

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

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
Д.В. Галкин

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

2024

Код дисциплины в учебном плане: Б1.О.16.01

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
Е.Д. Мельченко

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск – 2024

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 — Организует 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 протекающих из этого свойствах векторной графики;

– Освоить графический редактор векторных изображений InkScape через выполнение ряда упражнений, направленных на изучение различных аспектов функционала графического редактора;

– Получить представление о принципах построения растрового изображения и протекающих 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;

– Освоить графический редактор растровых изображений Blender через выполнение ряда упражнений, направленных на изучение различных аспектов функционала графического редактора;

- Получить базовое представление о создании и отрисовке трёхмерных моделей и сцен с использованием стандартных приёмов (настройка материалов, текстурирование, освещение, оснастка, композитинг).

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 7 з.е., 252 часа, из которых:

— практические занятия: 118 ч.;

В том числе практическая подготовка: 118ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

— подготовка и проведение промежуточной аттестации: 36 ч.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

№	Тема дисциплины	Содержание раздела дисциплины
1	Вектор. Основы интерфейса	Знакомство с программой. Составление композиций из базовых фигур, работа с текстом.

2	Вектор. Модульная иллюстрация, обработка контуров и градиенты	Редактирование базовых фигур, получение составных форм через инструмент создания фигур и палитры обработки контуров. Введение в иллюстрацию градиентов.
3	Вектор. Рисование и текстурирование	Рисование произвольных контуров с текстурированием через эффекты, кисти, растровые изображения.
4	Вектор. Рисование в изометрии и монтаж	Рисование в ракурсе с использованием специально подготовленной сетки. Работа с большим количеством объектов, структурирование файла в палитре слоёв. Создание палитр, использование инструментов перекраски для смены цветовой схемы.
5	Вектор. Паттерн	Создание бордюрного, сетчатого орнамента, розетки, кельтских узлов.
6	Растр. Анимация	Сканирование и обработка изображений в процессе создания анимации в технике перекладки.
7	Растр. Монтаж	Использование масок, режимов наложения, цветокоррекции и фильтров для монтажа объекта в сцену, сборки объекта из составляющих.
8	Растр. Мокапы	Создание библиотеки мокапов при помощи проецирования смарт-объектов на подготовленную основу.
9	Растр. Рисование	Процесс создания иллюстрации через этапы поиска силуэта, текстурирования и моделировки освещения.
10	Вёрстка. Простой макет книги	Знакомство с программой. Работа с текстом, основы форматирования, использование мастер-шаблонов, стилей символов и абзацев.
11	Вёрстка. Издание со сложной структурой	Самостоятельная работа над проектированием шаблонов и элементов автоматизированной вёрстки для художественного каталога.
12	3D. Абстрактная композиция	Основы интерфейса. Создание и трансформирование примитивных фигур. Составление композиции, настройка материалов, освещения, камеры и рендера.
13	3D. Иллюстрация. Создание предметов и окружения	Основные приёмы моделирования произвольных форм. Стилизация через упрощение геометрии. Работа с модификаторами
14	3D. Иллюстрация. Создание персонажа	Моделирование, развёртка, оснастка, привязка и позирование стилизованного персонажа. Сборка сцены, композитинг.
15	PDF-презентация. Портфолио курса.	Самостоятельная работа над сборкой портфолио с визуализациями всех ранее выполненных курсовых заданий.

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 ряда итоговых проектов в формате самостоятельной работы по техническому заданию (см. ФОС).

11. Учебно-методическое обеспечение

1. перечень компетенций выпускников образовательной программы, в формировании которых участвует дисциплина, и их карты (см. ФОС к дисциплине);
2. методические указания по организации самостоятельной работы студентов (см. ФОС к дисциплине);
3. оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (см. ФОС к дисциплине);
4. 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>
- Хэсс Ф. Blender 3.0 для любителей и профессионалов : моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж : практическое пособие / Фелиция Хэсс. - Москва : Солон-Пресс, 2022. - 299 с.: ил.
- Краудер С.. Рендеринг в реальном времени в Blender / Краудер С.. - Москва : ДМК Пресс, 2023. - 352 с.. URL: <https://e.lanbook.com/book/314957>

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:

- Поисковые 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 OneNote, 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).
- Blender

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