



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### Б1.В.01.13 Цифровая графика в креативных индустриях

**Направление подготовки:** 54.03.01 Дизайн

**Направленность (профиль):** Дизайн-проектирование в креативных индустриях

**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		
Семестр/триместр	2, 3, 4		

Лекции	36		
Лабораторные занятия	90		
Практические (семинарские) занятия			
в т. ч. практическая подготовка			
Формы промежуточной аттестации	Зачет 2, 3 сем. Экзамен 4 сем. - 0,3		
Контроль	9		
Иные формы работы			
Самостоятельная работа	80,7		

**Всего часов:** 216

**Трудоемкость:** 6 зачетных единиц

Разработчик рабочей программы: *доцент Соломенцева С.Б.*

## I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

**Цель изучения дисциплины:** развитие у обучающихся способности осуществлять поиск, критический анализ информации в креативных индустриях с использованием цифровых инструментов и применять системный подход для решения поставленных задач; формирование способности к разработке проектной идеи, основанной на художественном подходе к решению дизайнерской задачи средствами цифровой графики.

### **Задачи изучения дисциплины:**

- исследовать роль креативных индустрий в современном мире;
- изучить основы работы в цифровых редакторах векторной компьютерной графики;
- научить разрабатывать визуальные компоненты дизайн-проектов средствами векторной компьютерной графики;
- научить создавать анимированные дизайн-проекты;
- изучить проектный подход в креативных индустриях.

**Место дисциплины в структуре ОПОП:** реализуется в рамках части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1. Дисциплины (модули).

### **Планируемые результаты обучения по дисциплине:**

<b>Код компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
УК-1	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– методы поиска информации и работы с ней;</li><li>– сущность системного подхода.</li></ul>	<b>Знает:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– цифровые методы поиска информации и работы с ней;</li><li>– сущность системного подхода в креативных индустриях.</li></ul>
	<b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– анализировать задачу, выделять этапы ее решения, осуществлять действия по решению;</li><li>– находить различные варианты решения задачи, оценивать их преимущества и риски.</li></ul>	<b>Умеет:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– анализировать задачу, выделять этапы ее решения, осуществлять действия по решению с применением цифровых технологий;</li><li>– находить различные варианты решения задачи в креативных индустриях, оценивать их преимущества и риски.</li></ul>
	<b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– навыками оценивания практических последствий возможных вариантов решения задачи;</li><li>– навыками грамотного, логичного, аргументированного</li></ul>	<b>Владеет:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– навыками оценивания практических последствий возможных вариантов решения задачи в креативных индустриях;</li><li>– навыками грамотного,</li></ul>

	формулирования собственных суждений и оценок.	логичного, аргументированного формулирования собственных суждений и оценок.
ПКС-1	<b>Знать:</b> – принципы разработки проектной идеи; – концептуальные подходы в дизайн-проектировании; – основные требования к дизайн-проекту.	<b>Знает:</b> – принципы разработки проектной идеи с использованием цифровых технологий; – концептуальные подходы в дизайн-проектировании в креативных индустриях; – основные требования к дизайн-проекту.
	<b>Уметь:</b> – разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – анализировать и определять требования к дизайн-проекту; – синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.	<b>Умеет:</b> – разрабатывать проектные идеи с использованием цифровых технологий, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – анализировать и определять требования к дизайн-проекту в креативных индустриях; – синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта средствами цифровых технологий.
	<b>Владеть:</b> – анализом и синтезом применительно к разработке дизайн-проекта; – способностью разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.	<b>Владеет:</b> – анализом и синтезом применительно к разработке дизайн-проекта в креативных индустриях; – способностью разрабатывать проектные идеи с использованием цифровых технологий, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

## 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
	<b>Раздел 1. Креативные индустрии в современном мире.</b>	<b>20</b>	<b>10</b>			<b>10</b>

1.	Тема 1. Классификация видов креативных индустрий.	8	4			4
2.	Тема 2. История становления и развития креативных индустрий.	8	4			4
3.	Тема 3. Концепция развития и законодательные основы креативных индустрий в РФ.	4	2			2
	<b>Раздел 2. Основы работы в цифровом редакторе векторной компьютерной графики CorelDraw.</b>	<b>52</b>	<b>8</b>		<b>18</b>	<b>26</b>
4.	Тема 4. CorelDraw. Начальные сведения. Графические примитивы. Построение и трансформация примитивов.	24	4		8	12
5.	Тема 5. Редактирование изображений. Создание композиции.	28	4		10	14
	<i>Зачет</i>					
	<i>Итого за 2 семестр</i>	<i>72</i>	<i>18</i>		<i>18</i>	<i>36</i>
	<b>Раздел 3. Разработка визуальных компонентов дизайн-проектов средствами векторной компьютерной графики.</b>	<b>72</b>	<b>18</b>		<b>18</b>	<b>36</b>
6.	Тема 6. Точное позиционирование, блокирование и группировка изображений.	8	2		2	4
7.	Тема 7. Приемы наложения объектов. Булевы операции. Клонирование и дублирование объектов.	8	2		2	4
8.	Тема 8. Создание контуров. Кривые Безье.	8	2		2	4
9.	Тема 9. Логика заливки и обводки. Интерактивное искажение. Функция «Текст».	8	2		2	4
10.	Тема 10. Художественные средства CorelDraw. Пример создания логотипа.	16	4		4	8
11.	Тема 11. Специальные эффекты CorelDraw.	8	2		2	4
12.	Тема 12. Работа с растровыми изображениями в CorelDraw. Создание оригинал-макетов.	16	4		4	8
	<i>Зачет</i>					
	<i>Итого за 3 семестр</i>	<i>72</i>	<i>18</i>		<i>18</i>	<i>36</i>
	<b>Раздел 4. Дизайн-проектирование анимации.</b>	<b>18</b>			<b>10</b>	<b>8</b>
13.	Тема 13. История становления и развития анимации.	6			4	2

14.	Тема 14. Обзор программного обеспечения для создания анимированных изображений.	4			2	2
15.	Тема 15. Основы покадровой анимации.	8			4	4
	<b>Раздел 5. Проектный подход в креативных индустриях.</b>	<b>44,7</b>			<b>26</b>	<b>18,7</b>
16.	Тема 16. Цифровая графика в арт-индустрии.	14			8	6
17.	Тема 17. Индустрия моды и компьютерные технологии.	16,7			10	6,7
18.	Тема 18. Использование возможностей генеративных технологий в дизайн-проектировании.	14			8	6
	<i>Контроль</i>	9				
	<i>Экзамен</i>	0,3				
	<i>Итого за 4 семестр</i>	72			36	26,7
	<b>ИТОГО:</b>	216	36		90	80,7

**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**

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:
- характеристика цвета
  - разрешение изображения
  - формат файла
  - характеристика видеокарты
5. Какое из этих утверждений **неверное**:
- в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструмента ФОРМА
  - в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструментов СВОБОДНАЯ ФОРМА.
  - в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструмента ПЕРО
  - в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструментов БЕЗЪЕ
6. Какое из этих утверждений **неверное**:
- узлы бывают гладкие
  - узлы бывают симметричные
  - узлы бывают острые
  - узлы бывают несимметричные
7. Какие контуры **не могут** иметь заливку
- замкнутые
  - незамкнутые
  - сглаженные
  - не имеющие обводки
8. Трансформирование объектов осуществляется с помощью инструментов (выбрать **неверный** ответ):
- инструмент ФОРМА, СВОБОДНАЯ ФОРМА
  - докер ФОРМИРОВАНИЕ
  - инструмент АБРИС
  - инструмент УКАЗАТЕЛЬ
9. Операции копирования и дублирования объектов **между документами** выполняются с использованием:
- мышь
  - буфера обмена
  - инструмента УКАЗАТЕЛЬ
  - панели свойств
10. Инструмент ФОРМА позволяет (выбрать **неверное** суждение):
- копировать узлы
  - изменять типы и кривизну сегментов
  - добавлять и удалять узлы
  - перемещать узлы
11. Выбрать верное суждение
- графический редактор CorelDraw является растровым редактором
  - 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 внедрения цифровых технологий в креативные индустрии.
2. Универсальные мотивы в современных креативных индустриях.
3. Цифровая графика – как элемент социальной культуры.
4. Современное искусство и цифровая графика.
5. Иллюстрационная цифровая графика.
6. Динамическая цифровая графика.
7. История мультипликации и анимации.
8. Классификация цветовых моделей в цифровой графике.
9. Аппаратное обеспечение цифровой графики.
10. Зрительные иллюзии и их реализация в цифровой графике.
11. Моделирование освещения в цифровой графике.
12. История разработки графических пакетов Photoshop, CorelDraw.
13. Алгоритмы распознавания изображения. Поисковые сервисы изображений, принципы их работы.
14. Формирование и развитие цифровой графики как самостоятельного направления искусства.
15. Характеристика облачных графических редакторов.
16. Нейросети в цифровом дизайн-проектировании.
17. Использование искусственного интеллекта в дизайне: преимущества и ограничения.
18. Влияние креативных индустрий на культурное развитие общества.
19. Инновации и технологии в креативных индустриях: от теории к практике.
20. Будущее креативных индустрий в условиях цифровой трансформации.

### **Примерная тематика творческого задания**

1. Разработать творческую концепцию создания анимированного изображения. Определить оптимальные компьютерные и мультимедиа технологии. Обосновать свой выбор.
2. Средствами компьютерной графики создать авторское изображение, которое послужит основой для создания покадровой анимации.
3. В соответствии с ранее созданной концепцией разработать покадровую анимацию авторского изображения, установить оптимальное время демонстрации кадров, режим показа, если будет необходимо вставить промежуточные кадры.
4. С учетом актуальных тенденций текущего года создать планшет идей дизайн-проекта в модной индустрии, выбрать актуальную цветовую палитру,

подобрать фотографии моделей-аналогов. Формат А3, техника - цифровая графика.

- Используя возможности генеративных технологий, создать цифровой дизайн-проект на тему «Культура против терроризма». Формат А3, техника - цифровая графика.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме зачета и экзамена с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к зачету, перечень вопросов к экзамену.

### **Вопросы к зачету (2 семестр, очная форма обучения)**

- Роль креативных индустрий в современном мире.
- Классификация видов креативных индустрий.
- История становления и
- развития креативных индустрий.
- Концепция развития креативных индустрий в РФ.
- Законодательные основы функционирования креативных индустрий в РФ.
- CorelDraw элементы интерфейса.
- Инструменты настройки рабочей среды CorelDraw.
- CorelDraw: инструменты создания объектов.
- Экранная палитра цветов CorelDraw.
- Понятие объекта в CorelDraw.
- Свойства объектов.
- Построение прямоугольника. Эллипс, окружность.
- Многоугольники и звезды. Спирали.
- Выделение объектов.
- Редактирование изображений.
- Изменение масштаба просмотра изображений.
- Отмена и возврат последних действий.
- Создание композиции.
- Перемещение, копирование и удаление объектов.

### **Вопросы к зачету (3 семестр, очная форма обучения)**

- Разработка визуальных компонентов дизайн-проектов средствами векторной компьютерной графики.
- Точное позиционирование объектов.
- Измерительные линейки в CorelDraw.
- Сетка. Направляющие.
- Блокирование объектов.
- Группировка объектов в CorelDraw.
- Приемы наложения объектов.
- Булевы операции.
- Клонирование и дублирование объектов.

10. Создание контуров.
11. Кривые Безье.
12. Логика заливки и обводки в CorelDraw.
13. Интерактивное искажение.
14. Функция «Текст» в CorelDraw.
15. Художественные средства CorelDraw.
16. Особенности создания логотипа в векторных графических редакторах.
17. Специальные эффекты CorelDraw.
18. Работа с растровыми изображениями в CorelDraw.
19. Требования к созданию оригинал-макетов.
20. Этапы создания креативных проектов средствами цифровой графики.

### **Вопросы к экзамену (4 семестр, очная форма обучения)**

1. Особенности дизайн-проектирования анимации.
2. История становления и развития анимации.
3. Обзор программного обеспечения для создания анимированных изображений.
4. Теоретические основы покадровой анимации.
5. Особенности создания анимированного изображения в редакторе Adobe Photoshop.
6. Предварительная обработка изображений для анимации.
7. Создание многослойного изображения для анимации.
8. Определение параметров анимации.
9. Создание переходов между кадрами в ходе анимации.
10. Оптимизация и сохранение анимированного изображения.
11. Проектный подход в креативных индустриях.
12. Цифровая графика в арт-индустрии.
13. Создание концепт-арта для видеоигр.
14. Приемы и методы создания цифровых живописных работ.
15. Индустрия моды и компьютерные технологии.
16. Требования к модным цифровым эскизам.
17. Особенности разработки орнаментальных композиций для декорирования текстиля.
18. Использование возможностей генеративных технологий в дизайн-проектировании.
19. Обзор возможностей нейросетей для создания и редактирования визуального контента.
20. Особенности создания текстовых запросов для нейросетей (промтов).

## **IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **4.1. Основная литература**

1. Креативные индустрии в условиях цифровой экономики : монография / А. Д. Евменов, Е. А. Байков, Л. А. Еникеева [и др.] ; под редакцией А. Д. Евменова. —

Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2020. — 180 с. — ISBN 978-5-94760-441-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/415769> (дата обращения: 01.09.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; Кемеровский государственный институт культуры. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. — 79 с. : ил. — Режим доступа: \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_ подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696980> (дата обращения: 01.09.2025). — ISBN 978-5-8154-0626-1. — Текст : электронный.

#### 4.2. Дополнительная литература

1. Аксёнова, Н. А. Компьютерная графика / Н. А. Аксёнова, А. В. Воруев, О. М. Демиденко. — Гомель : ГГУ имени Ф. Скорины, 2023. — 130 с. — ISBN 978-985-577-917-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/329723> (дата обращения: 01.09.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Евстафьев, В. А. Искусственный интеллект и нейросети : практика применения в рекламе : учебное пособие / В. А. Евстафьев, М. А. Тюков. — 3-е изд. — Москва : Дашков и К°, 2025. — 426 с. : ил., табл. — (Учебные издания для вузов). — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=720367> (дата обращения: 01.09.2025). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-394-06175-2. — 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.	<a href="http://edu.ru/">http://edu.ru/</a>	<b>Российское образование: Федеральный портал.</b> 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.	<a href="http://www.biblioclub.ru">http://www.biblioclub.ru</a>	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.	<a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	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.	<a href="https://urait.ru/">https://urait.ru/</a>	Образовательная платформа Юрайт	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
4.	<a href="http://www.garant.ru">www.garant.ru</a>	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
5.	<a href="http://www.elibrary.ru">www.elibrary.ru</a>	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ
6.	<a href="http://www.consultant.ru">www.consultant.ru</a>	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 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.