

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б.1.В.ДВ.1.2 Информационные технологии в дизайне»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Тип образовательной программы

Программа академического бакалавриата

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Год набора 2016

Рабочая программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна

наименование кафедры

протокол № 11 от "28" 06 2016г.

Заведующий кафедрой

Кафедра дизайна

наименование кафедры



подпись

О.Б. Чепурова

расшифровка подписи

Исполнители:

ассистент

должность



подпись

С.В. Рябов

расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

код наименование



личная подпись



расшифровка подписи

Заведующий отделом комплектования научной библиотеки



личная подпись

Н.Н. Грицай

расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета



личная подпись

О.Н. Шевченко

расшифровка подписи

№ регистрации _____

© Рябов С.В., 2016

© ОГУ, 2016

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

является приобщение учащихся к графической культуре - совокупности достижений человечества в области освоения и применения ручных и машинных способов передачи графической информации, знакомство учащихся с эффективными практическими методами и средствами цифрового проектирования в графическом дизайне, формирование у них целостного представления пространственного моделирования и проектирования на компьютере, умения выполнять графические задачи на компьютере, создание собственных проектов, развитие образного мышления учащихся. Целью изучаемого курса является изучение расширения знаний в области компьютерной графики с помощью современных графических пакетов

Задачи:

- овладеть навыками создания профессионально ориентированных компьютерных моделей, плакатов;
- освоить технологии компьютерного проектирования;
- привить навыки использования компьютерных технологий при проектировании предметов и объектов окружающей среды
- получение практических навыков работы с программными продуктами графического дизайна;
- получение навыков цифрового проектирования в графическом дизайне;
- дать представление о современной компьютерной графике, ее возможностях;
- изучить возможности графических пакетов Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe Illustrator и получить необходимые знания и навыки для работы с ними;
- получение знаний об устройствах ввода/вывода графической информации, их характеристиках и настройках;
- углубленное изучение принципов построения, анализа и редактирования векторных и растровых изображений;
- получение навыков подготовки готовых макетов к размещению, в том числе к печати на различных устройствах вывода изображений

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к дисциплинам (модулям) по выбору вариативной части блока 1 «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б.1.Б.3 Иностранный язык*

Постреквизиты дисциплины: *Отсутствуют*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции
Знать: способы поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных, анализ сложных графических образов, принципы оценки качества растровых, векторных изображений и шрифтов, программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений, создания графических проектов и их элементов; форматы предоставления информации, компьютерные, сетевые и информационные технологии; обработку графической информации; коррекцию, монтаж растровых и	ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции
векторных изображений, работу с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Corel Draw, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, композиционный анализ сложных графических образов. Уметь: искать, хранить, обрабатывать и анализировать информацию из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий; использовать принципы оценки качества растровых, векторных изображений и шрифтов, применять программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений; создавать графические проекты и их элементы; обрабатывать графическую информацию; корректировать, монтировать растровые и векторные изображения, работать с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Corel Draw, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, применять основы композиционного анализа сложных графических образов. Владеть: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий; принципами оценки качества растровых, векторных изображений и шрифтов, программными средствами компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений, принципами создания графических проектов и элементов; обработкой графической информации; коррекцией, монтажом растровых и векторных изображений, работой с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Corel Draw, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, композиционным анализом сложных графических образов.	
Знать: информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; основы компьютерной графики, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру; методы растривания, методы преобразования растровых изображений; основы компьютерного дизайна, построения и анализа изображений; методы работы с растровой и векторной графикой, обработки и коррекции изображений; имитации техник. Уметь: использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; применять основы компьютерной графики, программные средства компьютерной графики; использовать знания основ представления цвета, применять графические форматы и их структуру; применять методы растривания, методы преобразования растровых изображений; использовать основы компьютерного дизайна, построения и анализа изображений; работать с растровой и векторной графикой, обрабатывать и корректировать изображения; имитировать	ПК-10 способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции
техники графического дизайна; готовить графические проекты к печати Владеть: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам, основами компьютерной графики, программными средствами компьютерной графики, основами представления цвета, графическими форматами и их структурой; методами растрового изображения, методами преобразования растровых изображений; основами компьютерного дизайна, построения и анализа изображений; методами работы с растровой и векторной графикой, обработки и коррекции изображений; методами имитации техник графического дизайна, основами подготовки графических проектов к печати	

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц (144 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	6 семестр	всего
Общая трудоёмкость	144	144
Контактная работа:	86,25	86,25
Лекции (Л)	18	18
Практические занятия (ПЗ)	68	68
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: - выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ); - самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий; - подготовка к практическим занятиям; - подготовка к рубежному контролю и т.п.)	57,75	57,75
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	диф. зач.	

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Введение в предмет. векторная графика. проектная деятельность.		2	2		6
2	Работа в программе Coreldraw		4	14		12
3	Работа с растровыми изображениями в векторной графике.		2	2		6
4	Работа в программе Adobe Illustrator.		4	16		14
5	Подготовка и вывод готовых векторных		2	4		6

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
	изображений в печать.					
6	Создание анимации в Adobe Photoshop.		4	28		14
	Итого:	144	18	68		58
	Всего:	144	18	68		58

4.2 Содержание разделов дисциплины

№1 Введение в предмет. векторная графика. проектная деятельность.

- 1.1 Вводное занятие.
- 1.2 Цели и задачи предмета обучения.
- 1.3 План работы и тематика занятий.
- 1.4 Что такое векторная графика.

№2 Усложненный курс работы с графическим пакетом. Работа в программе Coreldraw.

- 2.1 Создание узора заливки в CorelDRAW
- 2.2 Создание пользовательского спрея в CorelDRAW
- 2.3 Создание пользовательской кисти в CorelDRAW
- 2.3 Применение перспективы в CorelDRAW
- 2.4 Создание веб-кнопки
- 2.5 Создание сложной текстуры в CorelDRAW

№3 Усложненный курс работы с графическим пакетом. Работа с растровыми изображениями в векторной графике.

- 3.1 Подготовка растровых изображений для дальнейшей работы.
- 3.2 Векторизация растровых изображений. Настройка трассировки.
- 3.3 Грамотная векторизация растровых изображений при помощи векторных инструментов.

№4 Усложненный курс работы с графическим пакетом. Работа в программе Adobe Illustrator.

- 4.1 Обтравочные маски.
- 4.2 Изучение функции «Варианты образца» (Pattern Options)
- 4.3 Создание сложных градиентов
- 4.4 Сложное текстурирование.
- 4.5 Создание персональных кистей.
- 4.6 Создание персональных узоров.
- 4.7 Создание объемных элементов.
- 4.8 Создание сложной векторной перспективы.

№5 Подготовка и вывод готовых векторных изображений в печать.

- 5.1 Грамотное сохранение работ в CorelDraw.
- 5.2 Грамотное сохранение работ в Adobe Illustrator
- 5.3 Постобработка векторных изображений.
- 5.4 Использование векторных изображений в Web-дизайне.

№6 Усложненный курс работы с графическим пакетом. Работа в программе Adobe Photoshop.

- 6.1 Грамотное совмещение рисовальных элементов и фотографии.
- 6.2 Создание персональных мокапов.
- 6.3 Работа с масками.
- 6.4 Создание сложных кистей.
- 6.5 Создание фотобашей (фотоколлажей)

4.3 Практические занятия (семинары)

№ занятия	№ раздела	Тема	Кол-во часов
1	1	Изучение специфики и приемов создание векторной графики. Создание презентации по изученному материалу.	2
2	2	Создание авторского узора заливки CorelDraw.	2
2	2	Создание авторского спрея в CorelDraw.	2
3	2	Создание векторной иллюстрации в перспективе CorelDraw	8
3	2	Создание авторского макета «Кнопка для страницы сайта» и применение к ней текстур.	2
4	3	Создание функциональной векторной графики по средствам инструмента трассировка.	2
5	4	Создание сложного узора по средствам инструмента «Паттерн» с применением отрывочной маски.	4
5	4	Создание сложного градиента.	2
6	4	Создание сложной версии авторской кисти в Adobe Illustrator	2
6	4	Создание сложной векторной графики по средствам инструмента перспектива и применение авторской текстуры в Adobe Illustartor.	8
7	5	Экспорт и подготовка изображений для Web-верстки.	4
8	6	Создание изображения с элементами графики и фотографии.	6
9	6	Создание персонального мокапа	6
10	6	Создание сложных кистей и фотоколлажа.	8
11	6	Создание сложной анимации.	8
		Итого:	68

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Петров, М. CorelDRAW 9 [Текст] : рук. пользователя с примерами и упражнениями / М. Петров, С. Попов. - М. : Лаборатория базовых знаний, 2000. - 560 с. : ил. - ISBN 5-93208-037-X. дф-30
2. Adobe Illustrator CS3. Самоучитель [Текст] / С. В. Глушаков [и др.]. - М. : АСТ, 2008. - 478 с. : ил. - (Учебный курс) - ISBN 978-5-17-049526-9. Дф-15
3. Петровский, А. И. Adobe Photoshop 6.0: Трюки в дизайне изображений [Текст] / А. И. Петровский. - М. : Майор, 2001. - 176 с. - (Мой компьютер) - ISBN 5-901321-17-0. Дф-10

5.2 Дополнительная литература

- 1) Жвалевский, А.В. Работа в CorelDRAW 12 : учебное пособие / А.В. Жвалевский, Ю.А. Гурский. — 2-е изд. — Москва : ИНТУИТ, 2016. — 406 с. — Текст : электронный // Электронно-

библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: <https://e.lanbook.com/book/100426> (дата обращения: 17.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей..

2) Ковтанюк, Ю.С. Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4. Самоучитель : самоучитель / Ю.С. Ковтанюк. — Москва : ДМК Пресс, 2009. — 544 с. — ISBN 978-5-94074-439-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: <https://e.lanbook.com/book/1156> (дата обращения: 17.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3) Мишенев, А.И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 / А.И. Мишенев. — Москва : ДМК Пресс, 2009. — 152 с. — ISBN 978-5-94074-523-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: <https://e.lanbook.com/book/1159> (дата обращения: 17.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.3 Периодические издания

1) Автор: Виктория Макарова Издательство: БХВ-Петербург Серия: Внесерийные книги ISBN: 978-5-9775-0557-4 Отрасль (жанр): Компьютерная литература Формат: PDF Качество: Изначально электронное (ebook) Иллюстрации: Цветные Страниц: 201

5.4 Интернет-ресурсы

1. <http://kak.ru>
2. <http://www.goldenbee.org>
3. <http://sdrussia.ru>

он-лайн курсы:

«Fundamentals of Graphic Design» [Электронный ресурс]: онлайн-курс на платформе <https://www.coursera.org> / Разработчик курса: Georgia Institute of Technology режим доступа: <https://www.coursera.org/learn/fundamentals-of-graphic-design?>

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий

1. Операционная система Microsoft Windows
2. Пакет настольных приложений Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)
- 3.

Пакет инструментов для разработки издательских проектов и подготовки печатно-полиграфической продукции Adobe Creative Suite 3 Design Standard Russian version Win включает: Adobe Photoshop CS3; Adobe Illustrator CS3; Adobe InDesign CS3; Adobe Acrobat 8 Professional.

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

Каждый вид помещения может быть дополнен средствами обучения, реально используемыми при проведении учебных занятий соответствующего типа (например, - лабораторные стенды, макеты, имитационные модели, компьютерные тренажеры, симуляторы, муляжи, учебно-наглядные пособия, плакаты и т.п.)

К рабочей программе прилагаются:

- Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине;
- Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) могут быть представлены в виде изданных печатным и (или) электронным способом методических разработок со ссылкой на адрес электронного ресурса, а при отсутствии таковых, в виде рекомендаций обучающимся по изучению разделов и тем дисциплины (модуля) с постраничным указанием глав, разделов, параграфов, задач, заданий, тестов и т.п. из рекомендованного списка литературы.