

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

Б1.О.03.02 ЦИКЛ ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ)

---

"ПРОЕКТИРОВАНИЕ"

---

Информационные технологии в дизайне

---

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

2021

---

Красноярск 2023

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Программу составили \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Старший преподаватель, Филипская И.В.

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Цель данного курса состоит в ознакомлении студентов с основными понятиями компьютерной графики и области ее применения. При изучении дисциплины обучающийся студент приобретает необходимые знания и умения при работе с растровой и векторной графикой, которые может эффективно использовать в своей профессиональной деятельности. Курс включает в себя освоение основных инструментальных функций графических пакетов Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

- сформировать представление об основных функциях и возможностях программы векторной компьютерной графики и редактора изображений;
- практическое освоение конкретных современных прикладных программ с целью дальнейшего их применения для решения конкретных учебных, исследовательских и производственных задач;
- формирование представления о возможностях использования изучаемых прикладных пакетов в своей профессиональной деятельности.

### 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
<b>ПК-3: Способен осуществлять техническую разработку дизайн – проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>	
ПК-3.1: - использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (Adob Photoshop, Adob Illustrator,Sorel Draw,3D Max ); - учитывает при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов - использует специальные технологии реализации дизайн – проектов (обработку и редактирование изображения; соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие; цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC; метки печати и метки под обрез; тиснения, позолоты и лаки)	использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (Adob Photoshop, Adob Illustrator,Sorel Draw,3D Max ) учитывает при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов использует специальные технологии реализации дизайн – проектов (обработку и редактирование изображения; соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие; цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC; метки печати и метки под обрез; тиснения, позолоты и лаки)

<p>цветов, плашечные цвета и профили ICC; метки печати и метки под обрез; тиснения, позолоты и лаки);  - использовать технические приемы фотографии при создании объектов дизайна;</p>	
<p>ПК-3.2: - использует материалы и инструменты для макетирования (различные типы бумаги и поверхностей);  - осуществляет корректировку и обработку изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;  - осуществляет комплектование пакета графических материалов для передачи в производство.</p>	<p>осуществляет использование знаний основ художественного конструирования и технического моделирования  обладает знаниями основ рекламных технологий  осуществляет использование знаний материаловедения для полиграфии и упаковочного производства</p>
<p>ПК-3.3: - осуществляет использование знаний основ художественного конструирования и технического моделирования;  - обладает знаниями основ рекламных технологий;  - осуществляет использование знаний технологических процессов производства в области полиграфии и упаковки;  - осуществляет использование знаний материаловедения для полиграфии и упаковочного производства;  - осуществляет использование знаний компьютерного программного обеспечения, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>знать используемое компьютерное обеспечение  уметь применять на практике знания программного обеспечения в дизайне объектов визуальной информации  владеть навыками компьютерных программ для визуализации, идентификации и коммуникации в дизайне</p>
<p><b>УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</b></p>	

УК-1.1: - осуществляет отбор, интерпретацию и оценку значимых данных для решения поставленных задач;	осуществляет отбор, интерпретацию и оценку значимых данных для решения поставленных задач представляет логическую связь между элементами информации и обосновать выводы для поставки цели и выбора путей их решения
	владеть навыками редактирования фотореалистичных изображений в растровых редакторах
УК-1.2: - осуществляет логическую связь между элементами информации и обосновывает выводы для поставки цели и выбора путей их решения.	обладает знаниями основных источников получения информации осуществляет использование видов и методов проведения исследований для решения поставленных задач владеть основными подходами к верстке документов
УК-1.3: - обладает знаниями основных источников получения информации; - работает с учетом знаний видов и методов проведения исследований для решения поставленных задач; - работает с учетом основ системного подхода для решения поставленных задач.	основные понятия растровой и векторной графики уметь выполнять творческую работу в виде рекламного буклета, компьютерной живописи, плаката, коллажа, товарного знака, логотипа и т.д. владеть необходимыми компьютерными графическими программами для дизайна

#### **1.4 Особенности реализации дисциплины**

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: Реализация дисциплины возможна с применением ЭО и ДОТ: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=27570> .

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>1,39 (50)</b>	
практические занятия	1,39 (50)	
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>0,61 (22)</b>	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

### 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
<b>1. Основы работы в Adobe Illustrator.</b>											
		1. Интерфейс и навигация. Основные и дополнительные инструменты, палитры. Стандартные примитивы. Работа со слоями. Логические операции (сложение, вычитание, пересечение). Разметка документа. Цвет и цветовые модели (RGB, CMYK, HSB). Работа с обтравочной маской. Работа с текстом. Специальные объекты. Эффекты. Трассировка изображения. Треппинг.				2					
		2. Круговой узор. Создание узора с помощью стандартных примитивов.				1					
		3. Градиент. Создание и применение градиента.				1					
		4. Текст с градиентом. Применение созданного градиента на текстовое изображение.				1					
		5. Самостоятельное изучение базовых инструментов в программе Adobe Illustrator.								2	

6. Трассировка растровых элементов в векторные. Работа с пером.			1					
7. Самостоятельное изучение дополнительных инструментов и техник работы в программе Adobe Illustrator.							10	
8. Визитка. Применение полученных навыков для создания визитной карточки.			1					
9. Бейдж. Применение полученных навыков для создания бейджа.			1					
10. Изучение фирменной стилистики и применение на сувенирной продукции.			1					
11. Блокнот. Применение полученных навыков для создания блокнота.			1					
12. Применение полученных навыков для создания фирменного бланка.			1					
13. Применение паттернов и фирменной графики на кружке, флешке, часах и др. сувенирной продукции на выбор.			1					
14. Поиск материалов в сети Интернет для выполнения творческих заданий.							2	
<b>2. Основы работы в Adobe Photoshop.</b>								
1. Самостоятельное изучение основ программы Adobe Photoshop.							2	
2. Обработка фотоизображения. Работа с лицом. Цветокоррекция. Уровни.			2					
3. Трассировка растровых элементов. Работа с пером. Создание произвольных фигур. Использование обтравочной маски.			1					



4. Технология выделения волос на изображении.			2					
5. Создания эффекта состаривания изображения.			1					
6. Использования ластика и слой-маски.			1					
7. Работа с векторными фигурами в Photoshop.			1					
8. Работа с текстовым слоем.			2					
9. Самостоятельное изучение возможностей программы Adobe Photoshop для применения их в своей творческой деятельности.							2	
10. Создание собственной кисти.			2					
11. Использование свободной трансформации.			2					
12. Наложения цветового слоя на изображение. Эффекты прозрачности.			2					
13. Запись операций в Photoshop.			2					
14. Подбор материала в сети Интернет для создания пробного подрамника.							2	
15. Создание презентации. Многостраничное издание. Основные принципы работы в программе. Рабочие инструменты.			2					
<b>3. Основы работы в Adobe InDesign.</b>								
1. Обложка, титул, шмуц- титул, колонтитул, колонцифры			4					
2. Работа со слоями, стилями текста, стилями заголовков.			4					
3. Экспортирование векторных и растровых изображений в презентацию.			4					
4. Работа с шаблоном- страницей. Связями. Типичные ошибки. Разбор.			6					

5. Самостоятельное изучение возможностей программы Adobe InDesign для создания портфолио.							2	
Всего			50				22	

## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Пономаренко С. И. Adobe Illustrator CS3(Санкт-Петербург: БХВ-Петербург).
2. Хачирова М. Г. Adobe Photoshop CS5: лучший самоучитель(Москва: АСТ).
3. Гурский Ю. А., Гурская И. В., Жвалевский А. В. Компьютерная графика : Photoshop CS2 CorelDRAW X3 Illustrator CS2(Москва: Питер).
4. Adobe Illustrator CS2: интерактивный курс(М.: Новая школа).
5. Adobe Photoshop CS2: интерактивный курс(М.: Новая школа).
6. Тутубалин Д.К., Ушаков Д.А. Компьютерная графика. Adobe Photoshop: учеб. пособие(Томск: Томский государственный университет).
7. Феличи Д., Пономаренко С. И., Кондукова Е. Типографика: шрифт, верстка, дизайн: перевод с английского(Санкт-Петербург: БХВ-Петербург (Сbhv)).
8. Гурский Ю.А., Гурская И.В., Жвалевский А.В. Компьютерная графика: Photoshop CS2, CorelDRAW X3, Illustrator CS2. Трюки и эффекты(Санкт-Петербург: Питер).

### **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 Illustrator,
2. Adobe Photoshop,
3. Adobe InDesign.

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

1. <https://helpx.adobe.com/ru/support/photoshop.html>
2. <https://helpx.adobe.com/ru/support/illustrator.html>
3. <https://helpx.adobe.com/ru/support/indesign.html>

## **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, оборудованная специализированной мебелью, компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета, доступ к системе виртуальных машин, демонстрационное оборудование: интерактивная доска обратной проекции; доступ к беспроводной сети WI-FI, маркерная доска.