

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Филологический факультет

УТВЕРЖДАЮ  
Декан филологического факультета  
И. В. Тубалова  
« 30 » 08 2022 г.



Рабочая программа дисциплины

**Мультимедийные технологии в издательской деятельности**

по направлению подготовки

**42.03.03 Издательское дело**

Направленность (профиль) подготовки:  
**Книгоиздательское дело**

Форма обучения  
**Очная**

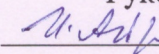
Квалификация  
**Бакалавр**

Год приема  
**2020**

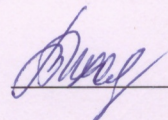
Код дисциплины в учебном плане: Б1.О.22

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОПОП

 И.А. Айзикова

Председатель УМК

 Ю.А. Тихомирова

## **1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

- ПК-3. Способность к выполнению отдельных видов работ по художественно-техническому оформлению разных видов изданий.
- ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

– ИПК 3.1. Понимает основы типографики, верстки, характеристики программного обеспечения художественно-технического оформления изданий; применяет профессиональную терминологию в области книжного дизайна.

– ОР-3.1.1. Знает основы графического дизайна, знает интерфейс программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, клавиатурные сокращения, умеет автоматизировать процесс работы с графическими редакторами

– ИПК 3.2. Осуществляет поиск и анализ информации для художественно-технического оформления изданий, подбирает различные форматы материалов, сочетающиеся в составе одного издания.

– ОР-3.2.1. Умеет пользоваться печатными источниками и электронными ресурсами по графическому дизайну для художественно-технического оформления электронных изданий.

– ИПК 3.3. Использует компьютерные программы для верстки и проектирования макета издания, в том числе включающего визуальную информацию; разрабатывает проектные задания на создание объекта визуальной информации, выбирает и применяет показатели и средства контроля, необходимые для проверки качества художественно-технического оформления изданий.

– ОР-3.3.1. Использует программы Adobe Illustrator, Adobe Photoshop для дизайна.

– ОР-3.3.2. Осуществляет оценку и корректировку дизайн макета после его апробации.

– ОР-3.3.3. Способен разрабатывать проектные задания на создание дизайна

– ИОПК-6.1. Понимает принципы работы современных информационных технологий, используемых для решения задач профессиональной деятельности.

– ОР-6.1.1. Понимает принципы работы графических редакторов, используемых для решения задач профессиональной деятельности

– ИОПК 6.2. Анализирует, сравнивает современные информационные технологии, используемые для решения задач профессиональной деятельности.

– ОР-6.2.1. Анализирует, сравнивает графические редакторы, используемые для решения задач профессиональной деятельности

– ИОПК 6.3. Использует для решения задач профессиональной деятельности современные информационные технологии.

– ОР-6.3.1. Использует для решения задач профессиональной деятельности графические редакторы

## **2. Задачи освоения дисциплины**

– Знать: области применения информационных технологий в дизайне; основы растровой и векторной 2D графики; особенности их взаимодействия; основные форматы файлов; параметры разрешения векторных и растровых файлов;

– Уметь: настраивать программы и их параметры для эффективной работы, использовать интернет ресурсы для освоения графических редакторов; выполнять визуализации создаваемых проектов; применять знания программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop при решении творческих художественно-проектных задач и задач презентации оригинальных дизайн-решений изданий.

– Владеть навыками поиска печатных источников и электронных ресурсов по графическому дизайну; основными инструментами программ и горячими клавишами для ускорения рабочего процесса в программах при решении творческих художественно-проектных задач.

### **3. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

### **4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине**

Седьмой семестр, экзамен

### **5. Входные требования для освоения дисциплины**

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Компьютерная графика», «Медиа контент и технологии его создания», «История и теория шрифтов», «Шрифты в разных видах изданий», «Типографика», «Цветоведение и колористика», «Графические редакторы», «Основы верстки для редактора», «Профессионально-ознакомительная практика», «Информационные технологии в издательской деятельности», «Программные средства обработки информации».

### **6. Язык реализации**

Русский

### **7. Объем дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 часов, из которых:

-лекции: 16 ч.

-практические занятия: 24 ч.

в том числе практическая подготовка: 24 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

### **8. Содержание дисциплины, структурированное по темам**

#### **Раздел 1. Векторная графика**

Тема 1. Введение. Иллюстрация

Роль визуальной коммуникации. Виды иллюстрации, функции, применение. Растровая и векторная графика. Особенности и применение векторной графики. Обзор векторного редактора Adobe Illustrator.

Тема 2. Флэт-иллюстрация на основе примитивов

Современные стили иллюстраций. Особенности флэт-иллюстрации. Примитивы в векторной графике. Технология создания флэт-иллюстрации в векторном редакторе Adobe Illustrator. Создание персонажа. Флэт-иллюстрация на основе трансформации контура. Инфографика с использованием флэт-иллюстрации.

Тема 3. Изометрия

Способы создания объема в векторной графике. Изометрический стиль современной иллюстрации. Принципы создания изометрии в векторном редакторе Adobe Illustrator.

Тема 4. Свободная стилизация, применение текстур и обводки

Стилизация иллюстрации. Принципы работы с текстурами, заливкой и обводкой в векторной иллюстрации. Значение диалога в иллюстрации

## **Раздел 2. Растровая графика**

Тема 1. Основы работы со слоями

Особенности и применение растровой графики. Обзор растрового редактора Adobe Photoshop. Принципы работы со слоями, наложением в растровом редакторе Adobe Photoshop. Создание окружения в иллюстрации.

Тема 2. Линейный рисунок.

Принципы работы с инструментом «Перо» в растровом редакторе Adobe Photoshop. Пятно в иллюстрации.

Тема 3. Обтравочная маска

Принципы работы с инструментом «Обтравочная маска» в растровом редакторе Adobe Photoshop. Двойная экспозиция – выражение внутреннего мира в портрете

Тема 4. Нарратив в иллюстрации

Визуальный нарратив. Зачем иллюстрации история. Техники и приемы.

## **9. Текущий контроль по дисциплине**

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения практических работ, выполнения творческих заданий, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

## **10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации**

Экзамен состоит из презентации индивидуального проекта, в которой студент описывает инструменты и знания, которые он получил в ходе обучения и продемонстрирует знание программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Критерии для оценивания:

– **«Неудовлетворительно»:** не знает основы графического дизайна, не знает интерфейс программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, клавиатурные сокращения, не умеет автоматизировать процесс работы с графическими редакторами; не способен анализировать, сравнивать графические редакторы; не владеет программами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop; не умеет пользоваться печатными источниками и электронными ресурсами по графическому дизайну и применять их в практике; не умеет осуществлять оценку и корректировку дизайна после его апробации; не способен разрабатывать проектные задания на создание дизайна.

– **«Удовлетворительно»:** частично знает основы графического дизайна, частично знаком с интерфейсом программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, но не знает клавиатурные сокращения, и не умеет автоматизировать процесс работы с графическими редакторами; знает принципы анализа и сравнения графических редакторов, но не владеет ими; знаком с программами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, но не владеет ими; знает как пользоваться печатными источниками и электронными ресурсами по графическому дизайну, но не применяет их в работе; знает как осуществлять оценку и корректировку

дизайна после его апробации, но не применяет это в работе; знает как разрабатывать проектные задания на создание дизайна, но не умеет применять это в работе.

– **«Хорошо»:** знает основы графического дизайна, знает интерфейс программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, частично знает клавиатурные сокращения и принципы автоматизации процесса работы с графическими редакторами; знает принципы анализа и сравнения графических редакторов и частично владеет ими; частично владеет программами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop; умеет пользоваться печатными источниками и электронными ресурсами по графическому дизайну и частично использует их в работе; знает как осуществлять оценку и корректировку дизайна после его апробации и частично применяет это в работе; знает как разрабатывать проектные задания на создание дизайна и применяет это в работе.

– **«Отлично»:** знает основы графического дизайна, знает интерфейс программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, клавиатурные сокращения, умеет автоматизировать процесс работы с графическими редакторами; анализирует, сравнивает графические редакторы, используемые для решения задач профессиональной деятельности; эффективно использует программы Adobe Illustrator, Adobe Photoshop; умеет пользоваться печатными источниками и электронными ресурсами по графическому дизайну и применять их в практике; осуществляет оценку и корректировку дизайна после его апробации; способен разрабатывать проектные задания на создание дизайна.

## **11. Учебно-методическое обеспечение**

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/enrol/index.php?id=12995>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

## **12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет**

а) основная литература:

– Френч Н. Профессиональная верстка в InDesign. – Москва : ДМК Пресс, 2020. – 366 с.. URL: <https://e.lanbook.com/book/179457> (Доступ из НБ ТГУ).

– Гличка В. Векторная графика для дизайнеров. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 276 с.. — URL: <https://e.lanbook.com/book/190751> (Доступ из НБ ТГУ).

– Кравченко Л. В. Photoshop шаг за шагом. Практикум : Учебное пособие. — Москва : ФОРУМ, 2021. — 136 с.. — URL: <http://znanium.com/catalog/document?id=367928> (Доступ из НБ ТГУ).

б) дополнительная литература:

– Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции : учеб. пособие. — Москва : Издательство Юрайт, 2017. — 183 с. <http://www.biblio-online.ru/book/5CF926E6-F85E-4BC7-8AA5-1F51608D8883> (Доступ из НБ ТГУ).

– Жук Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа : учебное пособие для вузов. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 208 с. — URL: <https://e.lanbook.com/book/151663> (Доступ из НБ ТГУ).

– Цветоведение и колористика : учебно-методическое пособие / Долгих Н. Н., Долгих Н. А. — Томск : Издательский Дом Том. гос. ун-та , 2016. — 196 с. — URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000580199>. (Доступ из НБ ТГУ).

## **13. Перечень информационных технологий**

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

– Приложения Microsoft Office.

– Графические редакторы Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

б) информационные справочные системы:

– Научная библиотека Томского государственного университета [Электронный ресурс] – URL: [lib.tsu.ru](http://lib.tsu.ru)

#### **14. Материально-техническое обеспечение**

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

#### **15. Информация о разработчиках**