

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**СОГЛАСОВАНО**

**Заведующий кафедрой**

**Кафедра "Дизайн" (КД\_ИАД)**

наименование кафедры

подпись, инициалы, фамилия

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

институт, реализующий ОП ВО

**УТВЕРЖДАЮ**

**Заведующий кафедрой**

**Кафедра "Дизайн" (КД\_ИАД)**

наименование кафедры

**Симанженкова Т.К.**

подпись, инициалы, фамилия

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

институт, реализующий дисциплину

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ИЛЛЮСТРАЦИЯ**

Дисциплина Б1.В.ДВ.04.03 Иллюстрация

Направление подготовки /  
специальность 54.03.01 Дизайн

Направленность  
(профиль)

Форма обучения очная

Год набора 2018

Красноярск 2021

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по укрупненной группе

540000 «ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ И ПРИКЛАДНЫЕ ВИДЫ ИСКУССТВ»

Направление подготовки /специальность (профиль/специализация)

Направление 54.03.01 Дизайн

Программу  
составили

профессор, Куликов В.М.

## 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

<b>ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</b>	
Уровень 1	различные техники рисунка: декоративные и академические
Уровень 2	способы формулирования и изложения графическими средствами идеи проекта в эскизе
Уровень 3	спектр выразительных средств в проектировании с учетом конечного результата
Уровень 1	определять уместность использования различных техник и их имитаций в конкретных заданиях по проектированию
Уровень 2	рисовать в академической и декоративной манере, использовать рисунки в практике составления композиций
Уровень 3	создавать линейно-конструктивные построения и выбирать техники

	исполнения конкретного рисунка
Уровень 1	технологиями и приемами академического и декоративного рисования, и использования их в проектировании и смежных дисциплинах
Уровень 2	навыками графического изложения идеи проекта в эскизе
Уровень 3	навыками определяющими уместность использования различных техник графики и их имитаций в конкретных заданиях по проектированию
<b>ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</b>	
Уровень 1	что такое стилизация и гротеск
Уровень 2	правила и законы создания рисованных историй (комиксов)
Уровень 3	основы визуального решения – гипербола, графическая стилизация, язык линии и тела, композиция кадра, значение фона, психология цвета, обозначение пространства, 12 принципов анимации по Диснею
Уровень 1	придумать идею, написать сценарий, сделать раскадровку, разбить лист на панели, нарисовать комикс, используя правила и законы создания рисованных историй
Уровень 2	создать образ персонажа, учитывая личностные характеристики героя, сделать его выразительным и уникальным
Уровень 3	использовать основы визуального решения для постановки мизансцены, использовать 12 принципов анимации по Диснею при создании анимационного ролика
Уровень 1	инструментарием для создания идеи, сценария, раскадровки при рисовании комикса, правилами и законами рисованных историй
Уровень 2	навыками создания персонажа, выраженные через личные качества героя, его гармоничное сочетание с окружающим миром
Уровень 3	навыками создания мизансцены, работы с пространством, в котором существует ваш персонаж; 12 принципами анимации по Диснею при создании анимационного ролика

1.4 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина по выбору.

Графика

Иллюстрация напрямую соприкасается с такими дисциплинами образовательного цикла, как «Проектирование», «История дизайна и рекламы», «Техника графики», «Шрифт», «Фотографика», «Типографика».

Изучению дисциплины «Иллюстрация» предшествует овладение курсами, «Введение в профессию», «Пропедевтика», «Типографика», «Проектирование».

Овладение материалом дисциплины «Иллюстрация» необходимо для изучения следующих курсов: «Проектирование», «Техника графики» и «Система пространственной и изобразительной информации».

1.5 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Семестр	
		5	6
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>5 (180)</b>	<b>2,5 (90)</b>	<b>2,5 (90)</b>
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>2 (72)</b>	<b>1 (36)</b>	<b>1 (36)</b>
занятия лекционного типа			
занятия семинарского типа			
в том числе: семинары			
практические занятия	2 (72)	1 (36)	1 (36)
практикумы			
лабораторные работы			
другие виды контактной работы			
в том числе: групповые консультации			
индивидуальные консультации			
иная внеаудиторная контактная работа:			
групповые занятия			
индивидуальные занятия			
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>3 (108)</b>	<b>1,5 (54)</b>	<b>1,5 (54)</b>
изучение теоретического курса (ТО)			
расчетно-графические задания, задачи (РГЗ)			
реферат, эссе (Р)			
курсовое проектирование (КП)	Нет	Нет	Нет
курсовая работа (КР)	Нет	Нет	Нет
<b>Промежуточная аттестация (Зачёт)</b>			

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа (акад. час)	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа, (акад. час)	Формируемые компетенции
			Семинары и/или Практические занятия (акад. час)	Лабораторные работы и/или Практикумы (акад. час)		
1	2	3	4	5	6	7
1	«Иллюстрация»	0	72	0	106	ОПК-1 ПК-1
Всего		0	72	0	106	

#### 3.2 Занятия лекционного типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
Всего					

#### 3.3 Занятия семинарского типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
1	1	Введение. Понятие о видах иллюстрации.	4	0	0
2	1	Приобретение навыков быстрого рисования. Основы скетчинга	4	0	0
3	1	Книжная иллюстрация. Стихотворение для детей. Взаимосвязь текста и изображения	4	0	0
4	1	Работа со стилизацией образа. Шаржи на сокурсников и преподавателей	8	0	0

5	1	Средства выразительности - авторский подчёрк	8	0	0
6	1	Переложение иллюстративного материала на электронные технологии	8	0	0
7	1	Понятие серии в иллюстрации.Связное иллюстративное повествование («графическая проза»).	4	0	0
8	1	Взаимодействие визуальной и текстовой сторон изображения — особого типа повествования, сочетающего зрительное и вербальное восприятие.	6	0	0
9	1	Создание авторских рисованных историй, комиксов	6	0	0
10	1	Работа с образом. Создание персонажей	8	0	0
11	1	Рассказ о техниках и манерах исполнения иллюстрации для более полного раскрытия образа персонажа литературного произведения	4	0	0
12	1	Создание анимированной графики - принципы и технологии	8	0	0
Всего			72	0	0

### 3.4 Лабораторные занятия

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
Всего					

## 4 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
---------------------	----------	-------------------



Л1.1		Все о технике : иллюстрация	Москва: АРТ-РОДНИК, 2002
------	--	-----------------------------	--------------------------

## **5 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

## **6 Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

6.1. Основная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Ампилогов О.К.	Иллюстрация: учебно-методическое пособие [для студентов спец. 050100.62.29 «Изобразительное искусство»]	Красноярск: СФУ, 2013
6.2. Дополнительная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Ельшевская Г. В.	Иллюстрация: [сборник статей и публикаций]	Москва: Советский художник, 1988
Л2.2	Чегодаева М. А., Шмаринов Д. А.	Пути и итоги. Русская книжная иллюстрация. 1945-1980: монография	Москва: Книга, 1989
6.3. Методические разработки			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.1		Все о технике : иллюстрация	Москва: АРТ-РОДНИК, 2002

## **7 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Э1	Электронно-библиотечная система Book.ru	<a href="http://www.book.ru/">http://www.book.ru/</a>
Э2	Электронно-библиотечная система elibrary	<a href="http://elibrary.ru/">http://elibrary.ru/</a>
Э3	Электронно-библиотечная система "Университетская книга"	<a href="http://www.biblioclub.ru/">http://www.biblioclub.ru/</a>

## **8 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Занятия проходят в виде практических упражнений и нацелены на освещение наиболее трудных и дискуссионных вопросов.

## Форма промежуточной аттестации

### 5 семестр: Модуль 1. Иллюстрация

- Раздел 1.1. Условная полиграфическая страница, формат А4. Определение полосы набора. Компонировка в полосе набора заголовка, текста и 3 иллюстраций (полуполосных и иллюстраций в оборку).
- Раздел 1.2. Условная полиграфическая страница, формат А3. Иллюстрация, включающая в себя, рисованный текст и растровое изображение, раскрывающее содержание произведения.
- Раздел 1.3. Формат выбирается студентом, в зависимости от манеры исполнения, компоновки и количества изображений (шаржи на сокурсников и преподавателей, не менее 4 портретов).

### 6 семестр: Модуль 2. Коммерческая иллюстрация

- Раздел 2.1. Компонировка текста и изображения, для получения связного рассказа (комикса). Формат А3.
- Раздел 2.2. Отрисовка персонажа и фона. Векторное изображение. Формат А4.
- Раздел 2.3. Отрисовка движений персонажа (каждое движение – 1 секвенция), для получения полноценного ролика (3-5 сек.). Презентация ролика в формате gif.

### По итогам всего курса обучения:

- Планшет формата 610x813 мм. Компонировка всех практических заданий (согласно модулям), на одном планшете, с подписями и вербальным описанием создания образов.

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации в зависимости от нозологии:

#### Для лиц с нарушениями зрения:

- в форме электронного документа.

#### Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

#### Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

## **9 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю) (при необходимости)**

### **9.1 Перечень необходимого программного обеспечения**

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

### **9.2 Перечень необходимых информационных справочных систем**

9.2.1	Электронно-библиотечная система Book.ru <a href="http://www.book.ru/">http://www.book.ru/</a>
9.2.2	Электронно-библиотечная система elibrary <a href="http://elibrary.ru/">http://elibrary.ru/</a>
9.2.3	Электронно-библиотечная система «Университетская книга online» <a href="http://www.biblioclub.ru/">http://www.biblioclub.ru/</a>
9.2.4	

## **10 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

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