------|----|----|-----|-------|
| | CorelDraw. | | | | | |
| 34. | Тема 34. Работа с растровыми изображениями в CorelDraw. Создание оригинал-макетов. | 20,7 | | 6 | | 14,7 |
| | Контроль | 9 | | | | |
| | Экзамен | 0,3 | | | | |
| | Итого за 5 семестр | 144 | | 54 | | 80,7 |
| | в т.ч. практическая подготовка | | | | | |
| | ИТОГО: | 576 | 18 | 54 | 162 | 323,4 |

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

- Три универсальные геометрические фигуры, составляющие основу орнамента:
 - круг, квадрат и треугольник;
 - овал, крест и квадрат;
 - круг, квадрат и крест.
- Важнейшим принципом организации орнаментальной композиции является:
 - мотив;
 - ритм;
 - образ.
- Розетка по своему начертанию близка:
 - к цветку;
 - к спирали;
 - к солнечному диску.
- Установить соответствие между терминами и их определениями.

| | |
|--------------------|---|
| А. Орнамент (узор) | 1. Повторение части орнамента (группы элементов) без всякого изменения линейных размеров и форм |
| Б. Раппорт | 2. Отдельный элемент орнамента, который определяет его вид |
| В. Мотив | 3. Последовательное повторение отдельных изобразительных мотивов |

или их группы

1. К факторам удобочитаемости шрифта не относится:
 - А) форма шрифтовых знаков;
 - Б) четкость шрифта;
 - В) смысловая нагрузка текста.
2. К понятию чёткость шрифта не относится:
 - А) узнаваемость знаков;
 - Б) пробел вокруг строки или шрифтового поля;
 - В) качество выполнения.
3. Фонемы это:
 - А) обозначения отдельных звуков языка при помощи буквенных знаков алфавита;
 - Б) зрительные образы исторически сложившиеся, общепринятые схемы букв;
 - В) основы профессиональной грамоты в области искусства шрифта.
4. Графемы это:
 - А) обозначения отдельных звуков языка при помощи буквенных знаков алфавита;
 - Б) зрительные образы исторически сложившиеся, общепринятые схемы букв;
 - В) основы профессиональной грамоты в области искусства шрифта.
5. Факторы удобочитаемости шрифта это:
 - А) обозначения отдельных звуков языка при помощи буквенных знаков алфавита;
 - Б) зрительные образы исторически сложившиеся, общепринятые схемы букв;
 - В) основы профессиональной грамоты в области искусства шрифта.
6. К понятию шрифтовая композиция не относится:
 - А) пропорциональность отношения ширины знака к его высоте;
 - Б) пробел вокруг строки или шрифтового поля;
 - В) цветовое решение.
7. Ощущение ритма в шрифтовой композиции не зависит от:
 - А) чередования пятен букв и межбуквенных пробелов;
 - Б) геометрической и оптической пропорциональностью букв;
 - В) длинны строки.
12. Комплексное оформление, начиная с общего зрительного охвата произведения вплоть до восприятия наименьшего элемента структуры это:
 - А) микроструктура;
 - Б) субструктура;
 - В) макроструктура.
13. Взаимосвязи между компонентами, составляющими отдельный элемент, отражает:
 - А) микроструктура;
 - Б) субструктура;
 - В) макроструктура.
14. Шрифт прямого написания для заголовков вытянутой пропорции:
 - А) титульная вязь;

- Б) полуустав;
 - В) устав.
15. Шрифт с небольшим наклоном немного вытянутых пропорций:
- А) титульная вязь;
 - Б) полуустав;
 - В) устав
16. Петровская реформа шрифта не коснулась:
- А) количественного состава алфавита;
 - Б) написания чисел;
 - В) инструментов используемых при написании.
17. Над разработкой шрифта «антиква» не работал:
- А) Франциск Скорина;
 - Б) Никола Йенсон;
 - В) Альбрехт Дюрер.
18. Акцидентный в переводе обозначает:
- А) декорированный, украшенный;
 - Б) афишный, плакатный;
 - В) найденный в гротах.
19. «Эклектика» в переводе обозначает:
- А) выбирающий;
 - Б) соединяющий;
 - В) соответствующий.
20. Орнамент заставок и буквиц тератологического стиля (XIII –XIV в.) состоит из:
- А) геометрических элементов (кругов и решеток);
 - Б) фигур животных (переплетенных ремнями, хвостами, узлами);
 - В) извивающихся листьев, сплетенных с большими бутонами цветов.

Вариант 2

1. Какая заливка в компьютерной графике называется градиентной?
- а) сплошная (одним цветом)
 - б) с переходом цветов (от одного цвета к другому)
 - с) заливка с использованием внешней текстуры
 - д) заливка узором
2. Строка состояния находится:
- а) в нижней части открытого изображения
 - б) в верхней части поля графического редактора
 - с) имеет плавающие функции
 - д) строка состояния отсутствует в Photoshop
3. Какой формат изображения не является растровым:
- а) .bmp
 - б) .tiff
 - с) .doc
 - д) .jpeg
4. Палитра «Навигатор» позволяет:
- а) 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 «Заплатка» 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 3

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. Специфика орнамента. Язык и выразительные средства.
8. Орнамент как один из стилеобразующих элементов в искусстве.
9. Классификация орнаментов.
10. Стил и стилизация.
11. Универсальные мотивы в орнаментальном искусстве.
12. История развития шрифта.
13. Классификация шрифтов и их характеристика.
14. Особенности начертания различных видов шрифтов и техника их написания.
15. Шрифтовая композиция текста.
16. История развития фирменного стиля.
17. Имидж – как основной элемент корпоративной культуры.
18. Концепция предприятия – основа создания фирменного стиля.
19. История развития товарного знака.
20. Ведущие дизайнеры и компании по созданию товарных знаков.
21. Искусство и современная компьютерная графика.

22. Особенности формирования и развития компьютерной графики как самостоятельного направления искусства.
23. Произведения компьютерной графики как культурный и образовательный феномен.
24. Современное программное обеспечение компьютерной графики.
25. Эстетика минимализма в компьютерной графике.
26. Особенности использования компьютерной графики в мультимедийных изданиях.
27. Компьютерная графика в кинематографе.
28. Сравнительный анализ видов компьютерной графики.
29. Инновационные технические средства компьютерной графики.
30. Генезис шрифтовых стилей в компьютерной типографике.
31. Психология восприятия цвета в компьютерной графике.
32. Средства и приемы фотокомпозиции в компьютерной графике.

Примерная тематика творческого задания

1. Разработать эскиз логотипа магазина детских товаров.
2. Разработать эскиз упаковки текстильного изделия.
3. Выполнить фрагмент шрифтовой композиции рекламного слогана.
4. Применяя приемы создания визуальных эффектов, изобразить композицию с эффектом движения на тему «Спорт в моей жизни». Формат А4, растровая или векторная компьютерная графика.
5. Применяя методы коллажирования, стили слоя, режимы наложения и т.д., разработать декоративное оформление текстовых надписей. Формат А4, растровая или векторная компьютерная графика.
6. Выполнить реставрацию и ретуширование повреждённой исторической фотографии. Формат исходной фотографии, разрешение 300 dpi, растровая 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 .
- 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.История становления и развития фирменного стиля.
- 28.Перечислите составляющие элементы понятия «фирменный стиль».
- 29.Дайте определение понятию «товарный знак» и «логотип».
- 30.Какую предварительную информацию необходимо собрать, приступая к разработке логотипа.
- 31.Основные правила создания логотипа.
- 32.Виды логотипов.
- 33.Особенности создания логотипов на модульной сетке.
- 34.Правила разработки монохромных логотипов.
- 35.Основные особенности разработки цветных логотипов.
- 36.Классификация носителей фирменного стиля.
- 37.Правила разработки визитных карточек.
- 38.Правила разработки ярлыков и наклеек.
- 39.Современные требования, предъявляемые к объёмной упаковке.
- 40.Разработка дизайна упаковочной бумаги: материалы, колористическое решение.
- 41.Современные требования, предъявляемые к созданию вывесок и указателей.
- 42.Реклама как способ социализации фирменного стиля.
- 43.Виды и современные требования, предъявляемые к созданию рекламной продукции (календари, значки, ручки, кепки и т.д.).
- 44.Полиграфические требования, предъявляемые к разработке буклета и каталога.
- 45.Особенности разработки рекламных плакатов.
- 46.Фирменная одежда сотрудников: классификация, требования, материалы, колористическое решение.
- 47.Оформление интерьера в фирменном стиле: требования, материалы, колористическое решение.
- 48.Этапы проектирования фирменного стиля.
- 49.Особенности выбора объекта и элементов оформления.

50. Этапы и требования к созданию эскизов фирменного стиля.
51. Особенности сбора информации, изучения и анализа аналогов фирменного стиля.
52. Требования к полиграфической подготовке дизайн проектов фирменного стиля.
53. Психологические основы при работе с заказчиком.
54. Обоснование с психологической точки зрения выбора цвета и характерных форм.
55. Нетрадиционные методы и приёмы подачи дизайн проектов.
56. Выдающиеся дизайнеры и их бренды.

Вопросы к экзамену (5 семестр, очная форма обучения)

1. Компьютерное моделирование как средство художественного проектирования.
2. Перспективные направления развития дизайн-проектирования.
3. Компьютерная графика в современном дизайне.
4. Требования к компетентности дизайнера в сфере использования современных компьютерных технологий.
5. История создания и развития компьютерной графики.
6. Основные понятия компьютерной графики.
7. Особенности разработки визуальных проектов средствами компьютерной графики.
8. Основные функциональные характеристики современных компьютеров.
9. Photoshop: элементы интерфейса: заголовок, полоса состояния, меню. Палитры. Панель инструментов и панель свойств.
10. Операции с документом. Открытие документа. Сохранение документа. Закрытие файла и выход из программы.
11. Вспомогательные режимы. Масштаб и прокрутка изображения в окне документа.
12. Палитра Навигатор. Направляющие. Линейки. Измерения.
13. Изменение разрешения изображения.
14. Цветовые каналы изображения. Контроль цвета перед печатью иллюстрации. Преобразование цветовых моделей. Инструмент «Пипетка».
15. Построение выделений. Уточнение границы выделения.
16. Кадрирование изображения. Инструмент Рамка (Crop).
17. Инструмент Волшебный ластик. Инструмент Фоновый ластик.
18. Рисование и заливка. Кисти. Инструмент заливки.
19. Создание узора. Градиенты.
20. Рисование геометрических фигур.
21. Маски: назначение и особенности использования.
22. Сохранение, редактирование и загрузка канала. Сложение, вычитание, пересечение каналов.
23. Коррекция изображений. Работа с инструментом Штамп (Clone Stamp). Инструмент Заплата (Patch).
24. Техническая ретушь. Размытие дефектов. Использование фильтра Пыль и Царапины (Dust&Scratches)
25. Текст в Photoshop: Простой текст. Направление текста. Фигурный текст. Текст как слой.

- 26.Художественные фильтры: Фильтр Цветные карандаши (Colored pencils). Фильтр Аппликация (Cutout). Сухая кисть (Dry brush). Фильтр Фреска (Fresco). Фильтр Неоновый свет (Neon Glow).
- 27.Фильтр Масляная живопись (Paint daubs). Фильтр Шпатель (Palette knife). Фильтр Целлофановая упаковка (Plastic Wrap). Фильтр Плакат (Poster Edges). Фильтр Пастель (Rough Pastels).
- 28.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).
- 29.CorelDraw элементы интерфейса. Инструменты настройки рабочей среды.
- 30.CorelDraw: инструменты создания объектов. Экранная палитра цветов.
- 31.Понятие объекта в CorelDraw. Свойства объектов. Построение прямоугольника. Эллипс, окружность. Многоугольники и звезды. Спирали.
- 32.Редактирование изображений. Выделение объектов. Изменение масштаба просмотра изображений. Отмена и возврат последних действий.
- 33.Создание композиции. Перемещение, копирование и удаление объектов.
- 34.Точное позиционирование. Измерительные линейки. Сетка. Направляющие. Блокирование объектов. Группировка объектов.
- 35.Приемы наложения объектов.
- 36.Булевы операции.
- 37.Клонирование и дублирование объектов.
- 38.Создание контуров. Кривые Безье.
- 39.Логика заливки и обводки.
- 40.Интерактивное искажение.
- 41.Функция «Текст».
- 42.Художественные средства CorelDraw.
- 43.Специальные эффекты CorelDraw.
- 44.Работа с растровыми изображениями в CorelDraw.
- 45.Особенности разработки макета дизайн-проекта.
- 46.Параметры сравнительного анализа и оценки предложенных вариантов оригинал-макетов.
- 47.Специфика и параметры оценки графических работ.
- 48.Современное общество и визуальная культура.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. 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: 01.09.2022). – Библиогр.: с. 164-167. – ISBN 978-5-9765-4265-5. – Текст : электронный.
2. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования : учебное пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – Москва : Юнити-

Дана, 2017. – 239 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684750> (дата обращения: 01.09.2022). – ISBN 978-5-238-01525-5. – Текст : электронный.

3. 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: 01.09.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-987-8. – Текст: электронный.

4.2. Дополнительная литература

1. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : [16+] / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869> (дата обращения: 01.09.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.
2. 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: 01.09.2022). – Библиогр.: с. 280. – ISBN 978-5-9729-0353-5. – Текст : электронный.
3. 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: 01.09.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8353-2423-1. – Текст : электронный.

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

| № пп | Ссылка на информационный ре- сурс | Наименование разработки в электронной форме | Доступность |
|---------|---|---|------------------|
| 1. | http://edu.ru/ | Российское образование: Фе- деральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты об- разовательных учреждений; государственные образователь- ные 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). Практические и лабораторные 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.