

**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

29.08. 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКА**

*Уровень основной образовательной программы – бакалавриат*

*Направление подготовки – 54.03.03 Искусство костюма и текстиля*

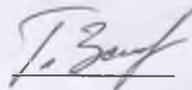
*Статус дисциплины – базовая*

*Учебный план 2018 года*

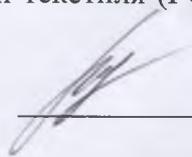
**Описание учебной дисциплины по формам обучения**

		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
4	8	113	48	10	35	20	Экзамен (8)	4	8	113	48	10	20	35	+	Экзамен (8)
<i>Всего</i>		113	48	10	35	20	Экзамен (8)	<i>Всего</i>		113	48	10	20	35	+	Экзамен (8)

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП ГОС 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 «Рекламная графика» является базовой частью дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 4 курса (VII-VIII 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 1 зачетная единица, 113 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 10 часов для очной формы обучения и 10 часов для заочной формы обучения, практические занятия - 35 часов для очной формы обучения и 20 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 20 часа для очной формы обучения и 35 часов для заочной формы обучения.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

*Цель* изучения учебной дисциплины- приобретение студентом знания прикладных графических редакторов, умение применять на практике полученные знания при создании рекламных планшетов, получения теоретических знаний в области рекламной графики как специальной дисциплины, раскрытия перспективных направлений, улучшения качества при создании графической части коллекций; формирование у студента практических навыков по использованию графических программ (опираясь на полученные знания в других дисциплинах: «Конструирование одежды», «Рисунок», «Отделка одежды» и т.д.).

*Задачи* дисциплины:

- 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;

## 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Рекламная графика» 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 «Рекламная графика».

Изучение дисциплины «Рекламная графика» 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 планшеты
ОК-7	способностью к самостоятельному мышлению

##### Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК-1	способность осуществлять под контролем профессиональные рекламные 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 «Рекламная графика» студенты должны **знать**:

- предмет и место рекламной графики в мире искусства,
- основные категории и понятия рекламной графики,
- типологию, функции и особенности рекламной графики по сферам применения;
- сущность, структуру и динамику рекламной графики;

Овладев курсом, студенты должны **уметь**:

- использовать навыки в создании рекламных композиций;
- владеть принципами и методологией создания рекламных композиций;
- применять технологические приемы в рекламных композициях;
- находить пути использования рекламны 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
<b>Раздел I. Рекламная графика</b>								
Тема1. Компьютерный Дизайн. Основные определения и понятия. Реклама, ее место в современном мире, классификация рекламы.	8	2	5	5	8	2	5	5
Тема 2. Реклама	10	1	6	5	10	1	5	5
Тема 3. Аппаратные и программные средства, необходимые для работы дизайнера.	15	2	6	5	15	2	5	6
Тема 4. Закономерности зрительного восприятия формы и пространства.		1	6	5		1	5	6
Тема 5. Основной закон композиции. Основные принципы и художественно-выразительные средства композиции.		2	6	5		2	5	6
<b>Раздел II. Основы типографики</b>								
Тема 6. Стили в рекламе	8	1	6	4	8	1	4	6
Тема 7. Краткая история шрифтов. История развития шрифтов для латинского шрифта.	10	2	6	4	10	2	4	6
Тема 8. Понятие о типографике.	8	1	6	4	8	1	4	6
Тема 9. Фирменный стиль как дизайн-задача.		1	5	4		1	4	5
Тема10. Различные виды рекламы (телевизионная и Интернет)		1	6	4		1	4	6
<b>ВСЕГО часов по дисциплине</b>	<b>113</b>	<b>14</b>	<b>58</b>	<b>45</b>	<b>113</b>	<b>14</b>	<b>45</b>	<b>58</b>

## 6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### РАЗДЕЛ I. РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКА

#### **Тема 1. Компьютерный Дизайн.**

Основные определения и понятия. Реклама, ее место в современном мире, классификация рекламы. Определение понятия «Компьютерный Дизайн», Рекламная графика как вид изобразительного искусства. Выразительные средства и техники РГ. Разновидности РГ. Графические программы для организации занятий по РГ.

#### **Тема 2. Реклама**

Определение Рекламы. Реклама, ее место в современном мире, классификация рекламы. Принципы перспективного развития в рекламе.

#### **Тема 3. Аппаратные и программные средства, необходимые для работы дизайнера.**

Аппаратные и программные средства, необходимые для работы дизайнера.

Программные средства. Форматы компьютерной графики: векторный и растровый (пиксельный). Пакеты программ векторного рисования CorelDRAW, Adobe Illustrator, Программы растровой графики Adobe Photoshop, Painter.

#### **Тема 4. Закономерности зрительного восприятия формы и пространства.**

Закономерности зрительного восприятия формы и пространства. Понятие перспективы. Основной закон композиции.

**Тема 5. Основной закон композиции. Основные принципы и художественно-выразительные средства композиции.**

Статика и динамика. Понятие симметрия, асимметрия, Ньюанс, контраст, тождество.

### РАЗДЕЛ II. СТИЛИ РЕКЛАМНОЙ ГРАФИКИ.

#### **Тема 6 Стили рекламной графики.**

Какие стили рекламной графики вам известны. К какому периоду можно отнести возникновение дизайна как профессиональной индустрии?

#### **Тема 7 Краткая история шрифтов. История развития шрифтов для латинского шрифта.**

Некоторые термины и определения. Основные требования к шрифтам, принципы классификации.

#### **Тема 8 Понятие о типографике.**

Понятие о типографике. Чем определяется выбор гарнитуры текстового шрифта для рекламного обращения в прессе?

#### **Тема № 9 Фирменный стиль как дизайн-задача.**

Фирменный стиль как дизайн-задача. Что такое слоган? Каковы основные составляющие фирменного стиля.

#### **Тема № 14. Различные виды рекламы (телевизионная и Интернет)**

Различные виды рекламы дать определение. Для какого типа рекламы характерно предпочтение визуальных элементов и практическое отсутствие вербальных.

## 7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ТЕМЫ

Целью проведения самостоятельных занятий является получение студентами практических навыков работы в прикладных графических программах CORELDRAW, AdobePhotoshop, а также применение этих навыков при создании художественного образа от авторского эскиза до оригинал-макета, что является последним связующим звеном между художником и производством.

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:

- подготовку к проекту (подбор прототипов, разработка эскизов);
- утверждение графических решений и отработку стилистики;
- разработку проекта на заданную тему и в заданной форме представления;
- подготовка проекта к печати;
- пробная распечатка и печать в требуемой цветовой модели соответствующего формата.

В течение всего I семестра студенты готовят материалы и самостоятельно выполняют задание в программе CORELDRAW, согласно варианту, для комплексной (совместно с дисциплиной «Проектирование») работы «Стилистика исторических эпох».

В течение всего II семестра студенты готовят материалы и самостоятельно выполняют задание в программе Adobe Photoshop, согласно варианту, для комплексной (совместно с дисциплиной «Проектирование») работы «Стилистика XX-XXI веков».

Для студентов заочной формы обучения самостоятельная работа предполагает выполнение контрольной работы.

### 7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

#### РАЗДЕЛ I.. РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКА (IV СЕМЕСТР)

**Тема 1. Компьютерный Дизайн. Основные определения и понятия. Реклама, ее место в современном мире, классификация рекламы.**

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. Реклама Определение Рекламы. Реклама, ее место в современном мире, классификация рекламы.**

1. Импорт и экспорт файлов.

2. Растривание векторных объектов.
3. Редактирование контура изображения.
4. Настройка печати.

*Термины:* команда Import, предварительное обрезание изображений, предыдущее изменение размера изображений, размещение изображений на странице, библиотека изображений, растривание векторных объектов, скрепление изображений, изображение как объект, трансформация изображений, редактирование контура изображения, изменение типа изображения, коррекция изображений, маскировка цветов, выбор и установки принтера, общие настройки печати, размещение иллюстрации на странице, параметры страницы, печать одиночных страниц, печать многостраничных документов, окно предварительного просмотра, размещение точное, сохранение параметров печати.

*Выполнить:*

1. Упражнения на импорт растровых изображений и экспорт векторной графики в растровый формат.
2. Композиция с включением элементов растровых изображений.
3. Подготовка к печати комплексной семестровой работы «Стилистика исторических эпох».

*Литература:* [2 — С. 131-137; 3 — С.138-141; 4 — С. 417-427; 447-473; 9 — С. 7-220; 10 — С. 153-193; 323-538; 559-654; 11 — С. 267-576; 12 — С. 7-34; 52-188; 244-510].

## Раздел II. ОБРАБОТКА РАСТРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ СРЕДСТВАМИ ПРОГРАММЫ PHOTOSHOP (II СЕМЕСТР)

### **Тема 3. Аппаратные и программные средства, необходимые для работы дизайнера.**

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 4. Закономерности зрительного восприятия формы и пространства.**

#### **Закономерности зрительного восприятия формы и пространства. Понятие перспективы. Основной закон композиции.**

1. Приемы выделения областей сложной формы.
2. Увеличение, поворот, искажение выделенной области.
3. Изменение яркости и контраста.
4. Линейки, сетки.
5. 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].

**Тема5. Основной закон композиции. Основные принципы и художественно-выразительные средства композиции.**

**Статика и динамика. Понятие симметрия, асимметрия, Нюанс, контраст, тождество.**

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]

## РАЗДЕЛ II. СТИЛИ РЕКЛАМНОЙ ГРАФИКИ. (III SEMESTR)

**Тема 6 Стили рекламной графики. Какие стили рекламной графики вам известны. К какому периоду можно отнести возникновение дизайна как профессиональной индустрии?**

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].

**Тема 7 Краткая история шрифтов. История развития шрифтов для латинского шрифта. Некоторые термины и определения. Основные требования к шрифтам, принципы классификации.**

1. Типы дефектов и варианты ретуши фотографий.
2. Инструментами ретуши.
3. Применение фильтров для различных эффектов.

*Термины:* типы дефектов фотографий, ретушь фотографий, чистка, восстановление деталей изображения, инструмент "штамп", инструмента "history brush", инструмент Dodge (Осветлитель), Sponge (Губка), Burn (Затемнитель), Smudge (Размытие), Sharpen (Резкость), Finger (Палец), Clone Stamp, Pattern Stamp, фильтры для размытия, повышение резкости, имитации световых эффектов.

*Выполнить:*

1. Упражнения на чистку и восстановление деталей изображения с помощью инструмента "штамп", ретушь фотографий.
2. Упражнения на перекрашивание глаз, волос и исправления цвета фотографии.
3. Упражнения на ретушь фотографии для полиграфии.

*Литература:* [2—С. 196-203; 5—С. 137-143; 7 - С. 79-100; 24; 25; 26]

**Тема 8 Понятие о типографике. Понятие о типографике. Чем определяется выбор гарнитуры текстового шрифта для рекламного обращения в прессе?**

1. Инструменты свободного рисования.
2. Создание новой кисти.
3. Создание градиентных переходов.
4. Применение фильтров для имитации различных техник рисования.

*Термины:* кисть, аэрограф, карандаш, резинка. выбор цвета кисти, цветовая модель, библиотека Pantone, форма кисти, подключение библиотек кистей, создание новой кисти, параметры кисти, непрозрачность, режимы наложения, графический планшет, закрашивание областей, градиентные переходы, фильтры для имитации различных техник рисования.

*Выполнить:*

1. Упражнения на создание новой кисти и настройка ее параметров для рисования.
2. Создание с помощью кисти несложной картинки.
3. Упражнения на применение фильтров для имитации различных техник рисования.

*Литература:* [2—С. 169-176; 5—С. 122-135; 209-216;21; ]

**Тема № 9 Фирменный стиль как дизайн-задача. Фирменный стиль как дизайн-задача. Что такое слоган? Каковы основные составляющие фирменного стиля.**

1. Виды каналов.
2. Маски отсечения для монтажа.
3. Основные операции коррекции изображения.
4. Корректирующие слои.

*Термины:* цветовые каналы, альфа-канал, маска растровая, маска векторная, контур обтравки, инструмента Path (контур), глубина цвета, палитра Path (контур). операции коррекции изображения, корректирующие слои.

*Выполнить:*

1. Упражнения на создание и сохранение альфа-каналов и масок слоя: изменение цвета одежды, фантастического портрета.
2. Создание сложного коллажа: платья из брызг молока, плаката в стиле 70-х, деконструктивистского портрета.
3. Создание сложного коллажа портрета в определенном стиле для комплексной (совместно с дисциплиной «Проектирование») семестровой работы «Стилистика XX-XXI веков».

*Литература:* [2 — С. 203-210; 5 — С. 167-186; 198-204; 7 - С. 261-284; 431-460; 22; 23]

### **Тема № 10 Различные виды рекламы (телевизионная и Интернет)**

**Различные виды рекламы дать определение. Для какого типа рекламы характерно предпочтение визуальных элементов и практическое отсутствие вербальных.**

1. Выбор параметров сканирования.
2. Разрешить и линеатура растра.
3. Особенности коррекции для полиграфии и Интернет.
4. Выбор формата для сохранения изображения.

*Термины:* приемы сканирования, выбор параметров. Разрешение, линеатура растра, коррекция цвета для полиграфии, коррекция цвета для Интернет, настройка точки черного, настройка точки белого, настройка гаммы изображения, фильтры для стилизации изображения, преобразование цветовых моделей, форматы графических файлов, оптимизация фонового рисунка в различных форматах, формат GIF, формат JPEG, формат TIF, формат PSD, формат PDF.

*Выполнить:*

1. Упражнения с использованием сканирования прозрачных и непрозрачных материалов и последующая коррекцией их цвета..
2. Компонировка всех элементов комплексной семестровой работы «Стилистика XX-XXI веков» в формате А2.

*Литература:* [5 — С. 21-36; 216-218; 7 - С. 387-408; 2 — С. 43-63; 6 — С. 170-174; 14 — С. 291-324].

## 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. СТИЛИ РЕКЛАМНОЙ ГРАФИКИ. (IV 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. СТИЛИ РЕКЛАМНОЙ ГРАФИКИ. (III SEMESTER)

#### **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 Стиппанк.
2. Создать автопортрет в одежде направления Стиппанк (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).

## 7.2 ВОПРОСЫ ЭКЗАМЕНУ

- 1 Понимание дизайна. Основные определения и понятия.
- 2 Реклама, ее место в современном мире, классификация рекламы.
- 3 Аппаратные и программные средства, необходимые для работы дизайнера.
- 4 Закономерности зрительного восприятия формы и пространства.
- 5 Статика и динамика
- 6 Понятие формы
- 7 Основы теории цвета
- 8 Компьютерные цветовые модели
- 9 Основные требования к шрифтам
- 10 Понятие о типографике
- 11 Стили рекламной графики
- 12 Модульная сетка
- 13 Каковы основные составляющие фирменного стиля
- 14 Сфера приложения труда дизайнера
- 15 Программные средства
- 16 Пакеты программ векторного рисования - CorelDRAW , Adobe Illustrator.
- 17 Программы растровой графики – Adobe Photoshop, Painter.
- 18 Модульная система проектирования.
- 19 Модульные сетки.
- 20 Фирменный стиль

### 7.3. ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

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

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие методы образовательных технологий:

- 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.

Изучение дисциплины «РГ» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы с рекомендованной литературой.

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.

Также большое внимание на практических занятиях уделяется практико-ориентированным заданиям: изучение студентами своих индивидуальных особенностей и склонностей к выбору техники; моделирование объема.

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

## 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. [Агапова И. Adobe InDesign CS2. - СПб: БХВ – Петербург, 2006.](#)
2. [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.](#)
3. [Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006. – 256 с.](#)
4. [Залогова Л. А. Компьютерная графика : элективный курс : учеб. пособ. / Л. А. Залогова. — М. : БИНОМ, 2005. — 212 с.](#)
5. [Жвалевский А. CorelDraw X4 / А. Жвалевский, Д. Донцов. — СПб. : Питер, 2008. — 144 с. : ил. — Начали!](#)
6. [Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2006. – 224 с.](#)
7. [Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007. – 272 с.](#)  
[Ковтанюк Ю. С. Рисуем на компьютере CorelDraw X3/X4 / Ю. С. Ковтанюк. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 544 с.:ил. — Самоучитель. — 5-94074-439-7.](#)
8. [Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3 : учебн. пособие / И. Б. Аббасов. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 224 с. : ил.:](#)
9. [Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. — СПб. : БХВ-Петербург, 2004. — 240 с. — 5-94157-411-8](#)
10. [Маргулис Д. Photoshop LAB Color : загадка каньона и другие приключения в самом мощном цветовом пространстве / Д. Маргулис. — М. : Интелбук, 2006. — 480 с.](#)
11. [Лесняк В. Графический дизайн \(основы профессии\) / В. Лесняк. — \[б. м.\] : Index Market, 2011. — \[415 с.\]. —](#)

### 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// Компьютер. 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 бизнес», «Полиграфист и издатель».](#)
6. [Буковецкая О.А.. Готовим в печать. – М, 2005.](#)
7. [Владимирская А.. Нестандартный учебник по рекламе. – РнД: «Феникс», 2004. – 313 с.](#)
8. [Волкова В. В. Дизайн рекламы: Учебное пособие. – М.: «Книжный дом «Университет», 1999. – 144 с.](#)
9. [Все для рекламы \[Электронный ресурс\]. - Интерактив. мультимедиа \(219Mb\). - М.: Медиа Арт, 2003. - 1 электрон. опт. диск - \(Малая Типография\).](#)
10. [Гиленсон П. Г. Справочник художественного и технического редакторов. — М., 1988.](#)
11. [Глушакова Т. Креативное мышление в рекламе](#)
12. [Гурский Ю.. Illustrator CS. СПб: «Питер», 2004. – 236 с.](#)

13. Журналы: «Журналист», «Книжное дело», «Полиграфия», «Книжный
14. издание. — М., 1959–2004.
15. Имшинецкая И. Креатив в рекламе/Академия рекламы. - М.: РИП-холдинг, 2004.
16. Книга. Исследования и материалы. Сб. научных работ. Продолжающееся
17. Ковриженко М.К. Креатив в рекламе : постмодернист. облик моды. - СПб.: Питер, 2004. - 252 с. ил.
18. Козлов И. Рекламный вампир или история о соблазнении потребителя
19. Комаров Е.И. Эффективное издательство. Менеджмент и маркетинг в издательской деятельности. Учебное пособие. — М., 2000.
20. Кошкин А.Л. Символ в рекламе  
[archvuz.ru/magazine/Numbers/2004\\_02/template\\_article?ar=K01-20/k18](http://archvuz.ru/magazine/Numbers/2004_02/template_article?ar=K01-20/k18)
21. Курушин В.Д.. Графический дизайн и реклама. – М: «ДМК», 2001.- 270 с.
22. Левковец Л. Adobe InDesign CS3. Базовый курс. – СПб: БХВ – Петербург, 2007.
23. Леонтьев К.Б. Закон об авторском праве и смежных правах. — М., 2003.
24. Лукницкий С.П. СМИ как субъект авторского права. — М., 2004.
25. Миронова Е. Воздействие цвета в рекламе
26. Мокшанцев Р. И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007. – 230 с.
27. Молочков В.. Издательство на компьютере. – СПб, 2004
28. Огилви Д. Тайны рекламного
29. Периодические и продолжающиеся издания
30. Петрова Е. Реклама, сказки и архетипы
31. Прилепская Г.Д. Организация и планирование издательской деятельности. Учебное пособие. — М., 2002.
32. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003 г. – 256 с.
33. Психологическая экспертиза рекламных сообщений
34. Сингарев О. Рационалистическая и проекционная реклама
35. Тулупов В.В. Газета: маркетинг, дизайн, реклама. Новые тенденции в издании газет. — Воронеж, 2001.
36. Тулупов В.В. Реклама в коммуникационном процессе. — Воронеж, 2003.
37. Тюлюкин В.А. Текстовые редакторы и издательские системы. — Екатеринбург, 2000.
38. Уиллер А. Индивидуальность бренда. Руководство по созданию, продвижению и поддержке сильных брендов. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2004. – 236 с.
39. Ульрих Бер. Что означают цвета [library.sredaboom.ru/color/libr\\_reklama\\_colour.htm](http://library.sredaboom.ru/color/libr_reklama_colour.htm)
40. Черняховский В. Художественная составляющая рекламы [re-port.ru/articles/954/](http://re-port.ru/articles/954/)
41. Шнейдеров В.. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. – СПб: «Питер», 2004.- 330 с.
42. Шуванов В.И.. Психология рекламы. – РнД: «Феникс», 2005. -315 с.

Интернет-ресурсы:

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

## 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 (столы, стулья, доска).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки 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