

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра искусства костюма и текстиля

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ КОСТЮМА

Уровень высшего образования – бакалавриат

Направление подготовки - 54.03.03 Искусство костюма и текстиля

Профиль - Дизайн костюма и текстиля

Форма обучения – очная

Год набора - 2021 год

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 54.03.03 Искусство костюма и текстиля, профиль Дизайн костюма и текстиля утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 №1005.

Программу разработал Т.В. Засенко, преподаватель кафедры искусство костюма

Рассмотрено на заседании кафедры искусства костюма (Академия Матусовского)

Протокол № 8 от 15.03.2023 г.

Зав. кафедрой

А.С. Малхасян

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Компьютерное проектирование костюма» частью, формируемой участниками образовательного процесса ОПОП ФГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 1-2 курса (1-3семестр) направления подготовки 54.03.03 Искусство костюма и текстиля Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой искусства костюма.

Курс изучает задачи предмета «Компьютерное проектирование костюма», роль законов композиции в организации творческого процесса при создании произведения, специфику станковой и декоративно - прикладной композиции - на примере сравнения с другими видами искусства знакомит с общими законами строения композиции в изобразительном искусстве.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

- устная (устный опрос, доклад по результатам самостоятельной работы и т. п.);
- наличие практических заданий (технические рисунки, эскизы и т. п)

Итоговый контроль в форме экзамена 1,3 семестр. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 з.е. 216 часов. Программой дисциплины предусмотрены: лекционные занятия – 25 часов, практические задания – 60 часов, самостоятельная работа – 95 часов, контроль – 36 часов.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основной целью освоения дисциплины «Компьютерное проектирование костюма» являются:

- ознакомление студентов с графическим векторным редактором Adobe Illustrator и его ролью и местом в системе проектирования костюма. В этом процессе, представляющем собой последовательные этапы преобразования идеи из эстетического содержания образа объекта, эстетического содержания пластических форм в конечный продукт, компьютерной графике принадлежит значительное место в создании визуального образа с целью донести до зрителя творческую идею дизайнера.

- формирование профессионального мышления, получение и углубление практических навыков работы в графических редакторах, знание которых является необходимым условием для профессиональной работы дизайнера с объектами визуальнотекстовой среды.

Дисциплина «Компьютерное проектирование костюма» является частью общехудожественной и проектной подготовки студентов по направлению «Дизайн», профиль «Искусство костюма и текстиля». Особенностью дисциплины «Компьютерное проектирование костюма» является непосредственная связь учебного процесса с практикой проектирования костюма.

Основные задачи курса: В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать - существующие типы компьютерной техники для работы в области дизайна;

- существующие программные решения для производства компьютерной графики;
- структуру программного продукта Adobe Illustrator, основные возможности;
- основные элементы интерфейса и базовые настройки Illustrator;

Уметь:

- использовать и настраивать программный продукт Adobe Illustrator;
- создавать иллюстрации с помощью базовых объектов и инструментов рисования;
- грамотно использовать текстовые и текстурные элементы в своих работах;
- работать с заказными цветами, использовать цветовые профили;
- импортировать и обрабатывать фотографии в векторном графическом редакторе

Иметь навыки (приобрести опыт):

- работы с программным продуктом Adobe Illustrator;
- работы с помощью графического планшета (дигитайзера);
- использования и создания заготовок и шаблонов для оптимизации работы; - использования графических и текстовых стилей;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Компьютерное проектирование костюма» относится к вариативной части. Данному курсу должно предшествовать изучение таких дисциплин, как «Проектирование», «Конструирование костюма и аксессуаров», «Материаловедение», «Технология изготовления костюма и аксессуаров», «Основы композиции» сопутствовать «Академический рисунок», «Академическая живопись» которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной «Компьютерное проектирование костюма». Данные дисциплины предоставляют обширную теоретическую базу, формируют навыки самостоятельной аналитической работы и составляют теоретическую и практическую основу последующего изучения курса «Компьютерное проектирование костюма».

Изучение дисциплины «Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля» способствует успешному овладению студентами таких дисциплин как «Проектирование костюма и аксессуаров», «Конструирование костюма и аксессуаров», «Материаловедение», «Технология изготовления костюма и аксессуаров», «Основы композиции» и др.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Данная дисциплина формирует следующие компетенции: ПК-6

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ПК-6	Способен использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности	ПК-6.1. Создает новые формы при помощи инструментов в графических редакторах	знать: основные современные информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности уметь: определять современные информационные технологии, касающиеся сферы художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности владеть: навыками использования современных информационных технологий в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов				
	всего	в том числе			
		л	п	с.р.	кон
1	2	3	4	5	6
Раздел I . Информационные технологии					
Тема1. Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Изготовление изделий по индивидуальным заказам на уровне компьютерных моделей. Основные пакеты графических программ, их особенности.	21	2	5	10	4
Тема 2. Основная система– пакета графической программы CorelDraw. Основные понятия. Пользовательский интерфейс. Система команд.	21	2	5	10	4
Тема 3. Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение объектов.	23	2	5	12	4
Тема 4. Управление экранном изображением. Работа с текстом	25	4	5	10	6
Всего часов обучения за I семестр	90	10	20	42	18
Раздел II. Работа в программе CorelDraw.					
Тема 1. Выбор и сортировка объектов. Блоки и их атрибуты.	7	1	2	4	-
Тема2. Редактирование объектов.	9	1	4	4	-
Тема 3. Плоские объекты и поверхности	9	1	4	4	-
Тема 4. Подготовка к выводу чертежа. Создание модели объекта	9	1	4	4	-
Тема 5. Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Изготовление изделий по индивидуальным заказам на уровне компьютерных моделей. Основные пакеты графических программ, их особенности.	9	1	4	4	-
Тема 6. Основная система– пакета графической программы CorelDraw. Основные понятия. Пользовательский интерфейс. Система команд.	9	1	4	4	-
Тема 7. Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение базовых объектов.	10	2	4	4	-
Тема 8. Управление экранном изображением. Работа с текстом	10	2	4	4	-
Всего часов обучения за II семестр	72	10	30	32	-
II курс Раздел I. Растровая графика					
Тема1 Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Программа Adobe Photoshop	16	1	2	7	6
Тема2 Форматы графических данных	19	2	4	7	6
Тема 3 Adobe Photoshop интерфейс	19	2	4	7	6
Всего часов обучения за III семестр	54	5	10	21	18
Всего часов обучения за IV семестр	216	25	60	95	36

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

I курс I СЕМЕСТР Содержательный модуль 1

Тема 1. Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды.

Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование и дизайн одежды, изготавливаемых по индивидуальным заказам. Обсуждение изделий по индивидуальным заказам на уровне компьютерных моделей. Основы пакета CorelDraw особенности и применимость для различных областей. Примеры применения компьютерного моделирования и компьютерных моделей.

Упражнение с использованием основных инструментов интерфейса программы
Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, переведено в формат jpg и распечатано на листах А4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Агапова И. Adobe InDesign CS2. - СПб: БХВ – Петербург, 2006.

1. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006. – 256 с.

Тема 2. Основная система автоматизированного проектирования – графической программы CorelDraw. Основные понятия. Пользовательский интерфейс. Система команд.

Возможности AutoCAD в области создания двухмерной графики. Возможности CorelDraw одновременное открытие нескольких документов; введение окна «Свойства объекта»; Основные понятия – примитивы, свойства объектов, единицы измерений, системы координат, отображение объектов на экране, чертеж-файл. Пользовательский интерфейс и система команд – рабочий экран, графическая область экрана, командная строка, система меню (падающее меню, экранное меню, контекстное меню), диалоговые окна, статусная строка, функции мыши и клавиатуры.

Выполнить: Упражнение При помощи Пользовательского интерфейса и системы команд – рабочий экран, графическая область экрана, командная строка, система меню
Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, переведено в формат jpg и распечатано на листах А4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004. – 480 с

1. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010. – 271 с.

2. Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с.

Тема 3. Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение базовых объектов.

Новый чертеж. Сохранение выполненной работы (быстрое сохранение, автоматическое сохранение, сохранение в виде копирования с новым именем), открытие и закрытие чертежа, выход из графического редактора. Настроечные средства (системные переменные, стили), шаблон и рабочие режимы, единицы измерения, чертежные границы, режимы рисования (шаг, вспомогательная сетка, ортогональный режим, временные маркеры, режимы заливки), объектная привязка, координатные системы. Построение базовых объектов. Техника построений, общие свойства объектов (цвет, тип линии, толщина линий, стиль печати, принадлежность слою). Построения односложных объектов – точка, отрезок, луч, прямая, фигура, полоса, дуга, круг.

Выполнить: Упражнение на Построение базовых объектов. Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах А4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с.

1. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с. www.pseudology.org/webmaster/rozensonia_osnovyteoriidizayna.pdf
2. Ткачев О. Visual бренд: Притягивая взгляды потребителей. – М.: Альпина Биз-нес Букс, 2009. – 216

Тема 4. Управление экраным изображением. Работа с текстом.

Перерисовка и регенерация. Перемещение и изменение величины изображения (простое перемещение изображения; масштабирование и перемещение изображения), сохранение видов, пространство модели и пространство листа (макет чертежа, видовые экраны). Работа с текстом. Основные понятия, создание текстовых объектов, формы.

Выполнить: Упражнение в текстовом редакторе применяя фильтры для работы с текстом Создание и использование блоков (создание блока, вставка блока в чертеж, вставка блока массивом, переопределение блоков).

Литература:

1. Атрибуты – создание атрибута, создание и вставка блока с атрибутами, редактирование атрибутов. Внешние ссылки. Дизайн-центр.
2. Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах А4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с.

1. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с. www.pseudology.org/webmaster/rozensonia_osnovyteoriidizayna.pdf
2. Ткачев О. Visual бренд: Притягивая взгляды потребителей. – М.: Альпина Биз-нес Букс, 2009. – 216

II СЕМЕСТР

Тема 1. Выбор и сортировка объектов. Блоки и их атрибуты.

Выбор и сортировка объектов. Средства выбора – режимы выбора объектов, способы выбора объектов, выбор объектов. Порядок созданных объектов – сортировка объектов, изменение порядка объектов. Создание и использование блоков (создание блока, вставка блока в чертеж, вставка).

Выполнить: Упражнение на нанесение размеров. Размерный текст, линейные размеры, угловые размеры, радиальные размеры, выноска, быстрое образмеривание.

Редактирование размеров: изменение свойств одного размера, изменение размеров одного стиля, изменение текста и наклон выносных линий.

Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах А4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с.

1. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с. www.pseudology.org/webmaster/rozensonia_osnovyteoriidizayna.pdf
2. Ткачев О. Visual бренд: Притягивая взгляды потребителей. – М.: Альпина Биз-нес Букс, 2009. – 216
3. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007. – 272 с. <https://www.bookvoed.ru/files/3515/76/77/7.pdf>

Тема 2 Редактирование объектов и нанесение размеров.

Техника редактирования, использование буфера обмена, изменение положения объектов, изменение геометрии. Размножение объектов и построения: копирование объектов, зеркальное отражение, разметка линейного объекта на равные части,

сопряжения линейных объектов, построение фасок, линий. Специализированное редактирование. Нанесение размеров. Размерный текст, линейные размеры, угловые размеры, радиальные размеры, выноска, быстрое образмеривание. Редактирование размеров: изменение свойств одного размера, изменение размеров одного стиля, изменение текста и наклон выносных линий. Изменение размеров вместе с изменением изделий (масштабирование, изменение размеров и удлинение размеров до граничных кромок).

Выполнить: Упражнение на перспективные виды (выбор главного луча, перспектива, уменьшение и увеличение изображения, удаление невидимых линий, отсечение предметного пространства двумя плоскостями, отключение перспективы, выход из команды).

Визуализация двумерных объектов – каркасный и теневой режимы, тонирование объектов, орбитальный режим.

Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах A4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература:

Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Астрель, 2006. – 298 с.

Яцюк О. Г. Основы графического дизайна. – СПб: «БХВ-Петербург», 2004. – 231 с.

4. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.

Тема 3. Плоские объекты и поверхности.

Основные представления. Виды: уменьшение и увеличение изображения, удаление невидимых линий, отсечение предметного пространства двумя плоскостями, перспектива, Визуализация двумерных объектов – каркасный и тональные режимы, тонирование объектов. Плоские объекты и поверхности. Трехмерные линейные объекты, придание двумерным объектам высоты. Трехмерная грань. Криволинейные поверхности (многоугольные сети, базовые поверхности, параллелепипед, призма, треугольная призма, конус и цилиндр, сфера, тор, косая плоскость). Поверхности, задаваемые образующими и направляющими – поверхности вращения, соединения, сдвига. Редактирование многоугольных сетей. Твердотельные объекты. Область, создание области, взаимодействие областей. Особенности твердотельных объектов. Экранное представление тел. Построение твердотельных объектов. Базовые тела: параллелепипед, шар, цилиндр, конус, треугольная призма, тор. Построение тел способом выдавливания. Построение тел способом вращения плоской фигуры. Редактирование тел. Сечение и разрез. Примеры построения объектов сервиса.

Выполнить: Упражнение на поверхности, задаваемые образующими и направляющими – поверхности вращения, соединения, сдвига. Редактирование многоугольных сетей.

Твердотельные объекты. Область, создание области, взаимодействие областей. Особенности твердотельных объектов. Экранное представление тел. Построение твердотельных объектов.

Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах A4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с.

Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с.
www.pseudology.org/webmaster/rozensonia_osnovyteoriidizayna.pdf

Ткачев О. Visual бренд: Притягивая взгляды потребителей. – М.: Альпина Биз-нес Букс, 2009. – 216 с.

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: : Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с.

Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с.
www.pseudology.org/webmaster/rozensonia_osnovyteoriidizayna.pdf

Ткачев О. Visual бренд: Притягивая взгляды потребителей. – М.: Альпина Биз-нес Букс, 2009. – 216 с.

Тема 4. Подготовка к выводу чертежа.

Создание модели объекта (изделия по индивидуальному заказу). Подготовительный этап, создание модели изделия. Комплексный чертеж объекта. Настройка макета чертежа, комплекс плоскостных проекций (создание видов, построение разрезов).

Выполнить: Упражнение на создание твердотельной модели объекта (изделия по индивидуальному заказу). Подготовительный этап, создание модели изделия.

Комплексный чертеж объекта. Настройка макета чертежа, комплекс плоскостных проекций (создание видов, построение разрезов).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009. – 224 с.

1. <https://www.twirpx.com> > Файлы > Дизайн > История дизайна

Тема 5. Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Изготовление изделий по индивидуальным заказам на уровне компьютерных моделей. Основные пакеты графических программ, их особенности.

Подготовка и макетирование объектов в визуальную композицию с использованием возможностей графического редактора Corel DRAW Подготовка документа для печати

Выполнить: подготовить документ для печати, проверить формат, размер и цветовую модель файла Основные параметры свойства объектов, единицы измерений, системы координат, отображение объектов на экране, чертеж-файл.

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004. – 480 с

1. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010. – 271 с.

2. Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с

Тема 6. Основная система– пакета графической программы CorelDraw. Основные понятия. Пользовательский интерфейс. Система команд.

Тема 7. Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение базовых объектов.

Тема 8. Управление экранном изображением. Работа с текстом

II курс Раздел I. Растровая графика

Тема1 Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Программа Adobe Photoshop

Информационная модель графического изображения. Особенности растровой, век-

торной, фрактальной графики. Их взаимосвязь и различие: области применения и характерные особенности. Обсуждение программных средств создания и обработки компьютерных изображений. Цветовое разрешение и цветовые модели, цветоделение. Обзор графических форматов. Связь между размером файла, разрешением изображения и

форматом хранения. Прикладное использование компьютерной графики. В ходе занятия студенты сформируют представление о растровой, графике.

Выполнить: подготовить сообщение .

1. В чем отличия растровой, векторной и фрактальной графики?
2. Каковы программные средства создания и обработки компьютерных изображений?

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с.
www.pseudology.org/webmaster/rozensonia_osnovyteoriidizayna.pdf

Тема 2. Форматы графических данных Форматы файлов для хранения изображений.

Форматы графических файлов. BMP, TIFF, JPEG, GIF, PNG и другие форматы. Характеристики и применение различных форматов. Методы представления графической информации внутри файла. Преобразование форматов.

Выполнить: подготовить сообщение

Связь между параметрами изображения и размером файла.

Масштабирование растровых изображений.

Форматы файлов для хранения изображений.

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Агапова И. Adobe InDesign CS2. - СПб: БХВ – Петербург, 2006.

1. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006. – 256 с.

Тема 3 Adobe Photoshop интерфейс

Остальные горячие клавиши Photoshop: Меню и панели инструментов, для обработки растровой графики пакет Photoshop компании Adobe.

Выполнить подготовить сообщение: Настроечные средства (системные переменные, стили), шаблон и рабочие режимы, единицы измерения, чертежные границы, режимы рисования (шаг, вспомогательная сетка, ортогональный режим, временные маркеры, режимы заливки), объектная привязка, координатные системы

Техника построений, общие свойства объектов (цвет, тип линии, толщина линий, стиль печати, принадлежность слою, уровень, высота).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Литература: Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004. – 480 с

1. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010. – 271 с.
2. Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с.

7. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных рефератов.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- поиск и обзор литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- выполнение домашнего задания в виде подготовки презентации, реферата по изучаемой теме;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- конспектирование первоисточников, изучение научной, учебно-методической литературы;
- моделирование содержания темы: составление структурно-логических схем, таблиц, создание графиков, рисунков и т.п.
- подготовка к экзамену

Учебно-творческая работа (Просмотр творческой работы)

Тема 1. Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды.

Выполнить: Упражнение с использованием основных инструментов интерфейса программы Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, переведено в формат jpg и распечатано на листах А4 (210 × 297). **Материалы:** компьютер Программное обеспечение

Тема 2. Основная система автоматизированного проектирования – графической программы CorelDraw. Основные понятия. Пользовательский интерфейс. Система команд.

Выполнить: Упражнение При помощи Пользовательского интерфейса и системы команд – рабочий экран, графическая область экрана, командная строка, система меню Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, переведено в формат jpg и распечатано на листах А4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 3. Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение базовых объектов.

Выполнить: Упражнение на Построение базовых объектов. Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах А4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 4. Управление экранном изображением. Работа с текстом.

Выполнить: Упражнение в текстовом редакторе применяя фильтры для работы с текстом Создание и использование блоков (создание блока, вставка блока в чертеж, вставка блока массивом, переопределение блоков). Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах А4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

II СЕМЕСТР

Тема 1. Выбор и сортировка объектов. Блоки и их атрибуты.

Выполнить: Упражнение в текстовом редакторе применяя фильтры для работы с текстом Создание и использование блоков (создание блока, вставка блока в чертеж, вставка блока массивом, переопределение блоков). Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах A4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 2 Редактирование объектов и нанесение размеров.

Выполнить: Упражнение на перспективные виды (выбор главного луча, перспектива, уменьшение и увеличение изображения, удаление невидимых линий, отсечение предметного пространства двумя плоскостями, отключение перспективы, выход из команды).

Визуализация двумерных объектов – каркасный и теневой режимы, тонирование объектов, орбитальный режим.

Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах A4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 3. Плоские объекты и поверхности.

Выполнить: Упражнение на поверхности, задаваемые образующими и направляющими – поверхности вращения, соединения, сдвига. Редактирование многоугольных сетей.

Твердотельные объекты. Область, создание области, взаимодействие областей. Особенности твердотельных объектов. Экранное представление тел. Построение твердотельных объектов.

Задание должно быть выполнено в векторном графическом редакторе Corel DRAW, и распечатано на листах A4 (210 × 297).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 4. Подготовка к выводу чертежа.

Выполнить: Упражнение на создание твердотельной модели объекта (изделия по индивидуальному заказу). Подготовительный этап, создание модели изделия.

Комплексный чертеж объекта. Настройка макета чертежа, комплекс плоскостных проекций (создание видов, построение разрезов).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 5. Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Изготовление изделий по индивидуальным заказам на уровне компьютерных моделей. Основные пакеты графических программ, их особенности.

Выполнить: подготовить документ для печати, проверить формат, размер и цветовую модель файла Основные параметры свойства объектов, единицы измерений, системы координат, отображение объектов на экране, чертеж-файл.

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 6. Основная система– пакета графической программы CorelDraw. Основные понятия. Пользовательский интерфейс. Система команд.

Тема 7. Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение базовых объектов.

Тема 8. Управление экранным изображением. Работа с текстом

II курс Раздел I. Растровая графика

Тема1 Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Программа Adobe Photoshop

Выполнить: подготоовить сообщение . 1. В чем отличия растровой, векторной и фрактальной графики?

2. Каковы программные средства создания и обработки компьютерных изображений?

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 2. Форматы графических данных Форматы файлов для хранения изображений.

Выполнить: подготоовить сообщение

Связь между параметрами изображения и размером файла.

Масштабирование растровых изображений.

Форматы файлов для хранения изображений.

Материалы: компьютер Программное обеспечение

Тема 3 Adobe Photoshop интерфейс

Выполнить: подготоовить сообщение: Настроечные средства (системные переменные, стили), шаблон и рабочие режимы, единицы измерения, чертежные границы, режимы рисования (шаг, вспомогательная сетка, ортогональный режим, временные маркеры, режимы заливки), объектная привязка, координатные системы

Техника построений, общие свойства объектов (цвет, тип линии, толщина линий, стиль печати, принадлежность слою, уровень, высота).

Материалы: компьютер Программное обеспечение

8. КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

8.1. Тестирование II семестр

1. Одной из основных функций графического редактора является:

- 1) Генерация и хранение кода изображения
- 2) Создание изображений
- 3) Просмотр и вывод содержимого видеопамати
- 4) Сканирование изображений

2. Качество изображения определяется количеством точек, из которых оно складывается и это называется:

- 1) цветовая способность
- 2) графическая развертка
- 3) разрешающая развертка
- 4) разрешающая способность

3. Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:

- 1) Синий, желтый, красный
- 2) Красный, зеленый, синий
- 3) Желтый, красный, черный
- 4) Белый, зеленый, красный

4. Видеоадаптер - это:

1) устройство, управляющее работой графического дисплея
2) электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении

- 3) программа, распределяющая ресурсы видеопамати
- 4) дисплейный процессор

5. Графическая информация на экране монитора представляется в виде:

- 1) светового изображения
- 2) растрового изображения
- 3) цветного изображения
- 4) векторного изображения

6. Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде последовательности уравнений линий, называется:

- 1) Фрактальным
- 2) Векторным
- 3) Линейным
- 4) Растровым

7. Какой из перечисленных ниже графических редакторов является векторным:

- 1) Adobe Photoshop
- 2) Paint
- 3) PhotoPaint
- 4) Corel Draw

8. В цветовой модели CMY описывает реальные полиграфические краски с помощью цветов:

- 1) Голубой, пурпурный, желтый
- 2) Белый, желтый, зеленый
- 3) Красный, синий, зеленый
- 4) Черный, красный, зеленый

9. Цветные изображения формируются в соответствии с:

- 1) глубиной цвета
- 2) палитрой цветов
- 3) двоичным кодом цвета
- 4) количеством цветов экрана

10. Диапазон цветов, который может быть воспроизведен каким-либо способом – называется:

- 1)Насыщенность
- 2)Переход
- 3)Цветовой охват
- 4)Яркость

11. Применение векторной графики по сравнению с растровой:

- 1)Не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения и на трудоемкость редактирования изображения
- 2)Увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и прощает процесс редактирования изображения
- 3)Сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование изображения
- 4)Не меняет способ кодирования изображения

12. Все современные компьютерные видеодисплеи способны отображать информацию только:

- 1)в растровом формате
- 2)во фрактальном формате
- 3)в анимационном формате
- 4)в векторном формате

13. Трёхмерная графика — раздел компьютерной графики, совокупность приемов и инструментов (как программных, так и аппаратных), предназначенных для:

- 1)изображения черно-белых объектов
- 2)изображения объёмных объектов
- 3)изображения плоских объектов
- 4)изображения цветных объектов

14. Выберите простейший графический редактор:

- 1)Paint NET
- 2)Gimp
- 3)Paint
- 4)Inkscape

15.Какое действие можно выполнить только при помощи растрового графического редактора?

- 1)Изменить масштаб изображения
- 2)Изменить яркость и контрастность изображения
- 3)Скопировать фрагмент изображения
- 4)Повернуть изображение на заданное число градусов

16. Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде описания совокупности точек с указанием их координат и оттенка цвета, называется:

- 1)Фрактальным
- 2)Векторным
- 3)Линейным
- 4)Растровым

17. Укажите формат, не являющийся графическим:

- 1)BMP
- 2)GIF
- 3)COM
- 4)JPG

18. Какие атрибуты присваиваются объектам в растровой графике?

- 1)Размер создаваемых объектов
- 2)Положение относительно направляющих

- 3)Толщина линий и цвет заполнения
- 4)Положение относительно края листа

19. Пиксели на экране образуют сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую называют:

- 1)координатная плоскость
- 2)видеопамять
- 3)растр
- 4)матрица

20 Какой вид графики появился первым?

- 1)Деловая графика
- 2)Научная графика
- 3)Анимационная графика
- 4)Иллюстративная графика

21 Инструментами в графическом редакторе являются...

- 1)линия, круг, прямоугольник
- 2)выделение, копирование, вставка
- 3)карандаш, кисть, ластик
- 4)наборы цветов

22 Примитивами в графическом редакторе называются...

- 1)наборы цветов
- 2)карандаш, кисть, ластик
- 3)линия, круг, прямоугольник
- 4)выделение, копирование, вставка

23. Для получения движущегося изображения используется:

- 1)Деловая графика
- 2)Анимационная графика
- 3)Научная графика
- 4)Иллюстративная графика

24Палитрой в графическом редакторе являются...

- 1)карандаш, кисть, ластик
- 2)линия, круг, прямоугольник
- 3)наборы цветов
- 4)выделение, копирование, вставка

25. Графический редактор – прикладная программа, которая может быть использована для:

- 1)Создания графических изображений
- 2)Сочинения музыкального произведения
- 3)Проведения вычислений
- 4)Написания сочинения

26 Выберите строку, в которой перечислены форматы графических файлов:

- 1) *.gif, *.jpg, *.png, *.tif
- 2) *.txt, *.doc, *.rtf
- 3) *.exe, *.com
- 4) *.wav, *.mp3, *.wma

27 Небольшой размер файлов является достоинством:

- 1)Фрактальной графики
- 2)Растровой графики
- 3)Любого вида графики
- 4)Векторной графики

28. Укажите формат файла для редактирования в Corel DRAW:

- 1)CDR
- 2)JPEG
- 3)BMP
- 4)PSD

29 Большой размер файлов является недостатком:

- 1)Фрактальной графики
- 2)Любого вида графики
- 3)Растровой графики
- 4)Векторной графики

30. Метафайловый формат для графических файлов (векторных и растровых), содержащих иллюстрации и текст с большим набором шрифтов и гипертекстовыми ссылками с целью передачи их по сети в сжатом виде. 1)BMP

- 2)CDR
- 3)PSD
- 4)PDF

Ключи к тесту:

№1	2		№7	4		№13	2		№19	4		№25	1
№2	4		№8	1		№14	3		№20	2		№26	1
№3	2		№9	3		№15	3		№21	3		№27	4
№4	1		№10	3		№16	4		№22	3		№28	1
№5	2		№11	3		№17	3		№23	2		№29	3
№6	2		№12	1		№18	3		№24	3		№30	4

8.4. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ I СЕМЕСТР

1. В чем отличие между растровой и векторной графикой?
2. Элементы рабочего окна редактора.
3. Назовите инструменты для создания простых фигур.
4. Назовите инструменты для создания линий
5. Назовите все способы редактирования объектов инструменты для выделения объектов
6. Назовите инструменты для изменения масштаба просмотра изображений
7. Как можно выполнить команду «Отмена и возврат последних действий»
8. Назовите быстрые клавиши для перемещения, копирования и удаления объектов
9. В каком меню находятся команды включения и настройки сетки, направляющих и измерительных линеек?
10. В каком меню находятся команды привязки объектов к сетке, направляющим и объектам?
11. Как выполнить команду «Блокировка объектов»?
12. Как можно изменить или задать цвет контура и объекта?
13. Как можно изменить толщину контура, стиль линий и задать линии различные типы стрелок?
14. Виды заливок: однородная, градиентная, заливка с помощью узоров и текстурой.
15. Назовите основные инструменты интерактивной заливки
16. Как настроить заливки объектов?
17. Как выполнить заливку по сетке?
18. Как объединить объекты в группу?
19. Как изменить наложение объектов друг на друга?
20. Виды объединения объектов?
21. Формирование объектов из нескольких других
22. Сохранение документа на диске и его загрузки в CORELDRAW.
23. Как можно быстро изменить форму объекта?
24. Как можно точно выполнить трансформацию объекта?
25. Как можно точно выполнить импорт и экспорт рисунков?
26. Форматирование и редактирование простого текста.
27. Создание перетекания текста в блоках?
28. Форматирование и редактирование художественного текста.
29. Как разместить текст вдоль кривой?
30. Контекстное меню и копирования свойств объектов
31. Как изменить параметры документа?
32. Назовите инструменты перетекание объекта в другой?
33. Назовите инструменты многоступенчатого обводки?
34. Интерактивное искажение, применение оболочек и перспективы
35. Объемные объекты
36. Фигурное обрезание
37. Линзы
38. Интерактивная прозрачность
39. Создание теней объектов
40. Назовите инструменты для создания художественной обводки объектов?
41. Как преобразовать объект в кривые и в растровую графику?
42. Как поместить изображение в контейнер?

В практическом задании надо последовательно выполнить все задания в отведенное для зачета время. Тема задания «Создание композиции из примитивов».

8.3. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ III СЕМЕСТР

ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЭКЗАМЕНУ (3 семестр)

1. Области применения компьютерной графики.
2. Основные понятия компьютерной графики (разрешение, раст, методы растрирования, линиатура раstra).
3. Основы теории цвета (кодирование растровых изображений, цветовые модели и их виды, законы Грассмана).
4. Цветовые модели. RGB. CMYK.
5. Цветовые модели. HSB. CIE Lab.
6. Алгоритмы сжатия изображений.
7. Форматы растровых и векторных графических файлов.
8. Графический редактор Adobe Photoshop. История возникновения. Характеристика. Интерфейс.
9. Способы выделения в графическом редакторе Adobe Photoshop.
10. Методы диагностики тональности изображения в графическом редакторе Adobe Photoshop.
11. Способы тоновой коррекции в Adobe Photoshop.
12. Диагностика цветового сдвига в Adobe Photoshop. Правила цветовой коррекции.
13. Способы цветовой коррекции в Adobe Photoshop.
14. Ретуширование растровых изображений в Adobe Photoshop. Инструменты для устранения дефектов изображения, технология поэтапной коррекции фотоизображения.
15. Имитация техник графического дизайна в Adobe Photoshop.
16. Шрифт и текст. Форматы шрифтовых файлов, классификация шрифтов.
17. Атрибуты шрифта и текста. Работа с текстом в Adobe Photoshop.
18. Основные представления о цветной печати. Макетирование и предпечатная подготовка в Adobe Photoshop.

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

В процессе изучения дисциплины «Компьютерное проектирование костюма и аксессуаров» используются такие методы обучения, как:

- **методы ИТ** – использование Internet-ресурсов для расширения информационного поля и получения информации, в том числе и профессиональной;
- **междисциплинарное обучение** – обучение с использованием знаний из различных областей (дисциплин) реализуемых в контексте конкретной задачи;
- **обучение на основе опыта** – активизация познавательной деятельности студента посредством ассоциации их собственного опыта с предметом изучения.
- **объяснительно-иллюстративный метод** (представляет собой подачу лекционного материала с объяснениями и выводами);
- **исследовательский метод** (выполнение заданий по образцу, практические работы);
- **репродуктивный метод** (анализ и использование полученных знаний студентами на практике);

Изучение дисциплины «Компьютерное проектирование костюма и аксессуаров» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, с последующим выполнением практических заданий, а также посредством самостоятельной практической работы с помощью рекомендованной литературы и информационными источниками.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В ходе проведения практических занятий студенты выполняют задания по теме пройденного лекционного материала. Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Шкала оценивания (интервал баллов) ²	Критерий оценивания
Тестовые вопросы для устного/письменного опроса в ходе проведения текущей аттестации	
5	Ответы обучающегося на вопросы, задачи и задания грамотно, исчерпывающе, логично в полном объеме раскрывают рассматриваемую проблематику, суждения аргументированы, использован профильный понятийный (категориальный) аппарат и т.п.
4	Ответы обучающегося на вопросы, задачи и задания грамотно, полно, логично в полном объеме раскрывают рассматриваемую проблематику, но содержат неточности, суждения аргументированы, использован профильный понятийный (категориальный) аппарат и т.п.
3	Ответы обучающегося на вопросы, задачи и задания содержат ошибки в формулировках, нечеткое и непоследовательное изложение материала, недостаточно аргументированы, содержат существенные ошибки.
2	Обучающийся не может сформулировать ответ.
Учебно-творческая работа (Просмотр творческих работ)	
5	выставляется, при выполнении студентом работы самостоятельно, в полном объеме, в срок установленный преподавателем, с соблюдением необходимой последовательности и Т.У. при изготовлении практического образца. В ходе выполнения работы студент проявил творческий подход. Теоретическая часть работы оформлена без замечаний.
4	выставляется, при выполнении студентом работы с незначительной помощью преподавателя в достаточном объеме, в срок установленный преподавателем, с соблюдением необходимой последовательности и Т.У. при изготовлении практического образца. Теоретическая часть работы оформлена с небольшими замечаниями.
3	выставляется, при выполнении студентом работы с практической помощью преподавателя в достаточном объеме, но не в срок установленный преподавателем. При выполнении работы последовательности и Т.У. при изготовлении практического образца соблюдены не полностью. Теоретическая часть работы оформлена с замечаниями.
2	выставляется, при выполнении студентом работы в неполном объеме и не в срок установленный преподавателем. Практический образец выполнен с нарушением последовательности и Т.У., или не выполнен совсем. Теоретическая часть работы оформлена с существенными замечаниями.
Вопросы к экзамену	
5	Студент глубоко и в полном объеме владеет программным материалом. Грамотно, исчерпывающе и логично его излагает в устной или письменной форме. При этом знает рекомендованную литературу, проявляет творческий подход в ответах на вопросы и правильно обосновывает принятые решения, хорошо владеет умениями и навыками при выполнении практических задач.
4	Студент знает программный материал, грамотно и по сути излагает его в устной или письменной форме, допуская незначительные неточности в утверждениях, трактовках, определениях и категориях или незначительное количество ошибок. При этом владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических задач.
3	Студент знает только основной программный материал, допускает неточности, недостаточно четкие формулировки, непоследовательность в ответах, излагаемых в устной или письменной форме. При этом недостаточно владеет умениями и навыками при выполнении практических задач. Допускает до 30% ошибок в излагаемых ответах.
2	Студент не знает значительной части программного материала. При этом допускает принципиальные ошибки в доказательствах, в трактовке понятий и категорий, проявляет низкую культуру знаний, не владеет основными умениями и навыками при выполнении практических задач. Студент отказывается от ответов на дополнительные вопросы.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература:

1. Агапова И. Adobe InDesign CS2. - СПб: БХВ – Петербург, 2006.
2. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006. – 256 с.
3. З.Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009. – 224 с.
<https://www.twirpx.com> > Файлы > Дизайн > История дизайна
4. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007. – 272 с. <https://www.bookvoed.ru/files/3515/76/77/7.pdf>
5. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004. – 480 с
6. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010. – 271 с.
7. Павловская Е.. Дизайн рекламы. – СПб: «Питер», 2004. – 318 с.
8. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219 с.
www.pseudology.org/webmaster/rozensonia_osnovyteoriidizayna.pdf
9. Ткачев О. Visual бренд: Притягивая взгляды потребителей. – М.: Альпина Биз-нес Букс, 2009. – 216 с.
10. Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Астрель, 2006. – 298 с.
11. Яцюк О. Г. Основы графического дизайна. –СПб: «БХВ-Петербург», 2004. – 231 с.
12. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.
13. Яцюк О.Г., Романычева Э.Т.. Комп <https://www.twirpx.com> > ... > Справочники, каталоги, таблицы
14. Компьютерные технологии в дизайне. – СПб: «БХВ-Петербург», 2004. -459 с.
15. 100 золотых теорем как сделать рекламу [Электронный ресурс]: электрон. кн. - 2-е изд. - Электрон. интерактив. мультимедиа (12,2Mb). - М.: Равновесие - Ме-диа, 2002.

Дополнительная литература:

1. Акопов А.И. Периодические издания. Уч.-мет. пособие. — Ростов – на – Дону, 1999.
2. Анатомия рекламного образа: фирмен. стиль, технологии брендинга, звуковые средства :курс лекций для вузов / А. В. Овруцкий ; под ред. А. В. Овруцкого. - М.: Питер, 2004. – 200 с.
3. Андреева И. Эффективная реклама: идеи и технологии в примерах// Компью-Арт.- 2006.- N 8.- С. 76-83: ил.
4. Антонова С.Г. Становление и развитие редактирования в издательском деле России XIX века. Консп. лекций.— М., 1999.
5. Белова С. Виртуальные образы в рекламе www.marketing.spb.ru/lib-comm/advert/virt_images.htm
6. бизнес», «Полиграфист и издатель».
7. Буковецкая О.А.. Готовим в печать. – М, 2005.
8. Владимирская А.. Нестандартный учебник по рекламе. – РнД: «Феникс», 2004. – 313 с.

9. Волкова В. В. Дизайн рекламы: Учебное пособие. – М.: «Книжный дом «Уни-верситет», 1999. – 144 с.
10. Все для рекламы [Электронный ресурс]. - Интерактив. мультимедиа (219Mb). - М.: Медиа Арт, 2003. - 1 электрон. опт. диск - (Малая Типография).
11. Гиленсон П. Г. Справочник художественного и технического редакторов. — М., 1988.
12. Глушакова Т. Креативное мышление в рекламе www.advertology.ru/laboratoriy/arxiv/2002/glushakova1.htm
13. Гурский Ю.. Illustrator CS. СПб: «Питер», 2004. – 236 с.
14. Журналы: «Журналист», «Книжное дело», «Полиграфия», «Книжный
15. издание. — М., 1959–2004.
16. Имшинецкая И. Креатив в рекламе/Академия рекламы. - М.: РИП-холдинг, 2004.
17. Книга. Исследования и материалы. Сб. научных работ. Продолжающееся
18. Ковриженко М.К. Креатив в рекламе : постмодернист. облик моды. - СПб.: Пи-тер, 2004. - 252 с. ил.
19. Козлов И. Рекламный вампир или история о соблазнении потребителя
20. Комаров Е.И. Эффективное издательство. Менеджмент и маркетинг в издатель-ской деятельности. Учебное пособие. — М., 2000.
21. Кошкин А.Л. Символ в рекламе archvuz.ru/magazine/Numbers/2004_02/template_article?ar=K01-20/k18
22. Курушин В.Д.. Графический дизайн и реклама. – М: «ДМК», 2001.- 270 с.
23. Левковец Л. Adobe InDesign CS3. Базовый курс. – СПб: БХВ – Петербург, 2007.
24. Леонтьев К.Б. Закон об авторском праве и смежных правах. — М., 2003.
25. Лукницкий С.П. СМИ как субъект авторского права. — М., 2004.
26. Миронова Е. Воздействие цвета в рекламе
27. www.advertology.ru/laboratoriy/arxiv/2002/frem_mironova.htm
28. Мокшанцев Р. И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007. – 230 с.
29. Молочков В.. Издательство на компьютере. – СПб, 2004
30. Огилви Д. Тайны рекламного двора www.advertisement-secret.info/index.html
31. Периодические и продолжающиеся издания
32. Петрова Е. Реклама, сказки и архетипы www.advesti.ru/publish/psiholog/kaksdelat
33. Прилепская Г.Д. Организация и планирование издательской деятельности. Учебное пособие. — М., 2002.
34. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003 г. – 256 с.
35. Психологическая экспертиза рекламных сообщений www.ukrbiznes.com/analitic.php?rub=4&id=3
36. Сингарев О. Рационалистическая и проекционная реклама www.i2r.ru/static/112/out_7938.shtml
37. Тулупов В.В. Газета: маркетинг, дизайн, реклама. Новые тенденции в издании газет. — Воронеж, 2001.
38. Тулупов В.В. Реклама в коммуникационном процессе. — Воронеж, 2003.
39. Тюлюкин В.А. Текстовые редакторы и издательские системы. — Екатеринбург, 2000.
40. Уиллер А. Индивидуальность бренда. Руководство по созданию, продвижению и поддержке сильных брендов. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2004. – 236 с.
41. Ульрих Бер. Что означают цвета library.sredaboom.ru/color/libr_reklama_colour.htm

42. Черняховский В. Художественная составляющая рекламы
re-port.ru/articles/954/
43. Шнейдеров В.. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. – СПб:
«Питер», 2004.- 330 с.
44. Шуванов В.И.. Психология рекламы. – РнД: «Феникс», 2005. -315 с.
45. Информационные ресурсы

Интернет-ресурсы:

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне.
2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне.
3. www.rastudent.ru – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций.
4. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика.
5. www.sostav.ru – Портал о рекламе и маркетинге.

12. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и семинарских занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций студенческих работ.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.