

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.01.11 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ

Иллюстрация

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль)

54.03.01.31 Графический дизайн

Форма обучения

очная

Год набора

2023

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

Доцент, Зимина Н.М.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

формировать у студентов практические навыки о видах современной иллюстрации;

формировать у студентов навыки работы с различными графическими редакторами, необходимыми в деятельности художника/иллюстратора;

формировать представления о происхождении, свойствах и содержании коммерческой иллюстрации, как одной из форм выражения современных дизайнерских компетенций;

формировать представления о необходимости иллюстрации в творческом багаже графического дизайнера

1.2 Задачи изучения дисциплины

познакомить с основными аспектами истории и теории иллюстрации;

вывести на поиск новых изобразительных средств;

- развить оригинальное креативное мышление;
- предоставить возможность изучить необходимый инструментарий в области традиционной и цифровой иллюстрации

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-4: Способен осуществлять художественную разработку и визуализацию объектов информации, идентификации и коммуникации	
ПК-4.1: - осуществляет создание графических эскизов; - вариативно представляет эскизы к проекту; - осуществляет создание эскизов с помощью графического планшета; - осуществляет создание макетов прототипов для презентации; - создает (в том числе методом фотографирования), изменять и оптимизировать изображения, как для печати, так и представления в сети в он-лайн режиме - осуществляет оформление результаты дизайнерских проектов, используя все	различные техники рисунка: декоративные и академические основы визуального решения – гипербола, графическая стилизация, язык линии и тела композиция кадра, значение фона, психология цвета, обозначение пространства определять уместность использования различных техник и их имитаций в конкретных заданиях по проектированию рисовать в академической и декоративной манере, использовать рисунки в практике составления композиций создавать линейно-конструктивные построения и выбирать техники исполнения конкретного рисунка навыками определяющими уместность использования различных техник графики и их имитаций в конкретных заданиях по проектированию владеет академическим рисунком и живописью, техникой графики

современные средства визуального воплощения.	навыками создания персонажа, выраженные через личные качества героя, его гармоничное сочетание с окружающим миром
ПК-4.2: - владеет академическим рисунком и живописью, техникой графики; - владеет и использует основными приемами создания графических эскизов; - владеет основными художественными приемами макетирования;	правила и законы создания рисованных историй (комиксов) способы формулирования и изложения графическими средствами идеи проекта в эскизе что такое стилизация и гротеск создание графических эскизов создание эскизов с помощью графического планшета осуществляет оформление результаты дизайнерских проектов, используя все современные средства визуального воплощения навыками графического изложения идеи проекта в эскизе инструментарием для создания идеи, сценария, раскадровки при рисовании комикса, правилами и законами рисованных историй владеет и использует основными приемами создания графических эскизов
ПК-4.3: - владеет основными художественными приемами, используемыми в фотографии; - использует основные приемы и техники использования шрифта в дизайн-проектах визуальной информации, идентификации и коммуникации.	основы композиции вариативно представляет эскизы к проекту создает (в том числе методом фотографирования), изменять и оптимизировать изображения, как для печати, так и представления в сети в он-лайн режиме осуществляет оформление результаты дизайнерских проектов, используя все современные средства визуального воплощения навыками эффективно проводить презентации дизайн – проектов обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений использует компьютерную технику и программное обеспечение для эффективной презентации дизайн-проекта

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=24445#section-5>.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Семестр		
		1	2	3
Контактная работа с преподавателем:	4,39 (158)			
занятия лекционного типа	1 (36)			
практические занятия	3,39 (122)			
Самостоятельная работа обучающихся:	4,61 (166)			
курсовое проектирование (КП)	Нет			
курсовая работа (КР)	Да			
Промежуточная аттестация (Экзамен)	1 (36)			

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п		Модули, темы (разделы) дисциплины		Контактная работа, ак. час.							
				Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
						Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
				Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. Иллюстрация-шарж											
		1. Способы стилизации изображения		2							
		2. выявление ярких образ-ных характеристик				4					
		3. самостоятельная работа							8		
2. Иллюстрация в упаков-ке											
		1. Специфика применения иллюстрации при со-здании упаковки для пищевой и промышлен-ной продукции		6							
		2. создание серии иллюстраций для пищевой или промышленной продукции				4					
		3. самостоятельная работа							10		
3. Комикс											
		1. История возникновения комикса. Американская, японская и европейская школы с их спецификой и особенностями формирова-ния графического языка.		10							

2. создание многостраничного комикса по законченному произведению			10					
3. самостоятельная работа							18	
4. Авторская иллюстрированная книга								
1. Особенности создания по принципам ритма, цветового и композиционного контраста.	9							
2. Средства выразительности - авторский почерк. Книжная иллюстрация. Взаимо-связь текста и изображения. Взаимодействие визуальной и текстовой сторон изображения — особого типа повествования, сочетающего зрительное и вербальное восприятие.			27					
3. самостоятельная работа							18	
5. Создание персонажа								
1. Персонаж в игровой или мультипликационной среде. Важность характерных и личностных качеств при работе с персонажем.	9							
2. Переложение иллюстративного материала на электронные технологии. Работа с техниками и манерой исполнения иллюстрации для более полного раскрытия образа персонажа.			27					
3. самостоятельная работа							18	
6. Игровые, анимационные локации								
1. Создание, методами цифровой и аналоговой иллюстрации, игровых или анимационных локаций.			25					
2. самостоятельная работа							47	
7. Покадровая анимация								
1. Создание анимированной графики - принципы и технологии. Традиционная покадровая анимация.			25					

2. самостоятельная работа							47	
Всего	36		122				166	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Чегодаева М. А., Шмаринов Д. А. Пути и итоги. Русская книжная иллюстрация. 1945-1980: монография(Москва: Книга).
2. Ельшевская Г. В. Иллюстрация: [сборник статей и публикаций](Москва: Советский художник).
3. Все о технике : иллюстрация(Москва: АРТ-РОДНИК).
4. Ампилогов О.К. Иллюстрация: учебно-методическое пособие [для студентов спец. 050100.62.29 «Изобразительное искусство»] (Красноярск: СФУ).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Adobe Photoshop – самый популярный редактор в мире для работы с цифровым изображением.
2. Adobe Illustrator – признанный в качестве стандарта среди дизайнеров, художников-оформителей и печатников во всем мире.

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Электронно-библиотечная система Book.ru <http://www.book.ru/>
2. Электронно-библиотечная система elibrary <http://elibrary.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Университетская книга online» <http://www.biblioclub.ru/>

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Аудитория должна быть обеспечена стационарным экраном, электронным проекционным комплексом для демонстрации слайдов.