

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б1.Д.В.3 Компьютерные технологии в графическом дизайне»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Год набора 2022

Рабочая программа дисциплины «Б1.Д.В.3 Компьютерные технологии в графическом дизайне» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна

наименование кафедры

протокол № _____ от " ____ " _____ 20__ г.

Заведующий кафедрой

Кафедра дизайна

наименование кафедры

О.П. Тарасова

подпись

расшифровка подписи

Исполнители:

доцент

должность

Е.В. Ромашова

подпись

расшифровка подписи

преподаватель

С.В. Рябов

должность

подпись

расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

код наименование

личная подпись

расшифровка подписи

Заведующий отделом комплектования научной библиотеки

Н.Н. Бигалиева

личная подпись

расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета

Е.Ф. Томина

личная подпись

расшифровка подписи

№ регистрации _____

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины:

совершенствование навыков работы с информацией с использованием информационных технологий; получение знаний, умений, опыта владения и использования шрифтовых гарнитур, программ растровой и векторной графики AdobeIllustrator, AdobeInDesign; формирование навыков их эффективного использования в процессе обучения будущей профессиональной деятельности.

Задачи:

- применение знаний информационных технологий в процессе создания объектов растровой и векторной графики;
- формирование опыта работы с шрифтовыми гарнитурами для применения их в создании полиграфической продукции;
- приобретение навыков в работе с программами растровой и векторной графики AdobeIllustrator, AdobeInDesign для их эффективного использования в профессиональной деятельности.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам (модулям) вариативной части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.3 Иностранный язык, Б1.Д.Б.16 Компьютерная графика и современный дизайн*

Постреквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.31 Мультимедийные технологии, Б1.Д.В.1 Дизайн и рекламные технологии, Б1.Д.В.6 Проектирование в графическом дизайне, Б2.П.В.П.1 Проектно-технологическая практика, ФДТ.2 WEB-дизайн*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ПК*-7 Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, позволяющих профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять осознанный выбор компьютерных, мультимедийных и фотографических технологий для визуализации проектной идеи в процессе создания графического объекта и подготовки итоговой версии проекта к его демонстрации в электронной или печатной	ПК*-7-В-1 Знает графические редакторы и мультимедийные технологии, применяемые в дизайн проектировании; специфику работы с устройствами ввода и вывода графической и фото информации ПК*-7-В-2 Умеет применять знания графических редакторов и мультимедийных технологий на всех этапах дизайн проектирования; подготовить итоговую версию проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах; выражать композиционный замысел с помощью компьютерных технологий, применяемых в проектировании объектов графического дизайна ПК*-7-В-3 Владеет практическими	Знать: методы поиска, хранения и обработки информации и требуемые форматы ее представления для использования в графическом дизайне. Уметь: решать стандартные задачи профессиональной деятельности при работе с компьютером как средством управления информацией. Владеть: - знаниями и умениями решать стандартные

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
формах	навыками работы с программными продуктами графического дизайна и устройствами ввода и вывода графической информации; навыками создания графических и фото изображений в процессе поиска креативных решений художественного замысла с использованием компьютерных и мультимедийных технологий	задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы (144 академических часа).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	4 семестр	всего
Общая трудоёмкость	144	144
Контактная работа:	56,25	56,25
Лабораторные работы (ЛР)	56	56
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: - выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ); - выполнение расчетно-графического задания (РГЗ); - самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий; - подготовка к лабораторным занятиям; - подготовка к рубежному контролю и т.п.)	87,75	87,75
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	диф. зач.	

Разделы дисциплины, изучаемые в 4 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Ознакомление с программой верстки «Adobe InDesign»: возможности	8				8
2	Основные понятия интерфейса «Adobe InDesign». Правила набора текста. Ввод, редактирование, вставка текста	16			8	8
3	Верстка полиграфической продукции: основ-	16			8	8

	ной текст				
4	Верстка полиграфической продукции: иллюстративный материал	16		8	8
5	Подготовка готового оригинал-макета к публикации	16		8	8
6	Изучение программы векторной графики Adobe Illustrator. Интерфейс и его элементы.	16		8	8
	Общие элементы интерфейса пользователя. Заголовки окна программы. Главное командное меню.	8			8
7	Палитры. Палитра Info. Исправление ошибок.	16		8	8
8	Инструменты для создания файлов.	16		8	8
9	Создание векторных объектов и рисование в перспективе.	8			8
10	Взаимодействие программных пакетов Adobe Indesign, Illustartor, Photoshop	8			8
	Итого:	144		56	88
	Всего:	144		56	88

4.2 Содержание разделов дисциплины

Раздел 1. Ознакомление с программой верстки Adobe InDesign: возможности

Программа верстки - работа с многостраничными файлами. Настройка рабочего пространства. Создание новой публикации. Сохранение документа. Инструментарий. Выделение объектов. Инструменты выделения. Команды меню.

Раздел 2. Основные понятия интерфейса Adobe InDesign. Правила набора текста. Ввод, редактирование, вставка текста

Интерфейс программы. Импорт текста в документ. Автозаполнение документа текстом. Связанные текстовые блоки. Форматирование текста. Базовые символьные и абзацные параметры форматирования: кегль, начертание, выключка, интерлиньяж, отступы, трекинг, кернинг и др. Расстановка переносов в текстах.

Раздел 3. Верстка полиграфической продукции: основной текст

Быстрое форматирование с использованием стилей. Правила расстановки переносов и выключка строк. Создание многоколоночного текста. Работа с заголовками. Создание многостраничного документа. Работа со страницами и мастер-шаблонами: создание, удаление, редактирование.

Раздел 4. Верстка полиграфической продукции: иллюстративный материал

Работа с иллюстрациями. Требования к иллюстрациям. Обтекание текстом графики. Сложные случаи обтекания. Использование мастер-шаблонов. Группировка объектов. Выравнивание. Добавление и удаление страниц в документе.

Раздел 5. Подготовка готового оригинал-макета к публикации

Монтаж страниц публикации. Понятие «спуска полос» Контроль публикации: проверка наличия иллюстраций, шрифтов. Общие понятия по технологическому процессу. Настройки окна печати.

Раздел 6. Изучение программы векторной графики Adobe Illustrator. Интерфейс и его элементы

Курс ознакомления с программой «AdobeIllustrator» содержит основные программные пакеты для работы с векторной графикой, инструментами для ее создания и редактирования, эффектами и приемами работы с векторными объектами. В процессе обучения в программе «AdobeIllustrator» студент овладевает основными принципами техники рисования в векторе для создания векторных объ-

ектов и иллюстрации для их дальнейшего применения в различных областях полиграфии.

Раздел 7. Общие элементы интерфейса пользователя. Заголовки окна программы. Главное командное меню

Выполнение объектов полиграфической продукции, как результат электронной обработки специального материала в изучаемых программах. При помощи программного обеспечения «Adobe Illustrator» студентам предлагается на практике получить знания этапов последовательного выполнения технологических операций, направленных на изготовление проектов, макетов, изделий-образцов и др.

Раздел 8 Палитры. Палитра Info. Исправление ошибок.

Курс включает изучение цветовых моделей: RGB CMYK; содержание рабочей области программы; особенности интерфейса «Adobe Illustrator»

Объектами реализации компьютерной графики является электронная версия элементов художественного оформления проектных решений различных видов графического дизайна. В качестве лабораторной работы предлагается выполнить копию буклета с шрифтовым набором, копию открытку и плаката.

Раздел 9. Инструменты для создания файлов

Преобразование объектов; панели инструментов; способы создания объектов, выделение, масштабирование и преобразование; вращение, искажение, смещение, зеркальное отображение; инструменты свободного рисования.

Раздел 10. Создание векторных объектов и рисование в перспективе. Взаимодействие программных пакетов Adobe Indesign, Illustartor, Photoshop

работа с кривыми; создание контуров с помощью инструментов Карандаш, Перо; работа с текстом; способы окрашивания объектов; работа с растровыми изображениями; работа со слоями.

4.3 Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	5	Разработка многостраничного издания (книга, журнал и др.) и разработка макета публикации в программе «Adobe InDesign»	8
2	8	Разработка праздничных открыток и плаката с шрифтовым набором в векторной программе «Adobe Illustrator».	8
3	7	Создание сложных текстовых композиций в Adobe Illustrator	8
4	3	Разработка макета пригласительных в Adobe Illustrator	8
5	4	Создание иллюстративного ряда в Adobe Illustrator	8
6	2	Создание макета брошюры в Adobe Indesign	8
7	8	Создание сложных градиентных заливок, сетчатого градиента.	8
		Итого:	56

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Петров, М. Н. Компьютерная графика [Комплект] : учеб. пособие для вузов / М. Н. Петров, В. П. Молочков. - СПб. : Питер, 2003. - 736 с. : ил + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Алф. указ.: с. 731-735. - ISBN 5-318-00430-X.

2. Хвостова, И.П. Компьютерная графика : учебное пособие / И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц. – Ставрополь : СКФУ, 2014. – 200 с. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. –URL. <https://e.lanbook.cjm/book155226> – Режим доступа: для авториз. Пользователей.

3. Молочков, В.П. Adobe Photoshop CS6 / В.П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва : Нацио-

5.2 Дополнительная литература

1. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне [Текст] / Д. Ф. Миронов. - СПб. [и др.] : Питер, 2004. - 224 с. : ил. - (Учебник для вузов). - Алф. указ.: с. 210. - ISBN 5-94723-761-X.1. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов / Д.Ф. Миронов. – СПб: Питер, 2004. – 224с.: ил.
2. Гурский, Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDRAW 12, Illustrator CS [Текст] / Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалецкий. - СПб. : Питер, 2005. - 812 с. : ил. - (Трюки и эффекты) - ISBN 5-469-00094-X.2. Яцюк О.Г., Романычева Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: Петербург, 2001. – 432 с.: ил.
3. Adobe InDesign CS3 [Комплект] / гл. ред. изд. С. В. Черников. - Москва : Триумф, 2008. - 432 с. : ил. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - (Официальный учебный курс) - ISBN 978-5-89392-2. - ISBN 978-0-321-49201-2. (дф-5)

5.3 Периодические издания

Журналы:

1. PUBLISH = Паблিশ : журнал. - Москва : Агентство "Роспечать", 1999. - N 8 [1 кх]; 2000. - N 5 [1 кх]; 2001. - N 5 [1 кх]; 2002. - N 1,9 [1 кх]; 2003. - N 1 [1 кх]; 2004. - N 3 [1 кх]; 2005. - N 8 [1 кх]; 2007. - N 1-9 [1 кх]; 2008. - N 1-10 [1 кх]; 2009. - N 1-11 [1 кх]; 2010. - N 1-4 [1 кх]; 2013. - N 1-12 [1 кх]; 2014. - N 1-11 [1 кх]; 2015. - N 1-9 [1 кх]
2. Полиграфия : журнал. - Москва : Агентство "Роспечать", 2007. - N 1-6 [1 кх]; 2009. - N 1-4,6-10 [1 чз пи]; 2013. - N 1-9 [1 чз пи]
3. Дизайн и полиграфия : журнал. - Москва : Агентство "Роспечать": 2005. - N 1 [1 кх]
4. Как : журнал. - Москва : Агентство "Роспечать", 2004. - N 1-4 [1 кх]; 2005. - N 1-4 [1 кх]; 2006. - N 1-4 [1 кх]; 2007. - N 1-4 [1 кх]; 2008. - N 1-4 [1 кх]; 2009. - N 1-4 [1 кх]; 2010. - N 1-3 [1 кх]; 2012. - N 1 (61) [1 кх]; 2013. - N 1 [1 кх]

5.4 Интернет-ресурсы

1. Мишенев А.И. Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4. [Электронный ресурс ЭБС издательства «Лань»] Издательство: "ДМК Пресс", 2009 - 152 с. Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/1159#book_name
2. Adobe. Режим доступа: .
3. David Carson. Режим доступа: www.wysiwyg.de/carson/index.html
4. Студия Emigre. Режим доступа: www.emigre.com
5. FontNet. Режим доступа: www.type.co.uk
6. Фирма FontShop. Режим доступа: www.fontshop.de
7. de Luc(as) de Groot. Режим доступа: www.is.in-berlin.de/~luc
8. Max Kisman. Режим доступа: www.vpro.nl/www/arteria/maxk/maxk-home.html Phil's Fonts.

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

- Операционная система Microsoft Windows;
- Adobe InDesign – пакет программного обеспечения для работы с графической информацией;
- Adobe Illustrator – пакет инструментальных средств для разработки издательских проектов и подготовки к печати полиграфической продукции Adobe InDesign; Adobe Illustrator, Adobe Acrobat 8 Professional.

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

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

Лекционные занятия должны быть обеспечены видеопроектором, экраном и ноутбуком.

Для проведения лабораторных занятий необходимо наличие компьютерного класса, оснащенного комплектом учебной мебели, компьютерными рабочими станциями подключенными к сети «Интернет», служащими для представления учебной информации обучающимся.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет», и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

К рабочей программе прилагаются:

- фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине;
- методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.