

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

2023

---

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>ОПК-6: Способен принимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b>	
ОПК-6.1: - использует информационные ресурсы цифрового контента для выполнения проектных работ; - проводит анализ и оценку информации с использованием информационно-коммуникационных технологий; - осуществляет сотрудничество в профессиональной и социальной сферах при помощи цифровых технологий.	
<b>ПК-2: Способен осуществлять разработку объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>	

ПК-2.1: - отслеживает тенденции и направления развития в сфере дизайна;	основы работы в специальных компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и
- осуществляет мониторинг существующих аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; - производит поиск, сбор и анализ информации необходимой для разработки проектного задания;	коммуникации (Adob Photoshop, Adob Illustrator, Sorel Draw, 3D Max ) учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов технологией 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)
ПК-2.2: - осуществляет анализ информации, необходимой для работы над дизайн - проектом визуальной информации, идентификации и коммуникации; - находит дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации с учетом пожелания заказчика и предпочтений целевой аудитории.	
ПК-2.3: - использует знания в области теории композиции, цветоведения и колористики; - использует знания в области типографики и фотографии; - осуществляет использования методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания.	

#### **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=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 Photoshop</b>											
		1. Растровые и векторные изображения. Пиксели, разрешение и печать цифровых изображений. Цвет и цветовые модели (RGB, CMYK, HSB). Интерфейс и навигация. Основные и дополнительные инструменты, палитры. Разметка документа.				2					
		2. Инструменты выделения области правильной формы. Инструменты выделения области произвольной формы.				2					
		3. Трансформирование границы выделенной области. Работа с изображением в выделенной области.				2					
		4. Самостоятельное изучение базовых инструментов в программе Adobe Photoshop							2		
		5. Инструменты рисования. Параметры кисти. Создание сложной кисти.				2					

6. Инструменты сплошной и градиентной заливки. Создание собственного градиента. Создание «шумового» градиента.			2					
7. Обтравочная маска. Использование быстрой маски, слоя-маски. Редактирование масок.			2					
8. Эффекты слоя.			2					
9. Работа с текстовым слоем			2					
10. Работа с векторными фигурами в Photoshop. Создание произвольных фигур			2					
11. Самостоятельное изучение дополнительных инструментов и техник работы в программе Adobe Photoshop							4	
12. Инструменты ретуширования. Реставрация изображения.			2					
13. Цветокоррекция изображения.			1					
14. Создание фотокарточки.			2					
15. Галерея фильтров. Обработка фото в стиле рисунка.			2					
16. Наложения цветового слоя на изображение.			2					
17. Подбор материала в сети Интернет для выполнения творческого задания							4	
18. Создание коллажа.			5					
<b>2. Основы работы в Adobe Illustrator</b>								
1. Круговой узор. Создание узора с помощью стандартных примитивов.			1					
2. Градиент. Создание и применение градиента.			1					
3. Текст с градиентом. Применение созданного градиента на текстовое изображение.			1					

4. 3D текст. Применение эффекта 3D на текстовый рисунок.			1					
5. Самостоятельное изучение базовых инструментов в программе Adobe Illustrator							2	
6. Эффекты и дополнительные инструменты.			2					
7. Создание и применение объектной кисти. Создание изображения с помощью созданной ранее объектной кисти.			1					
8. Самостоятельное изучение дополнительных инструментов и техник работы в программе Adobe Illustrator							6	
9. Применение основных и дополнительных инструментов для создания реалистичного изображения.			1					
10. Подбор материала в сети Интернет для выполнения творческих заданий							4	
11. Применение изученных инструментов и эффектов для создания логотипа и визитной карточки.			2					
12. Календарь. Применение изученных инструментов и эффектов для создания календаря.			2					
13. Постер. Применение изученных инструментов и эффектов для создания постера.			3					
14. Приглашение. Применение полученных навыков для разработки и создания приглашения на мероприятие.			3					
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. Мишенев А.И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 (Москва: ДМК Пресс).
5. Комолова Н.В., Яковлева Е.С. Adobe Photoshop CS5 для всех: Практическое руководство(Санкт-Петербург: Издательство "БХВ-Петербург").
6. Тучкевич Е.И. Adobe Photoshop CS6. Мастер-класс Евгении Тучкевич: Пособие(Санкт-Петербург: Издательство "БХВ-Петербург").
7. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CC: Самоучитель(Санкт-Петербург: Издательство "БХВ-Петербург").

### **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
2. Adobe Illustrator

### **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>

## **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.