



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО
Деканом факультета МАИС
 О.А. Бударинной
«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО
Зав. кафедрой дизайна
 М.В. Решетовой
«06» октября 2015 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Компьютерное проектирование в дизайне костюма

Направление подготовки: «Дизайн»

Профиль подготовки: Дизайн костюма

Квалификация Бакалавр

Форма обучения Очная

Москва

2015

Пояснительная записка

Учебная дисциплина Компьютерное проектирование в дизайне костюма в проектировании среды необходима дизайнеру для практической деятельности по специальности. Предметом Компьютерная графика в проектировании является автоматизация построений графических моделей инженерной информации в среде 3DMax и выполнение наглядных демонстрационных изображений средствами графических пакетов Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Курс Компьютерное проектирование в дизайне костюма входит в число дисциплин, обеспечивающих непрерывную компьютерную подготовку будущих дизайнеров. При разработке курса учитывалось, что в настоящее время стоит задача перехода на новую технологию проектирования. А эта задача требует современных методик обучения специалистов, в которых центральное место занимают методы компьютерных технологий, как нового инструмента проектирования. Дисциплина Компьютерное проектирование в дизайне костюма важна для будущих дизайнеров среды и применяется в дальнейшем при изучении специальных дисциплин: компьютерное моделирование и компьютерное проектирование. Полученные знания, умения и навыки используются при выполнении курсовых проектов, в дипломном проектировании, а также в будущей деятельности по специальности. Целью курса является закрепление и расширение знаний в области компьютерной графики с помощью современных графических пакетов.

В процессе обучения проводятся лекционные и практические занятия. Для полноты освоения знаний и закрепления получаемых навыков предусматривается самостоятельная работа студента. Для промежуточного контроля изучаемых тем предусмотрены опросы.

Лекционные занятия предназначены для теоретического осмысления основных разделов дисциплины.

Практические занятия предполагают индивидуальную работу с графическими, аудио и видео документами индивидуально.

Самостоятельная работа является внеаудиторной и предназначена для самостоятельного ознакомления студента с определенными разделами курса по рекомендованной литературе и Интернет-ресурсам для выполнения заданий по курсу.

Степень овладения знаниями и практическими навыками определяется в процессе текущего, промежуточного и итогового контроля посредством устного опроса, проведении практических занятий, представления работ по индивидуальным заданиям, выполнения самостоятельной работы, промежуточного рубежного контроля и зачета по итогам изучения дисциплины.

Распределение баллов по видам занятий и СРС

	Позиция оценки	Периодично сть оценки	Еди ница оценки	Шкала баллов	
				за нятие	Семе стр
.	Посещение занятий	Каждое занятие	1 балл	0- 1 балл	0-16 баллов
.	Активное участие в дискуссиях, на занятиях, постановка творческих вопросов, ответы на вопросы	5 в течение семестра	1-3 баллов	1- 3 баллов	0-10 баллов

	преподавателя				
.	Выполнение проверочных экспресс – тестов, опросов, семинаров на проверку усвоения пройденного материала, остаточных знаний	14 в течение семестра	1-3 баллов	1-3 баллов	0-14 баллов
.	Выполнение домашних заданий	4 в течение семестра	1-3 баллов	1-3	0- 10 баллов
.	Контрольная работа	3 в течение семестра	0-4 баллов	0-4 баллов	0-10 баллов
.	Рубежный контроль	1 в течение семестра	0- 10 баллов	0-10 баллов	0-10 баллов
.	Устный ответ на зачете в условиях активных методов обучения	1 в течение семестра	0-30 баллов	0-30 баллов	0-30 баллов

Минимально допустимое количество баллов – 40

Максимальное количество баллов (включая итоговое тестирование) - 100 баллов

Пояснения:

1) студенту предложено разнообразие форм освоения материала и оценки его деятельности.

2) Минимальное количество баллов, необходимое для допуска к итоговому тестированию и зачету, составляет 40 баллов. Обязательными условиями для получения минимума является регулярное посещение занятий, выполнение экспресс – тестов, не менее половины домашних заданий, всех контрольных работ, прохождение промежуточной аттестации (рубежного контроля).

3) Для студентов, пропустивших занятия по уважительной причине, предусмотрена возможность восполнения пропущенного материала на основе изучения дополнительных материалов по курсу с последующим собеседованием по пропущенным темам.

4) Максимальное количество баллов, которое может быть получено в течение семестра – 100 баллов. Студент, набравший в течение семестра от 70 баллов, при условии успешного выполнения креативного задания, прохождения рубежного контроля, может быть освобожден от устного опроса на зачете.

5) Несоблюдение сроков сдачи домашних заданий, контрольных работ дает право преподавателю снизить оценку на 1 балл за каждую несвоевременно выполненную работу.

6) Зачет не сдан, если студент получил менее 55 баллов.

Методические рекомендации

Общие рекомендации. Работа над программными заданиями должна носить поисково-творческий характер. Она должна сводиться к наилучшему применению изученных средств художественной выразительности в поставленной проектной задаче. Необходимо создание оригинальных композиций. Выполнению такой учебно-творческой работы способствует широкое использование самых разных средств и приемов построения композиций, но в строгих рамках решения отдельных композиционно-художественных задач.

Только при таком использовании действительно развивается композиционное мышление и художественный вкус. Формальные композиции не должны быть усложнены настолько, чтобы отвлекать от сути их построения.

В основе многих учебных разработок может быть культурологический, цветовой и пластический анализ произведений ведущих художников XX в. (С. Дали, П. Клее, Г. Климт, В. Кандинский, А. Матисс, П. Мондриан, К. Малевич, Р. Магритт, Ж. Миро, П. Пикассо, А. Экстер, М. Эшер и др.).

Безграничные возможности создания новых форм дает изучение компьютерной графики. Здесь, используя приемы комбинаторики, можно выйти на сложные формообразующие процессы. Простой поворот вокруг оси формы произвольной кривизны дает поразительный эффект. А специальные инструменты в программах векторной, растровой и 3D графики превращают процесс формообразования в увлекательную игру.

Программы векторной графики Adobe Illustrator, Corel Draw и растровой – Adobe Photoshop, содержат богатый инструментарий для создания различных форм и фигур: от кругов, эллипсов и многоугольников до различных звезд, спиралей и сеток, криволинейных и прямолинейных сегментов, а также линий произвольной формы. Перечисленные графические пакеты позволяют трансформировать созданные объекты самым различным образом, от простого масштабирования (пропорционального и произвольного), копирования, поворота на заданный угол, наклона и зеркального отражения до вдавливания и вытягивания объекта в пространстве (с учетом линейной или сферической перспективы и без), округления или добавления острых углов и неровностей, закручивания изображения по спирали и т.д. Интересны так же возможные способы взаимодействия полученных объектов друг с другом – различные варианты пересечения, наложения одной формы на другую с их последующим объединением или вычитанием друг из друга, создания эффекта перехода между двумя различными фигурами (в зависимости от количества задаваемых шагов перехода можно получить одну новую форму или определенное число промежуточных форм). Большинство перечисленных принципов и возможностей также поддерживаются программами 3-D графики, например, 3-D Studio Max, дающими более широкий инструментарий для работы с объемными формами.

Все многообразие форм окружающего нас мира можно упростить до геометрических форм, тел или их сочетаний, что значительно облегчает процесс понимания формообразования различных объектов, особенно на начальном этапе. Кроме этого, сложные формы многих природных объектов (повторяющийся узор береговой линии, рост ветвей деревьев, морозные узоры на стекле, структуру цветной капусты, облака и др.) можно рассчитать с помощью фракталов.

Как известно, фрактал – это бесконечно самоподобная геометрическая фигура, каждый фрагмент которой повторяется при уменьшении масштаба. Масштабная инвариантность, наблюдаемая во фракталах, может быть либо точной, либо приближенной. Термин «фрактал» (лат. *fractus* — дробленый) ввел [Бенуа Мандельбротом](#) в 1975 г. для обозначения нерегулярных самоподобных множеств. В его работах использованы результаты других ученых, работавших в той же области (Пуанкаре, Жюлиа, Кантор, Хаусдорф).

В [компьютерной графике](#) фракталы используются при создании четких геометрических структур, сложных, похожих на природные, объектов и фантастических картин.

Возможности применения компьютерной графики для формообразования также можно рассмотреть на примере построения спидрона. Даниэль Эрдели (Dániel Erdély), венгерский художник и дизайнер, придумал спидроны в 1970-х годах. Началось все с того, что он нарисовал фигуру в виде двух «завитков», собранных из треугольников. Спидрон

состоит из равнобедренных и равносторонних треугольников, расположенных определенным образом. Однако вскоре он открыл более впечатляющие особенности спидронов. Если вырезать эти фигуры из бумаги и сгибать их по граням, то они могут складываться наподобие мехов аккордеона. Интересно и то, что множество таких, теперь уже трехмерных, спидронов можно использовать для создания самых разнообразных рельефных поверхностей. Кристаллическое море, мяч с поверхностью, изрезанной шупальцами лабиринтных коридоров, прибор из аккуратного кирпичного узора, хвосты морских коньков... Поток таких романтических ассоциаций сразу же приходит на ум, едва начинаешь рассматривать спидрон — эту изящную математическую выдумку.

Работу над проектом следует начинать с выполнения небольших по размеру эскизов. Их может быть сделано множество, например, графитным карандашом. Поиск цветового решения можно осуществлять цветными карандашами, акварельными или гуашевыми красками. Процесс работы над ними важен потому, что здесь необходимо найти главное: принцип изображения, линейную и цветовую композицию, характер формы. Аналогично можно вести работу на компьютере, используя разнообразные графические редакторы.

Советуем работать на разных форматах, искать на основе одного мотива разные варианты композиции. В квадрате, овале, прямоугольнике, длинной полосе и т.д. они каждый раз будут иными. Ведь если вы сознательно размещаете формы, то на полосе они не могут быть скомпонованы так же, как в квадрате. Отказ от реального изображения предметов и передачи световоздушной среды требует решения композиции в абстрактном ключе, применение оверлеппинга, стилизации и др.

Работу необходимо вести что-то добавляя или изменяя в процессе поиска взаимосвязи форм, композиционного и цветового решения. Все многообразие форм окружающего нас мира можно упростить до геометрических форм, тел или их сочетаний, что значительно облегчает процесс понимания формообразования различных объектов, особенно на начальном этапе. Можно представить процесс создания композиции из обобщенных геометрических форм как поиск ритмических повторов и чередований, взаимосвязи между ними. Затем можно перейти к поиску зрительного равновесия или единого ритмического строя рисунка.

Бакалаврам предлагается провести самостоятельное исследование применения в объектах дизайна и архитектуры геометрических фигур и тел. Практические задания также включают серию упражнений и проектов по освоению формообразования на основе различных геометрических построений. Много внимания в процессе обучения уделяется изучению орнаментальных композиций, бионике, эргономике. Развитию комбинаторных навыков способствуют задания типа — создай невозможный объект, сочетая знакомые предметы ради придания новой функции всей конструкции.

В первоначальных эскизах необходимо определить, какой прием изображения будет вернее раскрывать характер мотива, исключая те задания, в которых оговариваются конкретные приемы: будете ли это плоскостное или объемное изображение, обобщенное цветовое и тональное решение или с выявлением нюансов.

Поначалу советуем придерживаться в одной работе единого принципа, в дальнейшем возможно использование в композиции разнообразных подходов, разумеется, если это оправдано задачей. Однако начинать с этого не следует потому, что сделать хорошо это трудно, нужно обладать известным опытом.

Умозрительный выбор принципа изображения не может быть окончательным, последний выкристаллизовывается в эскизах, где проверяется верность замысла. Именно в эскизах находится характер формы, степень ее обобщения. Предмет может стать почти геометрической формой или разрабатываться подробнее. Определяется и роль детали. В одних случаях детали важны, они обыгрываются, а иногда от них отказываются совсем. Если вы хотите дать предмет интересно, заострить его характеристику, нельзя идти по линии перечисления всех его качеств, важно выделить главное.

Можно акцентировать пропорции, размер, фактуру.

Без знаний правил композиции нельзя создать художественное произведение, будь то иллюстрация или рекламный модуль в журнале. Задача дизайнера, как художника, заключается в объединении разрозненных предметов, чтобы изображение представляло собой единое целое. Дизайнер, чувствующий закономерности композиции, понимает, почему он построил свою работу так, а не иначе.

Содержание самостоятельной работы:

– *Самостоятельное изучение литературы* предполагает чтение учебников, учебных пособий, книг и журналов, рекомендованных по каждой дисциплине в соответствующих рабочих программах и методических указаниях;

– *Подготовка реферата* ведётся в соответствии с приведенными здесь указаниями;

– *Посещение выставок, музеев* предполагает знакомство с памятниками архитектуры и садово-паркового искусства, а также коллекциями художественных музеев, экспозициями профильных выставок;

– *Подготовка к зачёту, экзамену* осуществляется по списку контрольных вопросов, приведенному в рабочей программе по дисциплине;

– *Выполнение графических работ* ведётся также согласно методическим указаниям;

– *Выполнение курсовой работы, проекта* объясняется в соответствующих методических указаниях к курсу;

Подготовка к зачёту, экзамену по творческим дисциплинам заключается в оформлении всех учебных работ, выполненных за семестр, и представлении их на итоговый просмотр или защиту

Методические рекомендации по подготовке к лекциям, выполнению практических и контрольных работ, выполнению домашних заданий.

Практические и контрольные работы, а также семинары проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, семинара. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением. Домашние задания являются самостоятельной работой, выполняемой вне аудиторных занятий.

Прослушивая лекционный и практический материал, даваемый педагогом во время занятия студенту необходимо его конспектировать с целью последующего использования при подготовке к опросам, практическим заданиям, самостоятельной работе и подготовке к зачету.

Самостоятельная работа по курсу «Основы производственного мастерства» осуществляется студентами в нескольких направлениях:

1) Подготовка к практическим занятиям, включающая в себя повторение материала лекций и самостоятельное изучение указанных преподавателем источников;

2) Выполнение домашних заданий;

3) Самостоятельная разработка дизайна объектов и поиск необходимого иллюстративного материала для выполнения творческих заданий в ходе выполнения практических работ, а также для выполнения итогового проекта;

4) Подготовка к рубежному контролю и зачету.

При подготовке к лекциям, студент должен повторить материал предыдущего занятия, оценить, насколько хорошо он понял тему. Выполнить домашнее задание. При возникновении вопросов и трудностей обратиться к дополнительным источникам информации.

Практические и контрольные работы, а также опросы проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, опроса. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением.

Домашние задания являются самостоятельной практической работой, направленной на закрепление полученных знаний и навыков. Выполняется вне аудиторных занятий. Для их выполнения студент может воспользоваться лекционным материалом и дополнительными источниками информации.

Файлы созданные в ходе выполнения практических работ и домашних заданий необходимо сохранять в обязательном порядке.

Используя в качестве дополнительных источников информации видео уроки, для получения максимальной пользы, необходимо действовать следующим образом:

1. Внимательно посмотреть видео урок, отметив в конспекте основные моменты.
2. Посмотреть урок еще раз, останавливая его в ключевых моментах для произведения действий, демонстрируемых в уроке. Попутно дополняя произведенные ранее записи.
3. Сравнить полученный результат с результатом, полученным в уроке, и выявить свои просчеты, если таковые имеются. Попытаться исправить недочеты.
4. Просмотреть сделанные записи, при необходимости внести в них дополнения.
5. Сохранить проект выполненный в соответствии с видео уроком.

Вопросы к зачету по дисциплине

1. Создание и сохранение документов.
2. Импорт и экспорт файлов.
3. Организация экрана для точного рисования.
4. Линии, кривые и операции над ними.
5. Рисование фигур.
6. Копирование, дублирование, клонирование и удаление объектов.
7. Изменение размеров объектов.
8. Формирование объектов.
9. Свободное преобразование объектов.
10. Разделение обводки и объекта.
11. Заливка и ее настройки.
12. Цветовые модели.
13. Заливка по сетке.
14. Фигурный и простой текст.
15. Форматирование текста.
16. Внедрение в текст объектов. Обтекание текста вокруг фигур.
17. Преобразование фигурного текста в кривые.
18. Связывание текстового блока с объектами.

19. Размещение текста на кривой.
20. Связывание текста внутри замкнутого контура.
21. Создание эффектов огибающих.
22. Эффект перетекания.
23. Эффект ореола.
24. Эффект линз их типы и настройки.
25. Эффекты прозрачности.
26. Экструзия векторных объектов.
27. Эффект перспективы и ее глубина.
28. Трехмерное вращение.
29. Основные операции с растровыми объектами.

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Компьютерное проектирование в дизайне костюма

Направление подготовки: «Дизайн»

Профиль подготовки: Дизайн Костюма

Квалификация Бакалавр

Форма обучения Очная

**Москва
2015**

Пояснительная записка

Традиционный инструментарий образовательного процесса по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» - лекции, практические занятия, самостоятельная работа, - направлен на усвоение и закрепление знаний, приобретенных в результате изучения курса. Отсюда и приоритет таких процедур оценивания, как экзамен по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма».

При всей надежности и полезности данных форм контроля, их нельзя признать вполне достаточными для оценки образовательных результатов в рамках подхода, где требуется оценить профессиональные компетенции.

В связи с этим оценивание образовательных результатов по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» представляет собой совокупность взаимосвязанных видов деятельности и регламентированных процедур, посредством которых преподаватель или комиссия устанавливает степень соответствия достигнутых образовательных результатов, обучающихся требованиям ФГОС.

Таким образом, предметом оценки знаний по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» выступают достигнутые обучающимися образовательные результаты: профессиональные компетенции (итоговые результаты), знания, умения, опыт практической деятельности, субкомпетенции (промежуточные результаты). Целью оценки является установление соответствия имеющихся профессиональных компетенций, субкомпетенций, а также умений, знаний, опыта практической деятельности обучающихся требованиям ФГОС.

Оценочные средства по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» - фонд контрольных заданий, а также описаний форм и процедур, предназначенных для определения качества освоения обучающимся учебного материала.

В рамках дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» используются следующие способы оценки профессиональных компетенций:

1. Оценивается интеллектуальный продукт деятельности обучающегося, как нематериальный результат человеческого труда.

2. Оценивается процесс деятельности, как результат деятельности в рамках конкретных условий профессиональной деятельности и модельных условиях, максимально приближенных к реальным.

3. Оценивается и продукт, и процесс деятельности.

ФОС по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» является неотъемлемой частью нормативно-методического обеспечения системы оценки качества освоения обучающимися профессиональной образовательной программы и обеспечивает повышение качества образовательного процесса техникума.

ФОС по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» представляет собой совокупность контролирующих материалов, предназначенных для измерения уровня достижения обучающимся (студентом) установленных результатов обучения.

ФОС по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» используется при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (студентов).

ФОС входит в состав учебно-методического комплекса дисциплины.

Цель и задачи создания ФОС.

Целью создания ФОС учебной дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне костюма» является установление соответствия уровня подготовки обучающегося (студента) на данном этапе обучения требованиям рабочей программы учебной дисциплины.

Задачи ФОС по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне костюма»:

- контроль и управление процессом приобретения обучающимися (студентами) необходимых знаний, умений, навыков и уровня сформированности компетенций, определенных в ФГОС ВПО по направлению подготовки 031600 «Реклама и связи с общественностью» (квалификация – бакалавр);

- контроль и управление достижением целей реализации ООП, определенных в виде набора общекультурных и профессиональных компетенций выпускников;

- оценка достижений обучающихся (студентов) в процессе изучения дисциплины с выделением положительных/отрицательных результатов и планирование предупреждающих/корректирующих мероприятий;

- обеспечение соответствия результатов обучения задачам будущей профессиональной деятельности через совершенствование традиционных и внедрение инновационных методов обучения в образовательный процесс института.

**Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля)
ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4**

<p>ПК-1</p>	<p>Анализирует и определяет требования к «Дизайн»-проекту;</p> <p>составляет подробную спецификацию требований к «Дизайн»-проекту;</p> <p>способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению «Дизайн»-проекта;</p> <p>научно обосновать свои предложения.</p>	<p>- может анализировать и соотносить требования к «Дизайн»-проекту с запросами профессионального рынка труда;</p> <p>- умеет составлять подробную спецификацию требований к «Дизайн»-проекту;</p> <p>- может синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению «Дизайн»-проекта;</p> <p>- готов научно обосновать свои предложения.</p>	<p>– перечисляет требования к созданию «Дизайн»-проекта;</p> <p>– описывает этапы создания «Дизайн»-проекта;</p> <p>– соотносит требования к «Дизайн»-проекту с запросами профессионального рынка труда;</p> <p>– перечисляет возможные решения задачи или подходы к выполнению «Дизайн»-проекта;</p> <p>– анализирует возможные решения задачи или подходы к выполнению «Дизайн»-проекта;</p> <p>– избирает наиболее оптимальные решения задачи или подходы для выполнения «Дизайн»-проекта;</p> <p>– научно обосновывает свои предложения;</p> <p>– применяет на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению «Дизайн»-проекта.</p>
<p>ПК-2</p>	<p>Владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта;</p> <p>владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка;</p>	<p>- может самостоятельно изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции;</p> <p>- способен воссоздавать форму предмета по чертежу;</p> <p>- умеет создавать</p>	<p>– называет и владеет основными этапами работы над рисунком;</p> <p>– объясняет конструктивное построение предметов, объектов и человеческой фигуры;</p> <p>– перечисляет принципы и техники исполнения конкретного рисунка;</p> <p>– демонстрирует владение приемами работы в макетировании и моделировании, воссоздает</p>

	<p>навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи;</p> <p>элементарными профессиональными навыками скульптора;</p> <p>приемами работы в макетировании и моделировании;</p> <p>приемами работы с цветом и цветовыми композициями;</p> <p>методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия);</p> <p>основными правилами и принципами набора и верстки.</p>	<p>живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник;</p> <p>- способен работать в различных пластических материалах с учетом их специфики;</p> <p>- готов использовать новые знания и умения в практической деятельности, в том числе в новых областях знаний.</p>	<p>форму предмета по чертежу;</p> <ul style="list-style-type: none"> – перечисляет методы и технологии классических техник станковой графики; – определяет и использует приемы работы с цветом и цветовыми композициями; – применяет при выполнении работ знание основ перспективы и теории теней – перечисляет основные правила и принципы набора и верстки; – применяет на практике основные правила и принципы набора и верстки.
ПК-3	<p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.</p>	<p>- разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению определенной дизайнерской задачи.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – дает определения понятиям «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «Дизайнерская задача»; – объясняет понятия «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «Дизайнерская задача»; – интерпретирует дизайнерскую задачу; – использует при разработке проектной идеи современные концепции гуманитарных, естественных, технических наук; – применяет на практике различные творческие подходы к разработке проектной идеи; – представляет проектную идею с помощью схем, эскизных набросков, аналоговых примеров;

			<ul style="list-style-type: none"> – анализирует, оценивает и критикует проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества.
ПК-4	<p>Способен к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способен подготовить полный объем документации по «Дизайн» проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - способен к конструированию объектов «Дизайна»; - умеет подготовить полный объем документов по «Дизайн»- проекту для его реализации; - может осуществлять основные экономические расчеты «Дизайн» проекта. 	<ul style="list-style-type: none"> – определяет основные этапы процесса конструирования; – акцентирует внимание на главных задачах процесса конструирования объектов «Дизайна»; – выражает творческую идею проекта; – самостоятельно формулирует цель и задачи своей деятельности; – разрабатывает план – чертеж – схему объекта дизайна; – фиксирует особенности содержания документации по «Дизайн» проекту; – избирает необходимые документы конкретного «Дизайн» проекта; – применяет на практике разработанные документы; – подбирает нормативные документы для осуществления экономического расчета «Дизайн» проекта; – анализирует подобранные документы, классифицирует их; – избирает нормативные документы, необходимые для осуществления экономического расчета конкретного «Дизайн» проекта; – использует на практике нормативные документы, необходимые для экономических расчетов «Дизайн» проектов.

I. Входной уровень контроля обучающихся

Цель: определить какими знаниями в области событийных коммуникаций владеют бакалавры.

Проводится в форме эссе в начале изучения курса.

Форма эссе позволит оценить умение обучающегося письменно излагать суть поставленной проблемы, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с использованием концепций и аналитического инструментария смежных изучаемых дисциплин, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме.

Вопросы входного уровня контроля студента:

1. Опишите два способа создания изображений в Photoshop.
2. Опишите два способа изменения вида изображения.
3. Как использовать инструмент Crop (Обрезка) при ретушировании фотографии?
4. Как можно настроить тоновый диапазон изображения?
5. Что такое насыщенность и как ее можно настроить?
6. Как использовать в фотографии фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость)?
7. Какую область изображения можно редактировать после создания выделения?
8. Как добавлять в выделение новые элементы и вычитать их?
9. Как переместить выделение по ходу его рисования?

Критерии оценки:

– правильность ответа по содержанию задания (учитывается количество и характер ошибок при ответе);

– полнота и глубина ответа (учитывается количество усвоенных фактов, понятий и т.п.);

– сознательность ответа (учитывается понимание излагаемого материала);

– логика изложения материала (учитывается умение строить целостный, последовательный рассказ, грамотно пользоваться специальной терминологией);

– рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи (учитывается умение использовать наиболее прогрессивные и эффективные способы достижения цели);

– своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе (учитывается грамотно и с пользой применяемая наглядность и демонстрационный опыт при устном ответе);

– использование дополнительного материала (обязательное условие);

– рациональность использования времени, отведенного на задание (не одобряется затянутость выполнения задания, устного ответа во времени, с учетом индивидуальных особенностей студентов).

II. Текущий уровень контроля обучающихся осуществляется различными видами, формами, методами оценивания, это: семинары, практические занятия, дискуссии, деловые и ролевые игры, а также творческие работы, презентации проектов.

Темы рефератов:

Типы материалов.

Библиотеки материалов. Просмотр материалов и карт текстур.

Редактор материалов. Настройка параметров материалов и карт текстур.

Назначение материалов объектам.

Создание многокомпонентных материалов.

Источники света

1. Основные концепции освещения.

Типы источников света

2. Правильная установка света.

Создание источников света, настройка параметров.

Съемочные камеры.

Создание камеры. Управление глубиной резкости

Управление камерой: панорамирование, наезд и облет.

Общие сведения об анимации.

Визуализация сцены. Rendering.

Визуализация без настройки.

3. визуализатор mental ray

визуализатор V-ray

4. Настройка параметров текстуры и фона сцены.

Эффекты окружающей среды.

Оценочный лист реферата

ФИО _____

Группа _____ Преподаватель _____

ДАТА _____

Критерий	Да	Нет	Комментарии
ФОРМА			
Деление текста на введение, основную часть и заключение			

Деление текста на введение, основную часть и заключение, логичный и понятный переход от одной части к другой, а также внутри частей с использованием языковых средств связи			
СОДЕРЖАНИЕ			
Соответствие теме			
Наличие тезиса в вводной части и ее обращённость к читателю Развитие тезиса в основной части через систему аргументов, фактов и примеров			
Наличие выводов, соответствующих тезису и содержанию основной части			

III. Промежуточный уровень

Вопросы к зачету:

Контрольные вопросы по Adobe Photoshop CS

10. Опишите два способа создания изображений в Photoshop.
11. Опишите два способа изменения вида изображения.
12. Как использовать инструмент Crop (Обрезка) при ретушировании фотографии?
13. Как можно настроить тоновый диапазон изображения?
14. Что такое насыщенность и как ее можно настроить?
15. Как использовать в фотографии фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость)?
16. Какую область изображения можно редактировать после создания выделения?
17. Как добавлять в выделение новые элементы и вычитать их?
18. Как переместить выделение по ходу его рисования?
19. Как при рисовании выделения инструментом Lasso (Лассо) можно закончить рисование выделения так, чтобы гарантировать, что выделение будет иметь нужную вам форму?
20. Принципы работы Magic Wand (Волшебная палочка) определяет, какие области изображения нужно выделить? Что такое допуск, и как он влияет на выделение?
21. Слои
22. Где в пачке слоев палитры Layers (Слои) появляются вновь созданные слои и наборы слоев?
23. Как сделать так, чтобы рисунок на одном слое отображался перед рисунком на другом слое?
24. Как можно одновременно манипулировать несколькими слоями?
25. Когда вы завершите свой рисунок, что вы можете сделать, чтобы минимизировать размер файла без изменения качества или размеров рисунка?
26. Как проверить правописание на нескольких языках?
27. Каково назначение композиций слоев и чем они полезны?
28. В чем преимущество использования быстрой маски?
29. Что происходит с быстрой маской, когда вы снимаете с нее выделение?
30. Где сохраняется маска, когда вы сохраняете выделение как маску?

31. Каким образом можно отредактировать маску в канале после ее сохранения?
32. Чем каналы отличаются от слоев?
33. Опишите сходства и различия инструмента Clone Stamp (Кленовый штамп), инструмента Pattern Stamp (Штамп узоров), инструмента Healing Brush (Лечащая кисть), инструмента Patch (Заплата) и инструмента History Brush (Историческая кисть).
34. Каково будет различие, если вы установите или не установите флажок Aligned (Выравнивание) для инструмента ретуширования?
35. Можете ли вы использовать узоры и снимки в последующих сеансах работы или других файлах изображений?
36. Что такое режим смешивания, и каковы три типа цвета, которые полезны для наглядного представления эффекта режима смешивания?
37. Что общего между палитрой History (Предыстория), инструментом Eraser (Ластик) и инструментами-кистями возврата?
38. В чем разница между инструментом Art History Brush (Художественная историческая кисть) и инструментом History Brush (Историческая кисть)?
39. Опишите два приема защиты прозрачных областей.
40. Как вы можете пополнить свою коллекцию кистей?
41. Каким образом можно модифицировать отдельные сегменты пути? Каким образом можно выделить весь путь?
42. Каким образом можно добавлять точки в путь?
43. Каким образом можно удалять точки из пути?
44. Когда вы при нажатой левой кнопке мыши перемещаете инструмент Реп (Перо) для создания криволинейного пути, как влияет на кривую направление перемещения?
45. Чем может быть полезен инструмент Реп (Перо) в качестве инструмента выделения?
46. В чем заключается разница между растровым изображением и векторной графикой?
47. Что делает слой фигуры?
48. Какие инструменты используются для перемещения и изменения размеров путей и фигур?
49. Создает ли инструмент Horizontal Type (Горизонтальный ввод) векторные фигуры?
50. Какова цель слияния слоев?
51. Зачем используются наборы слоев?
52. Что такое отсекающие пути слоев?
53. Как работают слои настройки, и в чем преимущество использования слоя настройки?
54. Что такое стили слоя? Почему они используются?
55. Какова цель сохранения выделений?
56. Опишите один способ изоляции настроек цвета в изображении.
57. Опишите один способ удаления цвета из выделения или изображения для создания эффекта полутонов.
58. Каковы три типа каналов в программе Photoshop и как они используются?
59. Как можно улучшить качество цветного изображения, которое преобразовано в полутоновое изображение?

60. Как назначить точные значения черной и белой точкам в изображении?
61. Как установить канал плашечного цвета?
62. Как добавить плашечный цвет в конкретную область полутонового изображения?
63. Как можно применить плашечный цвет к тексту?
64. Что делает механизм управления цветом?
65. Что такое калибровка?
66. Что такое профилирование?
67. Опишите последовательность действий для точного создания цвета?
68. Что такое гамма?
69. Что такое ICC-профиль?
70. Что такое цветоделение? Чем изображение CMYK, отличается от изображения RGB?
71. Опишите последовательность действий при подготовке изображения к цветоделению?

Контрольные вопросы по Adobe Illustrator CS2

- 1 Опишите два способа изменения вида документа.
- 2 Как выбирают инструменты в программе Illustrator?
- 3 Опишите три способа изменения отображения палитры.
- 4 Почему объекты без заливки не выделяются при щелчке на них левой кнопкой мыши?
- 5 Как можно выделить один объект из группы объектов?
- 6 Как отредактировать форму объекта?
- 7 Что рекомендуется сделать после создания сложного выделения, к которому вы предполагаете часто обращаться?
- 8 Как поступить, если выделение мешает работать с другим объектом?
- 9 Какие инструменты используются для создания основных фигур?
- 10 Опишите, как отделить группу инструментов рисования фигур от панели инструментов.
- 11 Как нарисовать квадрат? Как нарисовать треугольник?
- 12 Опишите три способа задания размеров фигуры.
- 13 Каков самый быстрый способ поменять местами цвета штриха объекта и его заливки?
- 14 В чем различие между сеткой, отображаемой в режиме просмотра сетки, и сеткой, нарисованной инструментом Rectangular Grid (Прямоугольная сетка)?
- 15 Как нарисовать прямоугольную сетку? Как управлять размерами сетки и ее ячеек?
- 16 Опишите, как нарисовать прямую вертикальную, горизонтальную или диагональную линию с помощью инструмента Реп (Перо).
- 17 Как нарисовать кривую линию с помощью инструмента Реп (Перо)?
- 18 Как нанести угловую точку на кривой линии?

- 19 Как заменить угловой точкой узловую точку линии на кривой?
- 20 Какой инструмент можно использовать для редактирования сегмента кривой линии?
- 21 Опишите три способа заливки объекта цветом.
- 22 Как можно сохранить цвет?
- 23 Как присвоить имя образцу цвета?
- 24 Как восстановить исходный набор цветов на палитре Swatches(Образцы)?
- 25 Как закрасить фигуру прозрачным цветом?
- 26 Как снизить насыщенность цвета?
- 27 Как быстро просмотреть все образцы узоров на палитре Swatches (Образцы)?
- 28 Каковы четыре типа кистей для закрашки заливки или контуров объекта?
- 29 Что такое режим перехода и как он применяется?
- 30 Можно ли с помощью палитры Transparency (Прозрачность) изменять объект, помещенный в документ?
- 31 Можно ли удалить непрозрачную маску?
- 32 Как можно предотвратить влияние группы объектов на изображение, расположенное под ними?
- 33 Назовите два преимущества использования слоев при создании рисунка.
- 34 Как можно скрывать слои? Как можно отображать отдельные слои?
- 35 Опишите способы изменения порядка слоев в файле.
- 36 Как можно заблокировать слои?
- 37 С какой целью изменяют цвет выделения в слое?
- 38 Что произойдет, если вставить многослойный файл в другой файл? Чем полезна команда Paste Remembers Layers (Вставить скопированные слои)?
- 39 Как можно перемещать объекты с одного слоя на другой?
- 40 Как создать отсекающую маску слоя?
- 41 Как применить эффект к слою? Как можно отредактировать эффект?
- 42 Каким образом можно выделять отдельные объекты в группе и манипулировать ими?
- 43 Как изменить размеры объекта? Как задать точку, относительно которой изменяются размеры объекта? Как изменить размеры группы объектов пропорционально?
- 44 Какие преобразования можно выполнять с помощью палитры Transform (Преобразование)?
- 45 Что показывает квадратная диаграмма в палитре Transform (Преобразование), и как она влияет на преобразования?
- 46 Каков простой способ изменения перспективы? Перечислите другие преобразования, которые можно выполнить с помощью инструмента FreeTransform (Произвольное преобразование).
- 47 Как создать переменную? Как использовать переменные в рисунке?
- 48 В чем отличие пользовательских направляющих линий от направляющих линий, созданных с помощью линеек?
- 49 Как создать шаблон на основе сканированного изображения?

- 50 Как пользоваться командой Transform Again (Преобразовать снова)?
- 51 В чем разница между командами Bring Forward (Перенести вперед) и Bring to Front (Перенести на передний план)?
- 52 Где должен располагаться объект в стеке объектов, чтобы его можно было использовать в качестве отсекающей маски?
- 53 Назовите два типа атрибутов вида.
- 54 Как добавить в объект второй штрих?
- 55 В чем различие между фильтром и эффектом?
- 56 Как можно отредактировать эффект, входящий в состав атрибутов вида объекта?
- 57 В чем различие между применением стиля к слою и к объекту?
- 58 Как удалить атрибуты вида с помощью палитры Layers (Слои)?
- 59 Как установить разрешение для файла, к которому применены фильтры?
- 60 Опишите три способа ввода текста в рисунок.
- 61 Как изменить интерлиньяж между строками в абзаце? Как изменить интерлиньяж между абзацами?
- 62 Опишите два способа изменения в тексте шрифта и его размера.
- 63 Как разделить контейнер текста на меньшие контейнеры?
- 64 Как создать текст, который следует контурам направляющих или объекта?
- 65 Зачем преобразуют текст в контуры?
- 66 Как создать текстовую маску?
- 67 Как создать эффект конверта? Как отредактировать этот эффект?
- 68 Как создать PDF-версию документа Illustrator для онлайн-просмотра?
- 69 Что такое заливка градиентом?
- 70 Назовите два способа заливки градиентом выделенного объекта.
- 71 В чем разница между заливкой градиентом и переходом?
- 72 Как настроить переход между цветами в заливке градиентом?
- 73 Как добавить цвета в заливку градиентом?
- 74 Как настроить направление в заливке градиентом?
- 75 Опишите два способа создания эффектов перехода.
- 76 В чем разница между выбором перехода со сглаженными цветами и заданием числа шагов в переходе?
- 77 Как настроить фигуры или цвета в переходе? Как настроить ось перехода?
- 78 Каковы три преимущества использования символов?
- 79 Назовите инструмент работы с символами, предназначенный для изменения оттенков и теней символов.
- 80 Какой из двух экземпляров различных символов, расположенных в одной области изображения, будет изменен в результате применения к этой области какого-либо инструмента работы с символами?
- 81 Как обновить существующий символ?
- 82 Какие объекты и группы не могут использоваться в качестве символов?
- 83 Можно ли использовать символы, созданные в других документах?

- 84 Опишите каждый из четырех типов кистей - Art (Художественная), Calligraphic (Каллиграфическая), Pattern (Узорчатая) и Scatter (Рассеивание).
- 85 В чем состоит различие применения кисти к рисунку с помощью инструмента Paintbrush (Кисть) и с помощью любого из инструментов рисования?
- 86 Опишите, как можно редактировать контуры, создаваемые инструментом Paintbrush (Кисть), по ходу рисования. Как влияет на работу инструмента Paintbrush (Кисть) установка флажка Keep Selected (Сохранять выделенным)?
- 87 Как изменить метод колоризации для кистей Art (Художественная), Pattern (Узорчатая) или Scatter (Рассеивание)? Напомним, что метод колоризации не используется при настройке кистей типа Calligraphic (Каллиграфическая).
- 88 Как настроить эффект Scribble (Набросок), чтобы рисунок выглядел скорее «механическим», чем нарисованным от руки?
- 89 Опишите два способа создания сетки.
- 90 Как изменить цвет сетки?
- 91 Как добавить узел сетки в объект-сетку? Как добавить узел сетки без добавления цвета?
- 92 Как удалить линию сетки?
- 93 Как переместить узел сетки, не затрагивая пересекающей линии?
- 94 Как сделать сетку прозрачной?
- 95 Как применить к сетке эффект изгиба?
- 96 Назовите три типа трехмерных эффектов, доступных в Illustrator CS. Приведите примеры использования каждого из них.
- 97 Как настроить освещение трехмерного объекта? Влияет ли освещение одного трехмерного объекта на освещение остальных объектов?
- 98 Перечислите этапы отображения рисунка на объект.
- 99 Каков наилучший способ поворота трехмерного объекта после его создания
- 100 Как влияют цветовые гаммы RGB и CMYK на соотношения между экранными цветами и печатными цветами?
- 101 Как добиться близкого совпадения между экранными и печатными цветами?
- 102 В чем преимущество печати промежуточных черновиков рисунка на черно- белом настольном принтере?
- 103 Что означает термин «цветоделение»?
- 104 Каковы два способа печати плашечными цветами?
- 105 В чем преимущества одно- и двухцветной печати?
- 106 Что такое треппинг?
- 107 Каков простой способ создания поля смыкания?
- 108 Опишите разницу между связыванием и встраиванием размещенного файла в документ Illustrator.
- 109 Как создать непрозрачную маску для размещенного изображения?
- 110 Какого типа объекты можно использовать в качестве маски?
- 111 Какие изменения цвета можно применить к выделенному объекту с помощью фильтров?
- 112 Опишите способ замены в документе размещенного изображения другим

изображением.

Критерии оценки:

- правильность ответа по содержанию задания (учитывается количество и характер ошибок при ответе);
- полнота и глубина ответа (учитывается количество усвоенных фактов, понятий и т.п.);
- сознательность ответа (учитывается понимание излагаемого материала);
- логика изложения материала (учитывается умение строить целостный, последовательный рассказ, грамотно пользоваться специальной терминологией);
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи (учитывается умение использовать наиболее прогрессивные и эффективные способы достижения цели);
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе (учитывается грамотно и с пользой применяемая наглядность и демонстрационный опыт при устном ответе);
- использование дополнительного материала (обязательное условие);
- рациональность использования времени, отведенного на задание (не одобряется затянутость выполнения задания, устного ответа во времени, с учетом индивидуальных особенностей студентов).

Оценка «отлично» ставится, если студент:

- 1) полно и аргументировано отвечает по содержанию задания;
- 2) обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные;
- 3) излагает материал последовательно и правильно.

Оценка «хорошо» ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «5», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но:

- 1) излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил;
- 2) не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры;

3) излагает материал непоследовательно и допускает ошибки.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание ответа на соответствующее задание, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Оценка «2» отмечает такие недостатки в подготовке студента, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.

Бально-рейтинговая структура оценки знаний студента

1. Посещение всех лекционных и практических занятий – 10 баллов.
 2. Самостоятельное изучение и освоение теоретических вопросов курса и отражение в практической работе – 10 баллов.
 3. Рубежный контроль – 10 баллов.
 4. Своевременное выполнение всех текущих практических заданий – 10 баллов.
 5. Креативное выполнение всех текущих практических заданий – 20 баллов.
 6. Премияльные – 10 баллов.
- Итого работа в течении семестра – 70 баллов.

Шкала оценок экзамена (зачета)

«Отлично» – 30 баллов.

«Хорошо» – 20 баллов.

«Удовлетворительно» – 15 баллов.

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра и баллов, полученных на экзамене (зачете).

В течении семестра максимальное количество баллов – 70, а на экзамене - 30.

В итоге – 100 баллов.

Итоговая оценка ставится в зачетку и ведомость.

100-85 баллов – «отлично»

84 – 70 баллов – «хорошо»

69- 55 баллов – «удовлетворительно»

Менее 55 баллов – «неудовлетворительно»

Фонды оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Текущий и промежуточный контроль - это непрерывно осуществляемый мониторинг усвоения уровня знаний, формирования умений и навыков их применения, развития личностных качеств студента за фиксируемый период времени. Текущий и

промежуточный контроль проводится в течение семестра аудиторной и самостоятельной работы студента.

Текущий контроль

Формы контроля: анализ и реферирование литературы; контрольные вопросы и задания к семинару; контрольные задания к практическому занятию; эссе (для контроля самостоятельной работы студентов), творческое проектирование, круглые столы, конкурсы, фестивали, выставки, просмотры, портфолио и др.

Оценочные средства: стандартизированные тесты; стандартизированные анкеты; задания творческого уровня, защиты контрольных работ и рефератов, защиты разделов курсовых работ, защиты тем самостоятельной работы, контроль выполнения и проверка отчетности по практическим работам.

Типовые задания для выявления уровня сформированности компетенций: практическое задание; межпредметное задание; ситуационная задача; задание с недостающими данными.

Промежуточная аттестация

Формы контроля: эссе (для контроля самостоятельной работы студентов); реферат, клаузура.

Оценочные средства: собеседования; защита контрольных работ, эссе, рефератов, задания творческого уровня, тесты и компьютерные тестирующие программы.

Типовые задания для выявления уровня сформированности компетенций: исследовательское задание; межпредметное задание; кейс.

4. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ

Основные источники:

1. Гурский, Ю.

Компьютерная графика. Photoshop CS3, Coreldraw X3, Illustrator CS3 / Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский. - СПб. : Питер, 2008. - 992 с. : ил., [16] л. ил. + 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM). - (Трюки и эффекты). - ISBN 978-5-91180-761-0 : 489,10-.

Дополнительная литература:

1. Томина, Т. А.

Технология изготовления костюма [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Т. А. Томина ; [Оренбургский гос. ун-т]. - Оренбург : ОГУ, 2011. - 202 с.

Интернет-ресурсы:

1. Всероссийский институт научной и технической информации Российской академии наук (ВИНИТИ РАН) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www2.viniti.ru>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012

2. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://window.edu.ru/window>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
3. Закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» № 149-ФЗ от 27 июля 2006 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rg.ru/2006/07/29/informacia-dok.html>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
4. Образовательный сайт мультимедийных интерактивных студентов программ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://teachpro.ru>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
5. ООО "Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение"[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.teachpro.ru>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
6. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов Министерства образования и науки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://eor.edu.ru>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
7. Электронно-библиотечная система издательства «Лань» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://lanbook.com/ebs.php>, абонемент. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
8. Электронно-библиотечная система «КнигаФонд» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.knigafund.ru/>, абонемент. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
9. Электронно-библиотечная система образовательных и просветительских изданий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.iqlib.ru, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
10. Электронно-библиотечная система IQlib [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iqlib.ru/>, абонемент. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
11. elibrary.ru Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru/defaultx.asp>, свободный. – Загл. с экрана. – 15.10.2012
12. MS Word. Методы работы в программе Майкрософт Ворд: Главная: Наш портал....[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ms-word.ru/index.php?nma=index&fla=index>, свободный. – Загл. с экрана.– 15.10.2012

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Уровень подготовки	Реализуемые компетенции
Базовый	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать: основные теоретические понятия курса;</p> <p>Уметь: применять значительную часть полученных знаний на практике; выполнять основные задачи профессиональной деятельности, связанные со спецификой изучаемой дисциплины;</p> <p>Владеть: базовыми навыками использования имеющихся знаний в собственной профессиональной деятельности.</p>

<p>Повышенный</p>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать и понимать на более высоком уровне теоретические понятия курса, их связь с проектной культурой дизайна;</p> <p>Уметь: ориентироваться в современных сферах дизайна и разрабатывать проектную документацию; пользоваться основными методами проектирования; эффективно применять полученные теоретические знания в проектной деятельности;</p> <p>Владеть: устойчивыми навыками использования имеющихся профессиональных знаний в собственной дизайнерской практике.</p>
<p>Продвинутый</p>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать: на углубленном, расширенном уровне теоретические понятия курса, их связь с проектной культурой дизайна;</p> <p>Уметь: свободно ориентироваться и применять на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта; пользоваться всем спектром методов проектной деятельности; с высокой эффективностью применять полученные теоретические знания в профессиональной деятельности;</p> <p>Владеть: в совершенстве устойчиво сформированными навыками использования имеющихся профессиональных знаний в собственной дизайнерской практике.</p>