

ЕЛЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. И.А. БУНИНА



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор института истории и культуры

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Б1.В.08 Проектная графика**

**Направление подготовки:** 54.03.01 Дизайн

**Направленность (профиль):** Дизайн костюма

**Квалификация (степень):** бакалавр

**Форма обучения:** очная

**Институт:** институт истории и культуры

**Кафедра:** дизайна, художественного образования и технологий

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	2-3		
Семестр/триместр	345		

Лекции	18		
Лабораторные занятия	108		
Практические (семинарские) занятия			
Консультации	4		
Форма(ы) промежуточной аттестации	Экзамен - 0,6 Зачет - 0,2		
Контроль	72		
Самостоятельная работа	157,2		

**Всего часов: 360**

**Трудоемкость: 10 зачетных единиц.**

Разработчик(и) рабочей программы:

доцент С.Б. Соломенцева

доцент И.В. Новикова

## I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

**Цель изучения дисциплины:** развитие способности к абстрактному мышлению, анализу, синтезу; формирование способности владеть рисунком и приемами работы с различными графическими материалами, современными пакетами графических программ, обосновывать художественный замысел дизайн-проекта, выполнять модели и макеты, работать с цветом и цветовыми композициями.

### **Задачи изучения дисциплины:**

- изучить единство шрифта и орнамента как стилеобразующих элементов при оформлении графических листов;
- изучить и освоить этапы проектирования;
- исследовать роль и структуру рекламы при социализации продукта;
- изучить понятие «фирменный стиль» и составляющих его элементов;
- закрепить навыки изображения фигуры человека при проектировании одежды;
- научить применять различные графические материалы в практической деятельности и выявлять их выразительные свойства;
- научить использовать компьютерные технологии и пакеты графических программ для создания современных дизайн-проектов.

**Место дисциплины в структуре ОПОП:** реализуется в рамках вариативной части блока Б1. Дисциплины.

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

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОК-10	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– характеристику абстрактного мышления, структуру, содержание, функции, этапы становления и развития, формы и методы анализа и синтеза, научных подходов к дизайн-проектированию;</li><li>– основные закономерности и современные проблемы развития абстрактного мышления, анализа и синтеза как качеств личности.</li></ul>	<b>Знает:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– характеристику абстрактного мышления, структуру, содержание, функции, этапы, формы и методы анализа и синтеза, творческих подходов к дизайн-проектированию с использованием средств проектной графики;</li><li>– основные закономерности и современные проблемы развития абстрактного мышления в области дизайн-проектирования, анализа и синтеза как качеств личности.</li></ul>
	<b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– анализировать и синтезировать информацию в процессе дизайн-проектирования;</li></ul>	<b>Умеет:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– анализировать и синтезировать информацию в процессе дизайн-проектирования;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– абстрактно мыслить в процессе творческой деятельности.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– абстрактно мыслить в процессе творческой и проектной деятельности.</li> </ul>
	<b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками абстрактного мышления, анализа и синтеза в процессе дизайн-проектирования.</li> </ul>	<b>Владеет:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками абстрактного мышления, анализа и синтеза в процессе дизайн-проектирования.</li> </ul>
ПК-1	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– особенности создания художественного образа дизайн-проекта, способы исследования и творческого исполнения, связанные с разработкой проектной идеи, основанной на творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</li> <li>– актуальные тенденции и проблемы создания художественно-творческих дизайн-проектов, выбора необходимых средств творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением.</li> </ul>	<b>Знает:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– особенности создания художественного образа дизайн-проекта средствами проектной графики, способы исследования и творческого исполнения, связанные с разработкой проектной идеи, основанной на творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</li> <li>– актуальные тенденции и проблемы создания художественно-творческих дизайн-проектов, выбора необходимых средств творческого исполнения (в том числе с использованием компьютерных технологий), связанных с конкретным дизайнерским решением.</li> </ul>
	<b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– понимать художественно-творческие задачи дизайн-проекта, выбирать необходимые средства творческого исполнения, связанные с конкретным дизайнерским решением;</li> <li>– творчески проявлять свою индивидуальность.</li> </ul>	<b>Умеет:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– понимать художественно-творческие задачи дизайн-проекта, выбирать необходимые средства творческого исполнения (в том числе с использованием компьютерных технологий), связанные с конкретным дизайнерским решением;</li> <li>– творчески проявлять свою индивидуальность.</li> </ul>
	<b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками профессионального владения рисунком и основами академической живописи, навыком линейно-конструктивного построения;</li> <li>– готовностью к организации индивидуальной творческой деятельности;</li> <li>– способностью обосновывать художественный замысел дизайн-проекта, в эскизе, макетировании и моделировании, и в</li> </ul>	<b>Владеет:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками владения рисунком, линейно-конструктивного построения, основами компьютерной графики;</li> <li>– готовностью к организации индивидуальной творческой деятельности;</li> <li>– способностью обосновывать художественный замысел дизайн-проекта в эскизах, макетах и моделях, и в различных вариантах цветовых композиций.</li> </ul>

	ЦВЕТОВЫХ КОМПОЗИЦИЯХ.	
--	-----------------------	--

## 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. Композиция графического листа</b>	<b>53,7</b>	<b>10</b>		<b>18</b>	<b>25,7</b>
1	Тема 1. Введение. Цель и задачи дисциплины	5,7	2			3,7
2	Тема 2. Эволюция образа женщины в общественном сознании, значение фактуры для создания желаемого образа.	14	2		6	6
3	Тема 3. Значение орнаментального оформления в создании дизайн проектов.	18	4		6	8
4	Тема 4. Статика, динамика и ритм орнаментов в полосе и на плоскости.	16	2		6	8
	<b>Раздел 2. Оформление печатной продукции</b>	<b>52</b>	<b>8</b>		<b>18</b>	<b>26</b>
1	Тема 1. Шрифт и орнамент.	22	4		8	10
2	Тема 2. Значение шрифта для оформления печатной продукции и в рекламе одежды.	30	4		10	16
3	Консультация	2				
4	Экзамен	0,3				
5	Контроль	36				
	<i>Итого за 3 семестр</i>	<i>144</i>	<i>18</i>		<i>36</i>	<i>51,7</i>
	<b>Раздел 3. Фирменный стиль</b>	<b>27,8</b>			<b>12</b>	<b>15,8</b>
1	Тема 1. История фирменного стиля и правила создания логотипа.	7,8			4	3,8
2	Тема 2. Носители фирменного стиля.	10			4	6
3	Тема 3. Реклама как способ социализации фирменного стиля.	10			4	6
	<b>Раздел 4. Создание творческого проекта</b>	<b>44</b>			<b>24</b>	<b>20</b>
1	Тема 1. Этапы проектирования.	8			4	4
2	Тема 2. Требования к полиграфической подготовке дизайн проектов.	10			6	4

3	Тема 3. Психологические основы при работе с заказчиком.	8			4	4
4	Тема 4. Нетрадиционные методы и приёмы подачи дизайн проектов.	10			6	4
5	Тема 5. Выдающиеся дизайнеры и их бренды	8			4	4
6	<i>Зачет</i>	<i>0,2</i>				
	<i>Итого за 4 семестр</i>	<i>72</i>			<i>36</i>	<i>35,8</i>
	<b>Раздел 5. Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ</b>	<b>105,7</b>			<b>36</b>	<b>69,7</b>
1	Тема 1. Подбор шрифта и цветовой палитры для фирменного стиля. Разработка логотипа. Разработка вывески и указателя.	22			8	14
2	Тема 2. Разработка визитки, ярлыка и макета печатного блока.	28			10	18
3	Тема 3. Разработка рекламной продукции.	30			10	20
4	Тема 4. Создание презентации фирменного стиля.	25,7			8	17,7
6	<i>Консультация</i>	<i>2</i>				
7	<i>Экзамен</i>	<i>0,3</i>				
8	<i>Контроль</i>	<i>36</i>				
	<i>Итого за 5 семестр</i>	<i>144</i>			<i>36</i>	<i>69,7</i>
	<b>ИТОГО:</b>	<b>360</b>	<b>18</b>		<b>108</b>	<b>157,2</b>

**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 (в традиционной или тестовой форме), творческого задания, реферата.

#### **Типовой вариант контрольной работы**

*3 семестр*

В традиционной форме:

1. Особенности пропорций стилизованной фигуры человека.
2. Типы и виды орнаментов.
3. Принципы организации орнаментальных композиций.
4. Способы стилизации и трансформации природных форм.

В тестовой форме:

- 1. Три универсальные геометрические фигуры, составляющие основу орнамента:**
  - А) круг, квадрат и треугольник;
  - Б) овал, крест и квадрат;
  - В) круг, квадрат и крест.
- 2. Важнейшим принципом организации орнаментальной композиции является:**
  - А) мотив;
  - Б) ритм;
  - В) образ.
- 3. Розетка по своему начертанию близка:**
  - А) к цветку;
  - Б) к спирали;
  - В) к солнечному диску.
- 4. 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

- 5. К факторам удобочитаемости шрифта не относится:**
  - А) форма шрифтовых знаков;
  - Б) четкость шрифта;
  - В) смысловая нагрузка текста.
- 6. К понятию чёткость шрифта не относится:**
  - А) узнаваемость знаков;
  - Б) пробел вокруг строки или шрифтового поля;
  - В) качество выполнения.
- 7. 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.
- 8. 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.

**9. 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.

**10. К понятию шрифтовая композиция не относится:**

А) пропорциональность отношения ширины знака к его высоте;

Б) пробел вокруг строки или шрифтового поля;

В) цветовое решение.

**11. Ощущение ритма в шрифтовой композиции не зависит от:**

А) чередования пятен букв и межбуквенных пробелов;

Б) геометрической и оптической пропорциональностью букв;

В) длины 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 Иенсон;

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.

**Творческое задание**

1. Разработать линейный эскиз фигуры в костюме.
2. Разработать статичную орнаментальную композицию в полосе.
3. Разработать эскиз шрифтовой композиции с буквицей.

*4 семестр*

**В традиционной форме:**

1. Сущность понятия «фирменный стиль»
2. Правила создания логотипа.
3. Носители фирменного стиля и их характеристика.
4. Роль рекламы в социализации фирменного стиля.

**В тестовой форме:**

**1. Композиция, это:**

- а) искусство расположения предметов на плоскости;
- б) искусство создавать красивые вещи;
- в) стройная система знаний по созданию художественного произведения;
- г) умение составлять, соединять, компоновать части, элементы в одно единое неразрывное целое.

**2. Композицию можно считать удачной, если соблюдается следующее условие:**

- а) одна часть целого изъята или заменена с ущербом для целого;
- б) части меняются местами без ущерба для целого;
- в) один элемент присоединен к целому без ущерба для него;
- г) целое не распадается на отдельные части.

**3. Художественная форма считается выразительной при условиях:**

- а) единства рационального и эмоционального в композиции;
- б) формального и содержательного начала;
- в) функциональной обусловленности;
- г) структурной целостности формы.

**4. При создании композиции формо-линейного стиля за основу берется:**

- а) цветовая гамма;
- б) изысканная ваза;
- в) цветок или изогнутая ветвь;



г) форма композиции.

**5. Фирменный стиль отражает:**

- а) уровень комфорта и имидж предприятия;
- б) эффективность товарного знака и стилистику интерьера;
- в) идеологию компании и ее подход к бизнесу.

**6. При разработке фирменного стиля важную роль играет:**

- а) психология компании;
- б) корпоративная философия;
- в) все перечисленное.

**7. Традиционное, часто употребляемое сочетание нескольких элементов фирменного стиля – это:**

- а) фирменное имя;
- б) фирменный знак;
- в) фирменный блок.

**8. Элемент, не включающийся в систему фирменного стиля:**

- а) организационная структура предприятия;
- б) логотип;
- в) фирменный цвет;
- г) товарный знак.

**9. Промежуточное или конечное описание объекта проектирования, зафиксированное в соответствующей художественно-конструкторской документации:**

- а) эскиз;
- б) проект;
- в) макет;
- г) модель.

**10. Перечислить качества, которыми должна обладать проектная модель:**

- а), б), в), г).

**11. Перечислить разновидности макетов, используемых на различных этапах проектирования:**

- а), б), в), г).

**12. К проектной документации не относится:**

- а) таблица курса валют на момент предполагаемого ввода проекта в эксплуатацию;
- б) графические и текстовые документы описывающие устройство, состав и способ эксплуатации;
- в) пояснительные записки, таблицы и расчёты.

**13. Реклама, в которой присутствуют не соответствующие действительности сведения:**

- а) неэтичная;
- б) недостоверная;
- в) недобросовестная.

**14. Юридическое или физическое лицо, осуществляющее полное или частичное приведение рекламной информации к готовой для распространения форме:**

- а) рекламодаделец;

- б) рекламопроизводитель;
- в) рекламораспространитель.

**15. Юридическое или физическое лицо, доводящее рекламную продукцию в готовой для распространения форме до потребителя:**

- а) рекламодатель;
- б) рекламопроизводитель;
- в) рекламораспространитель.

### **Творческое задание**

1. Разработать эскиз логотипа магазина детских товаров.
2. Разработать эскиз упаковки текстильного изделия.
3. Выполнить фрагмент шрифтовой композиции рекламного слогана.

*5 семестр*

**В тестовой форме:**

#### **Задание #1**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

**Шрифты и контуры в растровой графике — это элементы:**

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) растровой графики
- 2) векторной графики
- 3) как растровой, так и векторной графики

#### **Задание #2**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

**Инверсия выделения это:**

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) вычитание выделенных областей
- 2) выделенные и невыделенные области меняются местами
- 3) пересечение выделенных областей

#### **Задание #3**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

**Создание снимка в палитре «история» необходимо для:**

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) записи промежуточного изображения во временный файл
- 2) записи промежуточного изображения в постоянный файл
- 3) временного сведения слоев

#### **Задание #4**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

На скольких базовых цветах основана цветовая модель RGB:

Запишите число:

---

### **Задание #5**

Вопрос:

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

dpi это:

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) характеристика цвета
- 2) формат файла
- 3) разрешение изображения

### **Задание #6**

Вопрос:

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

В векторном способе кодирования геометрические фигуры хранятся в памяти компьютера в виде:

Запишите ответ:

---

### **Задание #7**

Вопрос:

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Файлы изображений в векторной графике имеют больший размер, чем файлы изображений в растровой графике:

Выберите один из 2 вариантов ответа:

- 1) Да
- 2) Нет

### **Задание #8**

Вопрос:

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

В векторном графическом редакторе можно изменить не только размеры и пропорции объекта, но и контур объекта, отредактировав узлы и сегменты, его составляющие:

Выберите один из 2 вариантов ответа:

- 1) Да
- 2) Нет

### **Задание #9**

Вопрос:

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

В векторном графическом редакторе можно использовать последовательности действий, разработанные профессиональными художниками. Эти последовательности называются:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) гаджеты
- 2) скрипты
- 3) диспетчеры объектов

#### **Задание #10**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Операция «трассировка» это:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) интерактивное искажение
- 2) преобразование растрового файла в векторный
- 3) перетекание одного объекта в другой

#### **Задание #11**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

В векторном графическом редакторе чаще всего применяется цветовая модель:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) Grayscale

#### **Задание #12**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Для изображения статичного, неподвижного объекта рационально использовать следующий вид композиции:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) открытая
- 2) замкнутая
- 3) не имеет принципиального значения

#### **Задание #13**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Чередование каких-либо элементов в определенной последовательности это:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) динамика
- 2) целостность
- 3) ритм

#### **Задание #14**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Наука, исследующая способы передачи информации, свойства знаков и знаковых систем в человеческом обществе называется:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) семантика
- 2) геральдика
- 3) семиотика

### **Задание #15**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Специально разработанная, стилизованная форма названия фирмы называется:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) фирменный блок
- 2) знак обслуживания
- 3) логотип

### **Задание #16**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Вид искусства, в котором изображение получается в результате оттиска на бумаге печатной формы называется:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) монотипия
- 2) шелкография
- 3) гравюра

### **Задание #17**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Выбрать приёмы, которые можно использовать при разработке логотипа:

*Выберите несколько из 3 вариантов ответа:*

- 1) только текст
- 2) только знак
- 3) текст и знак (комбинированный)

### **Задание #18**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Если в изображении присутствуют диагональные линии, то оно кажется более статичным:

*Выберите один из 2 вариантов ответа:*

- 1) Да
- 2) Нет

### **Задание #19**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Процесс создания прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта называется:

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) макетирование
- 2) проектирование
- 3) эскизирование

### **Задание #20**

*Вопрос:*

Разработка дизайн-проектов с помощью пакетов графических программ

Если геометрический и композиционный центры изображения совпадают, то композиция будет казаться статичной:

*Выберите один из 2 вариантов ответа:*

- 1) Да
- 2) Нет

### **Творческое задание**

1. Создать силуэтное изображение эскиза одежды, используя технику силуэтного вырезания и обрыва по контуру из черной и цветной (журнальной) бумаги. Формат А4, техника – черно-белая или цветная графика, коллаж.
2. Создать эскиз одежды с введением активного цвета и разработать технический рисунок. Формат А4, техника – черно-белая или цветная графика.
3. Построить орнаментальную композицию с использованием антисимметрии и асимметрии. Формат А4, техника – черно-белая или цветная графика.
4. Используя приемы и методы создания изображений и визуальных эффектов в векторном графическом редакторе, разработать дизайн-проект логотипа, который впоследствии можно будет использовать для оформления других элементов фирменного стиля. Формат А4, разрешение 300 dpi, векторная компьютерная графика.
5. Применяя приемы и методы создания, импортирования, обработки изображений (можно использовать любые изображения по выбору студента, в том числе ранее выполненный логотип) и художественные эффекты в растровом графическом редакторе, разработать дизайн-проект рекламного объявления для шоу-дефиле коллекции молодежной одежды. Формат А3, разрешение 300 dpi, растровая компьютерная графика.

### **Примерная тематика рефератов**

1. Специфика орнамента. Язык и выразительные средства.
2. Орнамент как один из стилеобразующих элементов в искусстве.
3. Классификация орнаментов.
4. Стил и стилизация.

5. Универсальные мотивы в орнаментальном искусстве.
6. История развития шрифта.
7. Классификация шрифтов и их характеристика.
8. Особенности начертания различных видов шрифтов и техника их написания.
9. Шрифтовая композиция текста.
10. История развития фирменного стиля.
11. Имидж – как основной элемент корпоративной культуры.
12. Концепция предприятия – основа создания фирменного стиля.
13. История развития товарного знака.
14. Ведущие дизайнеры и компании по созданию товарных знаков.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме зачета, экзаменов с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов зачету, к экзаменам.

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

1. Перечислите правила изображения человека при моделировании одежды.
2. Охарактеризуйте выразительные свойства линейной графики и их использование при выполнении эскизов костюма в этой технике.
3. Перечислите возможные графические средства передачи фактур разнообразных материалов, используемых при создании эскизов костюмов.
4. Перечислите правила выполнения технического рисунка.
5. Дайте определение понятию «симметрия», назовите её разновидности, приведите примеры.
6. Дайте определение понятию «асимметрия», приведите примеры.
7. Дайте определение понятию «антисимметрия», приведите примеры.
8. Перечислите 8 жанров орнамента по содержанию предмета изображения.
9. Дайте определение понятию «линейно-рапортный орнамент», охарактеризуйте принцип его построения.
10. Дайте определение понятию «сетчато-рапортный орнамент», охарактеризуйте принцип его построения.
11. Дайте определение понятию «статика», приведите примеры.
12. Дайте определение понятию «динамика», приведите примеры.
13. Дайте определение понятию «ритм», приведите примеры.
14. Охарактеризуйте 7 видов построения орнамента в полосе, нарисуйте схемы.
15. Охарактеризуйте 10 видов построения орнамента на плоскости, нарисуйте схемы.
16. Охарактеризуйте способы построения орнамента с рисунком, построенным по принципу «подобия», приведите примеры.

17. Охарактеризуйте способы построения орнамента с рисунком, построенным по принципу «меандра», приведите примеры.
18. Что такое «шрифт». Инструменты и материалы для выполнения шрифтов.
19. Рисунок букв и интервал между ними при написании надписи, угол наклона шрифта. Элементы шрифта и надписи.
20. История возникновения кириллицы, ее авторы. Разновидности кириллического письма.
21. Что такое «гарнитура», строчные и прописные буквы. Модуль и модульная сетка.
22. История возникновения и развития антиквы. Особенности написания засечек.
23. Как влияет шрифтовая форма на удобочитаемость надписи. Как влияет назначение надписи на шрифтовую форму.
24. Этапы создания рисунка шрифта и шрифтовой композиции. Как правильно выбрать цвет, размер и место расположения надписи на листе при создании шрифтовой композиции.
25. Роль шрифта в оформлении тиражной графики.
26. Полиграфические требования к шрифту.

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

1. История становления и развития фирменного стиля.
2. Перечислите составляющие элементы понятия «фирменный стиль».
3. Дайте определение понятию «товарный знак» и «логотип».
4. Какую предварительную информацию необходимо собрать, приступая к разработке логотипа
5. Основные правила создания логотипа.
6. Виды логотипов.
7. Особенности создания логотипов на модульной сетке.
8. Правила разработки монохромных логотипов.
9. Основные особенности разработки цветных логотипов.
10. Классификация носителей фирменного стиля.
11. Правила разработки визитных карточек.
12. Правила разработки ярлыков и наклеек.
13. Современные требования, предъявляемые к объёмной упаковке.
14. Разработка дизайна упаковочной бумаги: материалы, колористическое решение.
15. Современные требования, предъявляемые к созданию вывесок и указателей.
16. Реклама как способ социализации фирменного стиля.



17. Виды и современные требования, предъявляемые к созданию рекламной продукции (календари, значки, ручки, кепки и т.д.).
18. Полиграфические требования, предъявляемые к разработке буклета и каталога.
19. Особенности разработки рекламных плакатов.
20. Фирменная одежда сотрудников: классификация, требования, материалы, колористическое решение.
21. Оформление интерьера в фирменном стиле: требования, материалы, колористическое решение.
22. Этапы проектирования фирменного стиля.
23. Особенности выбора объекта и элементов оформления.
24. Этапы и требования к созданию эскизов фирменного стиля.
25. Особенности сбора информации, изучения и анализа аналогов фирменного стиля.
26. Требования к полиграфической подготовке дизайн проектов фирменного стиля.
27. Психологические основы при работе с заказчиком.
28. Обоснование с психологической точки зрения выбора цвета и характерных форм.
29. Нетрадиционные методы и приёмы подачи дизайн проектов.
30. Выдающиеся дизайнеры и их бренды.

### **Вопросы к экзамену (5 семестр, очная форма обучения)**

1. Характеристика пакетов прикладных графических программ, используемых для разработки дизайн-проектов.
2. Компьютерная графика и решаемые ею задачи.
3. Сравнительная характеристика растровой и векторной графики.
4. Векторные редакторы и их графические возможности.
5. Растровые редакторы и их графические возможности.
6. Принципы и этапы создания шрифта на компьютере.
7. Обзор актуальных библиотек шрифтов и правила пользования ими.
8. Подбор шрифта для фирменного стиля на компьютере.
9. Подбор цветовой палитры для фирменного стиля на компьютере.
10. Требования и особенности разработки логотипа на компьютере.
11. Требования и особенности разработки вывески на компьютере.
12. Требования и особенности разработки указателя на компьютере.
13. Требования и особенности разработки названия коллекции одежды на компьютере.
14. Требования и особенности разработки визитной карточки, ярлыка и макета печатного блока на компьютере.

15. Требования и особенности разработки ярлыка для коллекции одежды на компьютере.
16. Полиграфические требования и особенности разработки макета печатного блока на компьютере.
17. Классификация рекламной продукции.
18. Современное состояние рынка рекламной продукции и тенденции его развития.
19. Требования и особенности разработки рекламной продукции на компьютере.
20. Требования и особенности разработки календарей на компьютере.
21. Требования и особенности разработки блокнота на компьютере.
22. Требования и особенности разработки текстильной рекламной продукции (кепка, футболка и т.д.) с помощью компьютерных программ.
23. Пакеты офисных программ: правила и особенности создания презентации фирменного стиля.
24. Художественные эффекты при создании компьютерных презентаций фирменного стиля.
25. Правила и особенности создания видеороликов, презентующих фирменный стиль, в пакетах офисных программ.
26. Требования, предъявляемые к видеороликам (формат, разрешение, размер, музыкальное оформление и т.д.).

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

##### **4.1. Основная литература**

1. Ющенко, О. В. Проектная графика в дизайне костюма: учебное пособие / О. В. Ющенко. — Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2014. — 101 с. — ISBN 978-5-93252-329-2. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/32794.html>. — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования / Р.Ю. Овчинникова ; ред. Л.М. Дмитриева. — Москва : Юнити, 2015. — 239 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010> (дата обращения: 30.10.2020). — ISBN 978-5-238-01525-5. — Текст : электронный.

##### **4.2. Дополнительная литература**

1. Проектная графика и макетирование: учебное пособие для студентов специальности 072500 «Дизайн» / составители С. Б. Тонковид. — Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 190 с. — ISBN 978-5-88247-535-1. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/17703.html>. — Режим доступа: для авторизир. пользователей

## 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
2.	<a href="http://fcior.edu.ru/">http://fcior.edu.ru/</a>	Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР) предоставляет доступ к электронным образовательным ресурсам и сервисам для всех уровней и ступеней образования.	Свободный доступ
3.	<a href="https://www.gumer.info/">https://www.gumer.info/</a>	<b>Библиотека Гумер:</b> предоставляет свободный доступ к 5000 книг и статей по гуманитарным наукам	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="http://www.iprbookshop.ru">http://www.iprbookshop.ru</a>	Электронно-библиотечная система (ЭБС) IPR BOOKS	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
3.	<a href="http://www.garant.ru">www.garant.ru</a>	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
4.	<a href="http://www.elibrary.ru">www.elibrary.ru</a>	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ
5.	<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, 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.