

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

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:  
Директор Д.В. Галкин

Рабочая программа дисциплины

**Дизайн цифровой иллюстрации**

по направлению подготовки

**54.03.01 Дизайн**

Направленность (профиль) подготовки:  
**Графический дизайн**

Форма обучения  
**Очная**

Квалификация  
**Бакалавр**

Год приема  
**2021**

СОГЛАСОВАНО:  
Руководитель ОП  
Т.А. Завьялова

Председатель УМК  
М.В. Давыдов

Томск – 2021

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

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ПК-2 - Способен к проектированию художественно-технических дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации на основе технического задания с учетом производственных, технологических, экономических условий и характеристик материалов

ОПК- 3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

ОПК- 4 - Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИПК-2.3 Применяет технологии мультимедиа, видеомонтажа и моушн в профессиональной деятельности.

ИПК-2.2 Создает 2D и 3D объекты проектируемой системы в целом и ее составляющих, в том числе с помощью средств специальных цифровых технологий.

ИОПК-4.3 Проектирует промышленные образцы и художественные предметно-пространственные комплексы, в том числе с применением цифровых технологий и современной шрифтовой культуры.

ИОПК-4.2 Воплощает в художественно-изобразительной форме замыслы и авторские продукты различными средствами визуальных искусств.

ИОПК-4.1 Демонстрирует навыки линейно-конструктивного построения, проектной графики и цветового решения композиции.

ИОПК-3.2 Выполняет различные варианты поисковых эскизов, используя средства изобразительных искусств и/или цифровых технологий.

ИОПК-3.1 Применяет творческие методы дизайн-проектирования для поиска возможных решений профессиональных задач.

## **2. Задачи освоения дисциплины**

– Познакомиться углубленно с функциями Adobe Photoshop и Illustrator, повысить качество графики иллюстраций и эффективность работы

- Научиться создавать иллюстрации применяя знания о композиции и колористике, изученные ранее

- Узнать принцип работы генераторов

- Научиться генерировать большое количество вариантов сюжетов, решения задачи, эскизов, применяя разные генераторы и техники

- Расширить палитру применяемых в работе техник рисования

- Поработать с разработкой сюжета в иллюстрации, научиться использовать приёмы композиции, стиля графики для раскрытия сюжета

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

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы. Дисциплина входит в модуль «Цифровая культура».

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

Пятый семестр, зачет с оценкой

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

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Общий курс композиции», «Колористика», «Основы компьютерной графики», «Основы графического дизайна», «Рисунок», «Живопись».

### **6. Язык реализации**

Русский

### **7. Объем дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

-лекции: 10 ч.

-практические занятия: 44 ч.

в том числе практическая подготовка: 44 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

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

Введение. Иллюстрация: виды, функции, применение.

#### ***Раздел 1. Векторная графика.***

Тема 1. Флэт иллюстрация на основе примитивов. Способы выражения характера в портрете.

Тема 1. Флэт иллюстрация на основе трансформации контура. Инфографика.

Тема 2. Изометрия. Перспектива.

Тема 3. Свободная стилизация, применение текстур и обводки в векторной иллюстрации. Значение диалога в иллюстрации.

#### ***Раздел 2. Растровая графика.***

Тема 4. Основы работы со слоями. Окружение как главный герой.

Тема 5. Лайн в иллюстрации. Использование кистей. Пятно в иллюстрации.

Тема 6. Обтравочная маска. Двойная экспозиция – выражение внутреннего мира в портрете.

Тема 7. Нарратив в иллюстрации. Смена нарратива в сюжете иллюстрации.

#### ***Раздел 3. Генераторы.***

Тема 8. Обзор принципа работы генераторов. «Конь и гад» - поиск сочетаний форм объектов.

Тема 9. Генератор формы – Каракули.

Тема 10. Генератор – «Что пошло не так?»

Тема 11. Генератор – Алфавит.

Тема 12. Генераторы иллюстраторов. Декодирование.

#### ***Раздел 2. Техники.***

Тема 13. Комикс. Метаморфоза, «Что было до?».

Тема 14. Печатные техники в иллюстрации.

Тема 15. Коллаж.

Тема 16. Метафора в иллюстрации. Журнальная иллюстрация.

Проект.

## 9. Текущий контроль по дисциплине

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

## 10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Экзамен в пятом семестре проводится в формате просмотра итоговой работы (создание трёх серий иллюстраций с применением изученных генераторов и техник). Продолжительность экзамена 1,5 часа.

*Итоговое задание, создание плаката, проверяет* ИОПК-3.1; ИОПК-3.2; ИОПК-4.1; ИОПК-4.2; ИОПК-4.3; ИПК-2.2; ИПК-2.3.

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

Текущий контроль влияет на аттестацию. В случае невыполнения домашних заданий или пропусков занятий по неуважительной причине более чем на 25% оценка снижается.

## 11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

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

## 12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Авсиян О. А. Искусство композиции. Учебное пособие. – Издательство: Звонница-МГ, 2020. – 222 с.

2. Эллис Э. Взрослая книга о детской иллюстрации. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 240 с.

3. Меламед В. А. Машинерия портрета. Опыт зрителя, преподавателя и художника. – М.: Ад Маргинем, 2020. – 320 с.

4. Горельцев Д. С. Простое рисование. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 192 с.

5. Дударева К. И. Графическая иллюстрация как элемент дизайна современного журнала. – СПб.: Санкт – Петербург, 2016. – 77 с.

6. Киргизова Е. В. Инфографика как средство визуализации и коммуникации / Проблемы современного педагогического образования. – 2019.

7. Блог Меламеда <https://oldoldanimal.blogspot.com/search/label/видеолекции>

в) ресурсы сети Интернет:

1. <https://www.behance.net/> онлайн портфолио графических дизайнеров

2. <https://www.pinterest.ru/> социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции

3. <https://bezier.method.ac/> тренажер работы с векторной графикой

4. <http://www.idea-mag.com/en/> - журнал

5. <https://www.interior.ru/design/8716-online.html> - журнал

6. <https://www.eyemagazine.com/> - журнал

7. <https://www.creativereview.co.uk/> - - журнал

8. <https://www.commarts.com/magazines> - - журнал

9. <http://interactions.acm.org/> - - журнал

10. <https://www.printmag.com/> - - журнал

### **13. Перечень информационных технологий**

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

– публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

– Adobe пакет программ, включающий в себя Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects.

б) информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998 - . – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>

2. Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 - . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>

3. Электронная библиотека ТГУ [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Томск, 2011 - . – Режим доступа: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>

4. Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система. <http://www.consultant.ru>

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

Аудитории для проведения занятий семинарского 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, сайту Figma.com.

Компьютерный класс и программное обеспечение:

- Photoshop
- Illustrator
- Indesign
- After Effects

Оргтехника в стандартной комплектации для практической работы:

- графические планшеты формат А 5
- лазерный цветной принтер формата А3+

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

Коновалова Кристина Владимировна, ассистент кафедры дизайна ИИК ТГУ