


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

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДАЮ:

Директор


Д. В. Галкин

«24» _____ 20 22 г.

Рабочая программа дисциплины

Программное обеспечение для графического дизайна и иллюстрации

по специальности

54.05.03 Графика

Специализация:

Художественная графика (оформление печатной продукции)

Форма обучения

Очная

Квалификация

Специалист


Год приема

2022

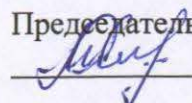
Код дисциплины в учебном плане: Б1.О.12.01

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП


Е. Д. Мельченко

Председатель УМК


М. В. Давыдов

Томск – 2022

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – подготовка студентов к профессиональной деятельности в области графического дизайна и иллюстрации через освоение современных специализированных пакетов программного обеспечения для векторной и растровой графики, а также для многостраничной вёрстки.

В связи с вышеизложенным, целью освоения дисциплины является формирование следующей компетенции:

ОПК-2 — Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения

ОПК-3 — Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах

ОПК-7 — Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-2.1 — Организовывает самостоятельный творческий процесс для решения определённых творческих задач;

ИОПК-2.2 — Анализирует собственное художественное произведение;

ИОПК-2.3 — Реализует и оценивает самостоятельную творческую деятельность;

ИОПК-3.1 — Демонстрирует знания теоретических основ изготовления и использования художественных материалов, уникальной, печатной и цифровой графики;

ИОПК-3.2 — Применяет художественные материалы и технологии для создания продуктов визуальных искусств;

ИОПК-7.1 — Ориентируется в поисковых системах и осуществляет отбор информационных ресурсов в профессиональной сфере с учетом требований информационной безопасности;

ИОПК-7.2 — Использует прикладные информационные технологии для решения научно-исследовательских и практических задач профессиональной деятельности.

ИОПК-7.3 — Выполняет отдельные виды исследовательских и проектных работ в сфере информационных технологий

2. Задачи освоения дисциплины

- Получить представление о принципах построения векторного изображения и проистекающих из этого свойствах векторной графики.
- Освоить графический редактор векторных изображений InkScapе через выполнение ряда упражнений, направленных на изучение различных аспектов функционала графического редактора.
- Получить представление о принципах построения растрового изображения и проистекающих из этого свойствах растровой графики.
- Освоить графический редактор растровых изображений Krita через выполнение ряда упражнений, направленных на изучение различных аспектов функционала графического редактора.
- Получить базовое представление о создании многостраничных изданий в программном пакете для издательского дела Scribus путём выполнения ряда упражнений, направленных на изучение различных аспектов функционала редактора.
- Расширить, углубить и закрепить полученные знания, умения и навыки в работе над кейсами заданий международного чемпионата профессионалов WorldSkills

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части образовательной программы, обязательной к освоению и входит в модуль «Иллюстрация и графический дизайн».

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

Семестр 3 — зачёт

Семестр 4 — зачёт

Семестр 5 — экзамен

5. Пререквизиты и постреквизиты дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения дисциплин:

- Композиция (ИОПК-2.1, ИОПК-2.2, ИОПК-2.3, ИОПК-3.1, ИОПК-3.2)

Опыт, полученный в результате освоения практики, будет востребован в рамках:

- дисциплин, направленных на развитие компетенций:
 - Иллюстрация (ИОПК-2.1, ИОПК-2.2, ИОПК-2.3, ИОПК-3.1, ИОПК-3.2, ИОПК-7.1, ИОПК-7.2, ИОПК-7.3)
 - Основы графического дизайна (ИОПК-2.1, ИОПК-2.2, ИОПК-2.3, ИОПК-3.1, ИОПК-3.2, ИОПК-7.1, ИОПК-7.2, ИОПК-7.3)
 - Дизайн цифрового продукта (ИОПК-3.1, ИОПК-3.2, ИОПК-7.1, ИОПК-7.2, ИОПК-7.3)
- практик, направленных на развитие компетенций
 - Производственная практика (ИОПК-7.1, ИОПК-7.2, ИОПК-7.3)
 - Преддипломная практика (ИОПК-2.1, ИОПК-2.2, ИОПК-2.3, ИОПК-3.1, ИОПК-3.2, ИОПК-7.1, ИОПК-7.2, ИОПК-7.3)
- при подготовке к сдаче и сдача государственного экзамена;
- при подготовке и написании выпускной квалификационной работы.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 9 з.е., 324 часа, из которых:

– практические занятия: 136 ч.

в том числе практическая подготовка: 136 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

№	Тема дисциплины	Содержание раздела дисциплины
1	Вектор. Основы интерфейса	Знакомство с программой. Создание, перемещение, вращение и масштабирование базовых фигур. Составление формальной композиции.
2	Вектор. Обработка контуров	Инструмент создания фигур и палитра обработки контуров. Рисование стилизованного животного.
3	Вектор. Рисование и монтаж	Рисование произвольных контуров. Инструмент перехода, порядок слоёв.

4	Вектор. Быстрая заливка и кисти	Альтернативные возможности перекраски объектов. Создание собственных кистей.
5	Вектор. Орнамент	Создание бордюрного, сетчатого орнамента, розетки, нескольких типов текстур.
6	Вектор. Изометрия	Объёмная иллюстрация в изометрической проекции. Создание изометрической сетки направляющих.
7	Вектор. Текст	Инструмент текста. Палитра символов и абзацев. Стили символов и абзацев. Основы форматирования.
8	Растр. Иллюстрация	Знакомство с программой. Поэтапное создание иллюстрации: от ч/б наброска до полноцветной детализированной работы.
9	Растр. Фотоманипуляция	Использование масок, режимов наложения, цветокоррекции и фильтров для манипуляций стоковыми фотографиями в процессе создания объектов полиграфической продукции
10	Растр. Анимация	Сканирование и обработка изображений в процессе создания анимации в технике перекладки.
11	Растр. Мокапы	Работа с трансформируемыми смарт-объектами и режимами наложения в процессе создания библиотеки мокапов для презентации полиграфической продукции.
12	Вёрстка. Заготовка макета книги	Знакомство с программой. Работа с текстом, основы форматирования, использование мастер-шаблонов, стилей символов и абзацев.
13	Практика в формате WorldSkills	Разбор и выполнение готового комплекта заданий чемпионата WorldSkills по дисциплине «Графический дизайн».

9. Форма проведения текущего контроля по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля выполнения домашней работы и практических заданий, контроля отражения теоретических знаний в практической деятельности, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

10. Форма проведения промежуточной аттестации

Зачёт с оценкой в третьем и четвёртом семестре выставляется по результатам выполнения практических заданий.

Экзамен в пятом семестре выставляется по результатам выполнения итогового задания в формате чемпионата WorldSkills, исходя из общего художественного впечатления и соблюдения условий выполнения заданий кейса (см. ФОС).

11. Учебно-методическое обеспечение

- a) перечень компетенций выпускников образовательной программы, в формировании которых участвует дисциплина, и их карты (см. ФОС к дисциплине);

- б) методические указания по организации самостоятельной работы студентов (см. ФОС к дисциплине);
- в) оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (см. ФОС к дисциплине);
- г) методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов обучения (см. ФОС к дисциплине);

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

- Заседатель В. С. Основы работы с растровой и векторной графикой : учебно-методический комплекс / В. С. Заседатель ; Том. гос. ун-т, Ин-т дистанционного образования. - Томск : ИДО ТГУ, 2007. - . URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000245014>
- Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама / Курушин В. Д.. - Москва : ДМК Пресс, 2008. - 272 с.. URL: https://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1103 URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/1103.jpg>
- Мишенев А. И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 / Мишенев А. И.. - Москва : ДМК Пресс, 2009. - 152 с.. URL: https://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1159 URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/1159.jpg>
- Кравченко Л. В. Photoshop шаг за шагом. Практикум : Учебное пособие. - 1. - Москва : Издательство "ФОРУМ", 2018. - 136 с.. URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=303945> URL: <https://znanium.com/cover/0939/939891.jpg>
- Френч Н. Профессиональная верстка в InDesign / Френч Н.. - Москва : ДМК Пресс, 2020. - 366 с.. URL: <https://e.lanbook.com/book/179457> URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/179457.jpg>

б) дополнительная литература

- Гличка В. Векторная графика для дизайнеров / Гличка В.. - Москва : ДМК Пресс, 2020. - 276 с.. URL: <https://e.lanbook.com/book/190751> URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/190751.jpg>
- Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3 : учебное пособие / Аббасов И. Б.. - Москва : ДМК Пресс, 2009. - 224 с.. URL: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1154. URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/1154.jpg>
- Коэн С. Секреты компьютерной верстки в InDesign для Windows и Macintosh / Коэн С.. - Москва : ДМК Пресс, 2009. - 697 с.. URL: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_cid=25&pl1_id=1151. URL: <https://e.lanbook.com/img/cover/book/1151.jpg>

в) ресурсы сети Интернет:

- Поисквые системы (Google, Yandex и т.д.);
- Веб-сайты стоковой фотографии (Unsplash, Pexels и т. д.).

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS

Office On-eNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);

- Adobe Illustrator, InkScape (альтернатива);
- Adobe Photoshop, Krita (альтернатива);
- Adobe InDesign, Scribus (альтернатива).

б) публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс Диск и т. д.).

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий практического типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

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

Ермаков Денис Алексеевич, ассистент кафедры изобразительного искусства Института искусств и культуры