

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра искусство костюма и текстиля

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе


И.А.Федоричева
28.08. 2019 г.

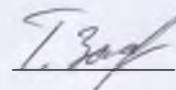
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ КОСТЮМА И
ТЕКСТИЛЯ**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат
Направление подготовки – 54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Статус дисциплины – базовая
Учебный план 2018 года

Описание учебной дисциплины по формам обучения

Очная								Заочная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Контрольная работа	Форма контроля
1-2	1-4	190	66	26	42	122	Экзамен (1,3)	1-2	1-4	98	30	10	20	68	+	Экзамен (1,3)
Всего		190	66	26	42	122	Экзамен (1,3)	Всего		98	30	10	20	68	+	Экзамен (1,3)

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП ВО.

Программу разработал  Т.В. Засенко, преподаватель кафедры искусства костюма и текстиля

Рассмотрено на заседании кафедры искусства костюма и текстиля (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского»)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой  А.С. Малхасян

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля» является базовой частью дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 1-2 курса (I-IV семестров) Направление подготовки – 54.03.03 Искусство костюма и текстиля ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой искусство костюма и текстиля.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, изучает формирование и создание рекламных постов, которые по своим признакам могут быть самостоятельными произведениями, дополнением к коллекции костюмов и являться демонстративным материалом во время показа, реализовать свой творческий потенциал и применять приобретенные знания в дополнении художественных образов авторских коллекций.

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

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

- практическая работа с пластическим материалом;
- письменная (письменный опрос).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетная единица, 288 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 26 часов для очной формы обучения и 10 часов для заочной формы обучения, практические занятия - 42 часов для очной формы обучения и 20 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 122 часа для очной формы обучения и 68 часов для заочной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели:

- дать студенту теоретические знания в области «Информационных технологий в искусстве костюма и текстиля» как специальной дисциплины;
- раскрыть перспективные направления улучшения качества при создании графической части коллекций;
- сформировать у студента практические навыки по использованию графических программ (опираясь на полученные знания в других дисциплинах: «Конструирование одежды», «Рисунок», «Отделка одежды» и т.д.).

Задачи:

- свободно ориентироваться в современных технологиях искусств;
- владеть основными графическими программами;
- иметь представление и навыки применения правил рационального использования программного обеспечения;
- усвоить приемы образного создания композиции при помощи компьютерной графики;

В результате изучения учебной дисциплины студент должен знать прикладные графические редакторы, уметь применять на практике полученные знания при создании графических образов.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля» относится к базовой части. Данному курсу должно предшествовать изучение таких дисциплин, как «Проектирование», «Конструирование», «Материаловедение», «Технология», «Композиция» сопутствовать «Рисунок», «Живопись» которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной «Рекламная графика». Данные дисциплины предоставляют обширную теоретическую базу, формируют навыки самостоятельной аналитической работы и составляют теоретическую и практическую основу

последующего изучения курса «Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля».

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

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Данная дисциплина формирует следующие компетенции:

Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-6	способность работать в программах, создавая графические образы
ОК-7	способностью к самостоятельному мышлению

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК-1	способность осуществлять под контролем профессиональные графические композиции
ОП-2	владением знаниями и навыками работы с программами, для применение в коллекции

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-6	способность эффективно реализовывать актуальные задачи государственной культурной политики в процессе организации социально-культурной деятельности
ПК-7	способность принимать участие в дефиле и модных показах, с авторскими коллекциями;

В результате изучения дисциплины «Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля» студенты должны **знать**:

- предмет и место «Информационных технологий в искусстве костюма и текстиля» в мире искусства,
- основные категории и понятия информационных технологий,
- типологию, функции и особенности информационных технологий по сферам применения;
- сущность, структуру и динамику информационных технологий;

Овладев курсом, студенты должны **уметь**:

- использовать навыки в создании компьютерно графических композиций;
- владеть принципами и методологией создания композиций;
- применять технологические приемы в графических композициях;
- находить пути использования компьютерную графику в качестве конструктивного инструмента для достижения поставленных целей.

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов							
	очная форма				заочная форма			
	всего	в том числе			всего	в том числе		
		о	л	п		с.р.	л	п
1	2	3	4	5	6	7	8	9
I КУРС РАЗДЕЛ I. ИНФАРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ								
Тема 1. Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Изготовление изделий по индивидуальным заказам на уровне компьютерных моделей. Основные пакеты графических программ, их особенности.	8	2	5	5	8	2	5	5
Тема 2. Основная система – пакета графической программы CorelDraw. Основные понятия. Пользовательский интерфейс. Система команд.	10	1	6	5	10	1	5	5
Тема 3. Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение базовых объектов.	15	2	6	5	15	2	5	6
Тема 4. Управление экраным изображением. Работа с текстом		1	6	5		1	5	6
РАЗДЕЛ II. РАБОТА В ПРОГРАММЕ CORELDRAW.								
Тема 1. Выбор и сортировка объектов. Блоки и их атрибуты.	8	1	6	4	8	1	4	6
Тема 2. Редактирование объектов.	10	2	6	4	10	2	4	6
Тема 3. Плоские объекты и поверхности	8	1	6	4	8	1	4	6
Тема 4. Подготовка к выводу чертежа. Создание модели объекта		1	5	4		1	4	5
Тема 1. Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Изготовление изделий по индивидуальным заказам на уровне компьютерных моделей. Основные пакеты графических программ, их особенности.	8	2	5	5	8	2	5	5
Тема 2. Основная система – пакета графической программы CorelDraw. Основные понятия. Пользовательский интерфейс. Система команд.	10	1	6	5	10	1	5	5
Тема 3. Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение базовых объектов.	15	2	6	5	15	2	5	6
Тема 4. Управление экраным изображением. Работа с текстом		1	6	5		1	5	6
II КУРС РАЗДЕЛ I. РАСТРОВАЯ ГРАФИКА								
Тема1 Предмет компьютерной графики. Компьютерное моделирование одежды. Программа Adobe Photoshop	10	1	6	5	10	1	5	5
Тема 2 Форматы графических данных	15	2	6	5	15	2	5	6
Тема 3 Adobe Photoshop интерфейс	10	1	6	5	10	1	5	5
Всего часов	190	26	42	122	98	10	20	68

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

I КУРС РАЗДЕЛ I. ИНФАРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ I СЕМЕСТР

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.

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.

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.

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.

РАЗДЕЛ II. РАБОТА В ПРОГРАММЕ CORELDRAW. II СЕМЕСТР

Тема 5. 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).

Тема 6. 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, сопряжение 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).

Тема 7. Плоские объекты и поверхности.

Основные представления. Виды: уменьшение и увеличение изображения, удаление невидимых линий, отсечение предметного пространства двумя плоскостями, перспектива, Визуализация двухмерных объектов – каркасный и тональные режимы, тонирование объектов. Плоские объекты и поверхности. Трехмерные линейные объекты, придание двухмерным 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.

Тема 8. 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).

РАЗДЕЛ III РАСТРОВАЯ ГРАФИКА ПРОГРАММЫ PHOTOSHOP II курс III СЕМЕСТР

Тема 1 Предмет компьютерной графики.

Компьютерное моделирование одежды. Введение. Назначение и применение программы Adobe Photoshop. Виды и форматы изображений. Особенности растровых изображений. Параметры растровых изображений. Запуск программы. Запуск из меню Пуск. Запуск с рабочего стола. Запуск с одновременной загрузкой документа. Интерфейс. Строка заголовка. Строка меню. Панель свойств. Строка состояния. Панель инструментов. Выбор основного и фонового цветов. Управление режимами. Плавающие палитры. Окно изображения. Полосы прокрутки. Окна диалога. Создание окна изображения. Открытие файлов изображений. Изменение размеров изображения. Способы интерполяции. Обрезание изображения. Обзор способов выделения областей изображения. Сохранение файлов. Закрытие файлов. Выход из программы.

Программа Adobe Photoshop растровая графика.

Тема 2 Форматы графических данных Форматы файлов для хранения изображений. Техника выделения областей изображения в программе Photoshop.

Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Приемы выделения областей сложной формы. Модификация выделения командами Select-Transform; Select-Feather и Select-Modify. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Коррекция области: изменение яркости и контраста. Использование линейки, сетки, направляющих при выделении. Маски. Отделение объектов от фона с помощью резинки. Инструмент Background Eraser. Инструмент Magic Eraser. Команда Color Range. Инструмент

Magic Wand. Инструменты группы Lasso. Инструмент Lasso. Инструмент Polygonal Lasso. Инструмент Magnetic Lasso.

Тема 3 Adobe Photoshop интерфейс

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

Пользовательский интерфейс и система команд – рабочий экран, командная строка, система меню (падающее меню, экранное меню, контекстное меню), диалоговые окна, статусная строка, функции мыши и клавиатуры.

Новый чертеж. Сохранение выполненной работы (быстрое сохранение, автоматическое сохранение, сохранение в виде копирования с новым именем), открытие и закрытие чертежа, выход из графического редактора.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Целью проведения самостоятельных занятий является получение студентами практических навыков работы по изучению образцов искусства костюма разных народов и эпох; развития у студентов художественного вкуса и воспитания на этой основе, а также применение этих навыков при создании художественного образа.

Самостоятельная работа студентов предназначена для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины, подготовки к экзамену, а также включает:

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 практических заданий по изучаемой теме;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;

Для студентов заочной формы обучения самостоятельная работа предполагает выполнение контрольной работы

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ

РАЗДЕЛ I. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР CORELDRAW (I СЕМЕСТР)

Тема №1. Предмет компьютерной графики.

1. Различия растровых и векторных изображений.
2. Классификация редакторов
3. Классификация векторных редакторов
4. Графические пакеты для перестройки моделей цифровых изображений.

Термины: растровое изображение, векторное изображение, пиксель, бит, разрешение, растровый редактор, Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT, векторный редактор CorelDRAW, Macromedia FreeHand, Adobe Illustrator, трассировщик Corel Trace, Adobe Stream-Line, растрезатор.

Выполнить:

1. Упражнения на построение элементарных фигур: прямоугольника, круга, звезды, спирали, таблицы.
2. Создание упрощенных изображений животных: симметрия, асимметрия.

Литература: [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

Тема №2. Основная система автоматизированного проектирования –графической программы CorelDraw.

1. Знакомство с главным окном CorelDraw
2. Панель инструментов графики
3. Построение и редактирование элементарных фигур: прямоугольника, круга, звезды.

Термины: интерфейс программы, главное меню, панель инструментов Standart, панель свойств, палитра цветов, строка состояния, контекстное меню, докеры, справочная система, окно документа, масштаб отображения, линейки, режим отображения документа, сохранение документа, закрытие документа, параметры страницы, элементарные фигуры, инструмент Rectangle, Ellipse, Polygon, Spiral.

Выполнить:

1. Упражнения на построение и редактирование элементарных фигур: прямоугольника, круга, звезды, спирали, таблицы. Использование инструментов Rectangle, Ellipse, Polygon, Spiral.
2. Композиция из элементарных фигур: симметрия, асимметрия.

Литература: [2 — С.64-78; 3 — С.11-64; 4 — С.23-51; 65-77].

Тема №3 Основы работы с документом. Настройки рабочих режимов. Построение базовых объектов.

1. Манипулирование объектами (окно Transformation)
2. Блокировка объектов
3. Порядок перекрывания объектов

Термины: инструмент Pick, выделение объектов, простые обводки, заливки, перемещение объектов, масштабирование объектов, отражение объектов, поворот объектов, наклон объектов, докер Transformation, копирование, дублирование объектов, удаление объектов, клонирование, команда Undo, инструмент Free Transform, интерактивная трансформация.

Выполнить:

1. Упражнения на манипулирование объектами в окне Transformation. Упражнения на копирование и дублирование объектов, клонирование объектов.
2. Упражнения на стилизацию животных из элементарных фигур.

Литература: [2 — С.102-110; 3 — С. 68-71; 109-110; 4 — С.107-138]

**Тема №4. Построение и редактирование контуров
Управление экраным изображением. Работа с текстом.**

1. Операции с контурами.
2. Типы узлов.
3. Инструмент Knife, Eraser.
4. Инструмент Smudge. Художественные кисти. Перо. Каллиграфия. Кисть. Распылитель.

Термины: инструмент Bezier, замкнутые контуры, инструмент Shape, типы узлов, инструмент Pen, инструмент Freehand, инструмент Graph Paper, инструмент Perfect Shapes, операции с контурами, соединение и разделение контуров, замыкания субконтурив, инструмент Knife, инструмент Eraser, инструмент Smudge, инструмент Roughen Brush, инструмент Interactive Connector, докер Artistic Media, перевод в контуры.

Выполнить:

1. Упражнения на создание построение и редактирование контуров, изменение кривизны сегментов, операции с группами узлов, создание контуров с сегментами разных типов. Использование в работе инструментов Shape, Pen, Freehand, Graph Paper, Perfect Shapes.
2. Создание векторного орнамента на основе растрового изображения (для комплексной (совместно с дисциплиной «Проектирование») работы «Стилистика исторических эпох»).

Литература: [2 — С.93-102; 3 — С. 71-76; 79-82; 4 — С.270-299; 19 — С.19-73; 16 — С.15-54; 17 — С. 172-191; 18 — С. 54-253]

РАЗДЕЛ II. РАБОТА В ПРОГРАММЕ CORELDRAW. II СЕМЕСТР

Тема №5. Выбор и сортировка объектов. Блоки и их атрибуты.

1. Выравнивание по направляющим, по объектам, по сетке.
2. Окно Align and Distribute
3. Приемы работы с документом
4. Приемы работы со слоями в Диспетчере объектов
5. Приемы работы с размерными линиями

Термины: группировка объектов, выравнивание по направляющим, выравнивание по объектам, выравнивание по сетке, команда Align and Distribute, добавление страниц, удаление страниц, переименование страниц, размер и ориентация страниц документа, Диспетчер объектов, слои, типы размерных линий, вид размерных линий, настройка разметки, выносные линии, корректировка размерных линий.

Выполнить:

1. Упражнения на создание различной организации объектов: группировки объектов, их выравнивания, выравнивания по направляющим, выравнивания по объектам, выравнивание по сетке.
2. Упражнения на выравнивание объектов с помощью диалогового окна Align and Distribute.
3. Упражнения на слияние, пересечение, обрезание и комбинирования двух объектов.
4. Декоративная композиция из 3-5 фигурных объектов с применением комбинирования (для комплексной (совместно с дисциплиной «Проектирование») работы «Стилистика исторических эпох»).

Литература: [2 — С.102-110; 3 — С. 38-41; 4 — С.139-145; 341-361; 8 — С. 32-77; 6 — С. 83-123].

Тема №6. Редактирование объектов и нанесение размеров.

1. Типы текстовых объектов
2. Задача атрибутов
3. Текст как объект
4. Импорт текстовых файлов
5. Размещение текста вдоль контура
6. Символы

Термины: типы текстовых объектов, текстовый режим, перемещение символов в текстовом режиме, задача атрибутов, замена отсутствующих шрифтов при открытии документа, общие свойства текста, панель свойств текста, текст фигурный, перевод текста в контуры, простой текст, атрибуты текста, символа, абзаца, окно Edit Text, импорт текстовых файлов, работа с текстом инструментом Shape, текста вдоль контура, свойства текста на контуре, обтекание текстом объектов, символы.

Выполнить:

1. Упражнения на создание и редактирование простого и фигурного текста. Работа с текстом в окне Edit Text. Импорт текстовых файлов. Работа с текстом инструментом Shape.
2. Упражнения на размещение текста вдоль контура. Выделение и задания атрибутов текста и контура. Обтекания текстом объектов.
3. Композиция с включением элементов текста.

Литература: [2 — С. 122-131; 3 — С. 121-128; 4 — С. 159-190; 8 — С. 32-77; 6 — С. 83-123].

Тема №7. Плоские объекты и поверхности.

1. Типы обводки объекта.
2. Типы заливок объекта.
3. Управление и копирования заливки и обводки.

Термины: докер свойств обводки, цвет обводки, толщина и расположение обводки, сплошное обводки и пунктир, концы линий обводки, каллиграфические линии, панель свойств обводки, сплошные заливки, градиентные заливки, узорчатые заливки, интерактивное управление узорами, масштабирование и разрешение, панель свойств узоров, окно Pattern Fill, текстурированные заливки, окно Texture Fill, прозрачность заливки, коррекция цвета, управление яркостью и контрастом, копирование заливки и обводки, копирование прозрачности.

Выполнить:

1. Упражнения на применение различных видов заливок к объектам.
2. Упражнения на копирование заливки и обводки различных объектов.
3. Создание из векторных элементов архитектурного объекта (для комплексной (совместно с дисциплиной «Проектирование») работы «Стилистика исторических эпох»).

Литература: [2 — С. 78-88; 3 — С. 93-102; 4 — С. 191-252; 8 — С. 32-77; 6 — С. 83-123; 9 — С. 7-220].

Тема №8. Подготовка к выводу чертежа.

1. Перетекание и градиентные сетки.
2. Оконтуривание.
3. Оболочки, Экструзия.
4. Тени. Линза. Маски. Перспектива.

Термины: перетекание объектов, правила перехода цвета. трансформации объектов, множественные перетекания, панель свойств перетекания, перетекание на контуре, градиентные сетки, элементы сетки, присвоение цвета, оконтуривание, интерактивное управление оконтуриванием, создание оболочки, типы искажения объекта в оболочке, текст в оболочке, экструзия, освещение экструзии, тени, линза, маски, перспектива.

Выполнить:

1. Упражнения на применение к объектам эффекта линзы, создание экструзии, падающей тени, сложного оконтуривания объекта.
2. Упражнения с применением различные виды заливок и интерактивного управления переходами цвета.
3. Компоновка всех элементов комплексной семестровой работы «Стилистика исторических эпох» в композицию на листе формата А2.

Литература: [2 — С. 110-122; 3 — С. 87-92; 4 — С. 363-415].

РАЗДЕЛ III РАСТРОВАЯ ГРАФИКА ПРОГРАММЫ PHOTOSHOP II курс III СЕМЕСТР

Тема 1. Предмет компьютерной графики. Photoshop

1. Назначение и применение программы Adobe Photoshop.
2. Интерфейс программы.

3. Работа с файлами.
4. Изменение размеров изображения

Термины: программа Adobe Photoshop, виды и форматы изображений, особенности растровых изображений, пиксель, разрешение, интерфейс, строка заголовка, строка меню, палитра свойств, строка состояния, палитра инструментов, основной и фоновый цвет, управление режимами, плавающие палитры, окно изображения, полосы прокрутки, окна диалога, интерполяция, обрезание изображения, выделение областей изображения.

Выполнить:

1. Создание нового документа, простого рисунка. Упражнения на изменение размеров растрового изображения, обрезка изображения, выделение областей.
2. Упражнения на создание 10 несложных текстур.

Литература: [2 — С. 137-147; 5 — С.10-19; 36-49].

Тема 2. Форматы графических данных Форматы файлов для хранения изображений. Техника выделения областей изображения в программе Photoshop

1. Приемы выделения областей сложной формы.
2. Увеличение, поворот, искажение выделенной области.
3. Изменение яркости и контраста.
4. Линейки, сетки. Быстрая маска

Термины: инструменты выделения, управление параметрами инструментов, дополнение, вычитание и пересечение областей выделения, команды Select-Transform; Select-Feather и Select-Modify, масштабирование выделенной области, поворот, искажение выделенной области, быстрая маска, инструмент Background Eraser, инструмент Magic Eraser, команда Color Range, инструмент Magic Wand, инструмент Lasso, инструмент Polygonal Lasso, инструмент Magnetic Lasso.

Выполнить:

1. Упражнения на изменение размеров растрового изображения, обрезка изображения, выделение областей и применение быстрой маски.
2. Упражнения на создание различных способов выделения областей изображения в пр. Photoshop

Литература: [2 — С. 78-104; 5 — С. 147-154].

Тема 3 Adobe Photoshop интерфейс

1. Цветовые модели.
2. Простые и составные цвета.
3. Прозрачность.
4. Фон фотографии.

Термины: природа цвета, цветовые модели, режим Bitmap, Grayscale, RGB, CMYK Lab, простые и составные цвета, способы окрашивания объектов, тоновая коррекция, кривые, прозрачность объекта, разделение на цвета, инструмент Path Component Selection, инструмент Direct Selection, инструмент Pen, инструмент Freeform Pen, инструмент Add Anchor Point, инструмент Delete Anchor Point, инструмент Convert Point.

Выполнить:

1. Упражнения на подбор вида контрастов при покраске объектов.
2. Построение перспективы комнаты с одной и двумя точками схода в векторной программе с последующей доработкой в программе Photoshop для комплексной

(совместно с дисциплиной «Проектирование») работы «Стилистика XX-XXI веков».

Литература: [2 — С. 65-74; 147-165; 5 — С. 147-154; 6 — С. 33-83; 7 - С. 34-47; 20 - С. 13-75]

Тема 3 Adobe Photoshop интерфейс

1. Работа со слоями
2. Создание коллажей
3. Спецэффекты на слоях
4. Слияние слоев
5. Маски: растровые и векторные

Термины: слои в изображении, параметры слоев, управление слоями, палитра Layers, скрепление слоев, трансформация содержания слоев, коллаж, объединение слоев, набор Layer Set, текстовые слои, спецэффекты на слоях: тень, ореол, имитация рельефа, обводка контура изображения, слияние слоев.

Выполнить:

1. Упражнения на создание многослойных изображений (коллажей) и применения спецэффектов.
2. Упражнения с применением растровых и векторных масок и маски отсечения.

Литература: [2 — С. 161-169; 5 — С. 52-62; 167-174].

7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами **заочной формы обучения** и служит альтернативой комплексной (совместно с дисциплиной «Проектирование») семестровой работе «Стилистика исторических эпох» для студентов очной формы обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и создать требуемое изображение в соответствующем графическом редакторе. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

РАЗДЕЛ I. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР CORELDRAW (I СЕМЕСТР)

Вариант № 1

1. Изучить особенности стиля Древнего Египта.
2. Создать векторный орнамент Древнего Египта.
3. Создать композицию из ваз по мотивам Древнего Египта.

Вариант № 2

1. Изучить особенности стиля Древней Греции.
2. Создать векторный орнамент Древней Греции.
3. Создать композицию из ваз по мотивам Древней Греции.

Вариант № 3

1. Изучить особенности стиля Древнего Рима.
2. Создать векторный орнамент Древнего Рима.
3. Создать композицию из ваз по мотивам Древнего Рима.

Вариант № 4

1. Изучить особенности Романского стиля Средневековья.

2. Создать векторный орнамент Романского стиля Средневековья.
3. Создать композицию из ваз по мотивам Романского стиля Средневековья.

Вариант № 5

1. Изучить особенности Готического стиля Средневековья.
2. Создать векторный орнамент Готического стиля Средневековья.
3. Создать композицию из ваз по мотивам Готического стиля Средневековья.

Вариант № 6

1. Изучить особенности искусства Возрождения.
2. Создать векторный орнамент эпохи Возрождения.
3. Создать композицию из ваз по мотивам эпохи Возрождения.

Вариант № 7

1. Изучить особенности стиля Барокко.
2. Создать векторный орнамент стиля Барокко.
3. Создать композицию из ваз по мотивам стиля Барокко.

Вариант № 8

1. Изучить особенности стиля Рококо.
2. Создать векторный орнамент стиля Рококо.
3. Создать композицию из ваз по мотивам стиля Рококо.

Вариант № 9

1. Изучить особенности стиля Классицизм.
2. Создать векторный орнамент стиля Классицизм.
3. Создать композицию из ваз по мотивам стиля Классицизм.

Вариант № 10

1. Изучить особенности стиля Ампир.
2. Создать векторный орнамент стиля Ампир.
3. Создать композицию из ваз по мотивам стиля Ампир.

Вариант № 11

1. Изучить особенности стиля Модерн.
2. Создать векторный орнамент стиля Модерн.
3. Создать композицию из ваз по мотивам стиля Модерн.

РАЗДЕЛ II. ОБРАБОТКА РАСТРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ СРЕДСТВАМИ ПРОГРАММЫ PHOTOSHOP (II СЕМЕСТР)

Вариант № 1

1. Изучить особенности стиля Арт Деко.
2. Создать автопортрет в одежде стиля Арт Деко (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 2

1. Изучить особенности направления современного искусства Супрематизм.
2. Создать автопортрет в одежде направления Супрематизм (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 3

1. Изучить особенности направления современного искусства Кубизм.
2. Создать автопортрет в одежде направления Кубизм (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 4

1. Изучить особенности направления современного искусства Неопластицизм.
2. Создать автопортрет в одежде направления Неопластицизм (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 5

1. Изучить особенности направления современного искусства Минимализм.
2. Создать автопортрет в одежде направления Минимализм (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 6

1. Изучить особенности направления современного искусства Дадаизм.
2. Создать автопортрет в одежде направления Дадаизм (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 7

1. Изучить особенности направления современного искусства Сюрреализм.
2. Создать автопортрет в одежде направления Сюрреализм (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 8

1. Изучить особенности направления современного искусства Конструктивизм.
2. Создать автопортрет в одежде направления Конструктивизм (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 9

1. Изучить особенности направления современного искусства Деконструктивизм.
2. Создать автопортрет в одежде направления Деконструктивизм (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 10

1. Изучить особенности направления современного искусства Граффити.
2. Создать автопортрет в одежде направления Граффити (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 11

1. Изучить особенности направления современного искусства Киберпанк.
2. Создать автопортрет в одежде направления Киберпанк (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 12

1. Изучить особенности направления современного искусства Стимпанк.
2. Создать автопортрет в одежде направления Стимпанк (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 13

1. Изучить особенности направления современного искусства Лофт.
2. Создать автопортрет в одежде направления Лофт(коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 14

1. Изучить особенности направления современного искусства Оп-арт.
2. Создать автопортрет в одежде направления Оп-арт (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 15

1. Изучить особенности направления современного искусства Поп-арт.
2. Создать автопортрет в одежде направления Поп-арт (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 16

1. Изучить особенности направления современного искусства Техно.
2. Создать автопортрет в одежде направления Техно (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 17

1. Изучить особенности направления современного искусства Хай-тек.
2. Создать автопортрет в одежде направления Хай-тек (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 18

1. Изучить особенности направления современного искусства Футуристический дизайн.
2. Создать автопортрет в одежде направления Футуристический дизайн (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 19

1. Изучить особенности направления современного искусства Пиксель-арт.
2. Создать автопортрет в одежде направления Пиксель-арт (коллаж пр. Photoshop).

Вариант № 20

1. Изучить особенности направления современного искусства Аск-арт.
2. Создать автопортрет в одежде направления Аск-арт (коллаж пр. Photoshop).

7.3.ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

РАЗДЕЛ II. ОБРАБОТКА РАСТРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ СРЕДСТВАМИ ПРОГРАММЫ PHOTOSHOP (II СЕМЕСТР)

1. Цветовые модели RGB и CMYK. Изменение размеров изображения и разрешения.
2. Слои и их разновидности. Операции над слоями.
3. Создание нового изображения. Сохранение файлов: команды Сберечь и Сохранить как сохранение в другом формате.
4. Назначение каналов. Создание альфа-каналов.
5. Использование инструмента Gradient (Градиент). Создание и редактирование образца градиента. Создание многоцветной волны.
6. Создание нового слоя. Режимы смешивания слоев.
7. Создание кисти на основе изображения. Сохранение кисти в библиотеке.
8. Маски слоя. Изменение формы выделенной области с помощью режима Quick Mask. Создание быстрой маски без использования выделенной области.
9. Изменение размера полотна. Увеличение полотна изображения с помощью инструмента Crop.
10. Создание корректирующего слоя. Изменение корректирующего слоя. Выбор опций смешивания для слоя корректирующий.
11. Создание выделенной области в виде полосы. Выделение узкой полосы вокруг выделенной области. Снятие выделения. Удаление выделенной области.
12. форматы в которых хранятся слои, векторы и эффекты.
13. Инструменты выделения. Инвертирование выделения. Добавление точек к выделенной области. Удаление точек из выделенной области. Выделение пересечения двух выделенных областей.
14. Эффекты слоя. Изменение непрозрачности слоя.
15. Построение контура с помощью инструмента Pen. Панель свойств инструмента Pen. Изменение расположения точек контура. Преобразование контура на границу выделения

16. Сохранение выделения в канале. Отображение канала выделения. Загрузка канала выделения на изображение.
17. Преобразование выделенной области в слой. Дублирование слоя в одном и том же изображении. Соккрытие и показ слоя. Поворот слоя. Удаление слоя.
18. Создание слоя фигуры (прямоугольник, круг, многоугольник). Инструменты для построения фигур. Панель свойств. Изменение заливки фигуры.
19. Изменение размеров изображения в пикселях при выводе на экран и при выводе на печать.
20. Способы и инструменты выделения. Сохранение выделения в канале. Отображение канала выделения.
21. Основной и фоновый цвет. Преобразование фона в слой и прослойки в фон. Выбор цветов с помощью панели Color Picker, Color, Swatches.
22. Создание маски слоя. Изменение формы маски слоя. Раздельное перемещение маски и слоя. Дублирование маски слоя.
23. Применение фильтров. Ограничение области, в которой применяется фильтр. Все фильтры программы Photoshop.
24. Связывание слоев и их перемещения как единого целого. Слияние и объединение слоев.
25. Корректировка цвета изображения с помощью команды Hue / Saturation, команды Curves. Корректирующие слои Hue / Saturation, Curves.
26. Создание группы слоев. Создание группы отсечения.
27. Трансформация объектов. Поворот прослойки и поворот всего изображения на определенный угол.
28. Выделение пикселей в зависимости от их цвета. Выделение с помощью инструмента Magnetic Lasso. Выделение области по цвету.
29. Способы использования корректирующих слоев. Ограничение действия корректирующего слоя с помощью маски.
30. Клонирование областей в одном изображении. Использование инструментов Pattern Stamp, Healing Brush, Patch Tool.
31. Назначение прошаркв. Слияние двух слоев. Слияние нескольких слоев. Объединение слоев.
32. Создание нового изображения. Задание размера, разрешения, цветовой модели, выбор фона. Цветовые представления RGB и CMYK. Сохранение установок документа.
33. Выделение прямоугольной или эллиптической области. Создание выделенной области произвольной формы. Создание выделения в форме многоугольника. Заливка выделения градиентом.
34. Фильтры программы Photoshop. Деформация изображения с помощью команды Liquify.
35. Перенос файлов из программы Photoshop в CorelDRAW.
36. Создание и редактирование образца градиента. Использование дополнительных библиотек градиентов. Изменение непрозрачности цветов градиента
37. Изменение размеров изображения и разрешения. Изменение размеров изображения в пикселях при выводе на экран, при выводе на печать. Изменение разрешения изображения.

38. Копирование и вставка выделенной области. Перетягивание выделенной области между изображениями. Установка в выделенную область. Использование линеек и направляющих линий.

В практическом задании экзамена предлагается правильно создать документ в соответствии с его предназначением, а затем создайте изображение по предложенной схеме на палитре слоев.

7.4. ВОПРОСЫ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

РАЗДЕЛ I. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР CORELDRAW (I СЕМЕСТР)

Для успешной сдачи дифференцированного зачета студенты должны выполнить все задания за семестр, распечатать самостоятельную семестровую комплексную работу «Стилистика исторических эпох» на формате А2 (в оттенках черного) и выполнить теоретическую и практическую часть зачетного задания в графическом редакторе CorelDraw.

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 толщина контура, стиль линий и задать линии различные типы стрелок?
14. Виды заливок: однородная, градиентная, заливка с помощью узоров и текстурой.
15. Назовите основные инструменте 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. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, выполнения практических работ, а также посредством самостоятельной работы.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия и самостоятельная работа студентов.

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины «Компьютерная графика» используются Internet-ресурсы для расширения информационного поля и получения информации. Самостоятельные семестровые работы «Стилистика исторических эпох» и «Стилистика XX-XXI веков» выполняются с использованием знаний из таких дисциплин как «Проектирование», «История зарубежного искусства».

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

В процессе освоения дисциплины «Компьютерная графика» применяются интерактивные формы образовательных технологий:

- обсуждение подготовленных студентами творческих заданий;
- групповые дискуссии по вопросам проектирования в графическом дизайне в современных экономических условиях.

В рамках изучения дисциплины также предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	зачтено	Студент проявляет глубокие знания по курсу, осознает важность теоретических знаний в его профессиональной подготовке; обнаруживает способность использовать свои знания при выполнении различных практических (творческих) задач в графических редакторах
хорошо (4)		Студент проявляет полные знания теоретического материала по вопросам, включенным в курс, умение оперировать необходимыми понятиями и их определениями аналитическом уровне; показывает достаточный уровень овладения методами научного познания, умеет работать в графических редакторах
удовлетворительно (3)		Студент проявляет теоретические знания из предлагаемых вопросов на уровне репродуктивного воспроизведения, может использовать знания при решении профессиональных задач, умеет работать в графических редакторах
неудовлетворительно (2)	незачтено	Студент проявляет поверхностные знания по теории, допускает ошибки в определении понятий, не умеет работать в графических редакторах, испытывает трудности в практическом применении знаний в конкретных ситуациях.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Божко А. Н. Компьютерная графика : учеб. пособ. / А. Н. Божко, Д. М. Жук, В. Б. Маничев. — М. : МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2007. — 392 с. : ил. —
2. Залогова Л. А. Компьютерная графика : элективный курс : учеб. пособ. / Л. А. Залогова. — М. : БИНОМ, 2005. — 212 с.
3. Жвалевский А. CorelDraw X4 / А. Жвалевский, Д. Донцов. — СПб. : Питер, 2008. — 144 с. : ил. — Начали!
4. Ковтанюк Ю. С. Рисуем на компьютере CorelDraw X3/X4 / Ю. С. Ковтанюк. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 544 с. : ил. — Самоучитель. — 5-94074-439-7.
5. Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3 : учебн. пособие / И. Б. Аббасов. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 224 с. : ил.:
6. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. — СПб. : БХВ-Петербург, 2004. — 240 с. — 5-94157-411-8
7. Маргулис Д. Photoshop LAB Color : загадка каньона и другие приключения в самом мощном цветовом пространстве / Д. Маргулис. — М. : Интелбук, 2006. — 480 с.
8. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии) / В. Лесняк. — [б. м.] : Index Market, 2011. — [415 с.]. —

Дополнительная литература:

9. Вся история искусства : Живопись, архитектура, скульптура, декоративное искусство / пер. с ит. Т. М. Котельниковой. — М. : Астрель; АСТ, 2007. — 414 с. — (ил.). — 978-5-17-043734-4. Академия
10. Вёрман К. История искусства всех времен и народов. Т. 1 : Искусство первобытных племен, народов дохристианской эпохи и населения Азии и Африки с древних веков до XIX столетия. — СПб. : ООО «Издательство Полигон», 2000. — 944 с. — 5-89173-062-6.
11. Гнедич П. П. История искусств. Т. 1. — СПб : Издание А. Ф. Маркса, 1907. — 595, [2] с.
12. Гнедич П. П. История искусств . Живопись. Скульптура. Архитектура. — М. : Эксмо, 2006. — 848 с. — 5-699-00307-X. Академия
13. Гнедич П. П. История искусств . Зодчество. Живопись. Ваяние : Искусство Западной Европы после эпохи Возрождения. Т. 3. — СПб : Издание А. Ф. Маркса, 1907. — 786 с. —
14. Ильина Т. В. История искусств. Западноевропейское искусство : учебник / Т. В. Ильина. — 4-е изд., стер. — М. : Высшая школа, 2007. — 368 с. — 978-5-06-003416-5. Академия
15. Орнамент всех времен и стилей : в 2-х т.. Т. 2 : Средневековое искусство, ренессанс, XVII - XIX века / гл. ред. Т. И. Хлебнова ; пер. с франц. Б. Б. Павлова. — М. : АРТ-РОДНИК, 2004. — 250 с. : ил. — 5-88896-124-8. Худ. отд.
16. Орнамент всех времен и стилей : в 2-х т.. Т. 1 : Античное искусство, искусство Азии, средние века / гл. ред. Т. И. Хлебнова ; пер. с франц. Б. Б. Павлова. — М. : АРТ-РОДНИК, 2004. — 267 с. : ил. — 5-88896-122-1. Худ. отд.
17. Бесчастнов Н. П. Художественный язык орнамента : учеб. пособ. для студ. вузов / Н. П. Бесчастнов. — М. : ВЛАДОС, 2010. — 335 с. : ил. — Изобразительное искусство. — 978-5-691-01702-5.

18. Буткевич Л. М. История орнамента : учеб. пособ. / Л. М. Буткевич. — М. : Владос, 2008. — 267 с. : ил. — Изобразительное искусство. — 978-5-691-00891-7.
19. Фокина Л. В. Орнамент : учеб. пособ. — Ростов н/Д : Феникс, 2005. — 176 с. — Высшее образование. — 5-222-05488-8. Академия
20. Цветовая гармония интерьера : Планировка и оформление. — [б. м.] : Ниола 21-й век. — 124 с. : ил. — Ваш дом. — Академия

Интернет-источники:

21. Процесс рисования цифровой живописи. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://pikabu.ru/story/protsess_risovaniya_tsifrovoy_zhivopisi_khudozhnitsa_bogena_dia_5382160
22. Сайт посвящен современному искусству различных жанров; [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.saatchigallery.com/>
23. Официальный сайт Московского союза художников, освещающий выставки, профессиональную деятельность художников; [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.artanum.ru/>
24. На сайте рассматриваются проблемы современного компьютерного дизайна; <https://compuart.ru/>
25. Каталог работ художников [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://artru.info/>
26. Сайт, посвященный актуальным вопросам графического дизайна. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://kak.ru/>

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (оборудованный настольными компьютерами).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки, имеющего рабочие места для студентов, оснащенного компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет, и литература кафедры графического дизайна ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им.М.Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/п	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
	Раздел №1 Векторный графический редактор CorelDRAW	CorelDRAW X5; FonTemp; Adobe Acrobat;
	Раздел II. Обработка растровых изображений средствами программы Photoshop	Adobe Photoshop CS6 ; FonTemp; Adobe Acrobat;
	Раздел III. Основы цифровой живописи в программе Photoshop	Adobe Photoshop CS6; Adobe Acrobat