

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Смоленский государственный университет»

Кафедра дизайна и декоративно-прикладного искусства

«Утверждаю»  
Проректор по учебно-методической работе  
\_\_\_\_\_ Устименко Ю.А.  
«23» июня 2022 г.

**Рабочая программа дисциплины**  
**Б1.В.ДВ.05.03 Компьютерная графика в современной иллюстрации**

Направление подготовки: **44.03.01 Педагогическое образование**  
Направленность (профиль): **Изобразительное искусство**  
Форма обучения: очная  
Курс – 4  
Семестр – 7  
Всего зачетных единиц – 8 часов – 288  
Форма отчетности: экзамен – 7 семестр

Программу разработала  
Член союза художников Епихина Е.А.

Одобрена на заседании кафедры  
«16» июня 2022 г., протокол № 9

Заведующий кафедрой Радионова А. В.

Смоленск  
2022

## 1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Б1.В.03 Компьютерная графика относится к Блоку 1 ОП, к части, формируемой участниками образовательных отношений. Логически и содержательно-методической взаимосвязана со следующими дисциплинами ОП: «Рисунок», «Живопись», «Композиция», «История изобразительного искусства и архитектуры», «Основы декоративно-прикладного искусства», «Основы компьютерная графика», «Основы дизайна».

Для дисциплины «Методика внеурочной деятельности по изобразительному искусству», для «Педагогической практики (в качестве учителя изобразительного искусства)», «Преддипломной практики» освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее).

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
<p><b>ПК-4.</b> Способен осуществлять различные виды внеурочной деятельности с различными категориями учащихся</p>	<p><b>Знать:</b> формы внеурочной деятельности по изобразительному, декоративно-прикладному искусству и компьютерной графике; правила и закономерности, техники и технологии, приемы и особенности практической деятельности в разных областях изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики;</p> <p><b>Уметь:</b> осуществлять различные виды внеурочной деятельности по направлениям изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики с различными категориями учащихся;</p> <p><b>Владеть:</b> опытом создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных и дизайне; опытом работы различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств; навыками организации и проведения внеурочной деятельности в разных областях изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики</p>
<p><b>ПК-5.</b> Способен использовать знания и умения в предметной области "Изобразительное искусство" в процессе формирования предметной компетенции обучающихся в рамках реализации основной общеобразовательной программы начального общего и основного общего образования, программы дополнительного образования</p>	<p><b>Знать:</b> историю изобразительного искусства и архитектуры; средства художественной выразительности, правила и законы композиции; пластическую анатомию; техники, материалы и технологии изобразительного и декоративно-прикладного искусства; теорию и практику рисунка, живописи, скульптуры, книжной и станковой графики; декоративно-прикладного и русского народного искусства, компьютерной графики и дизайна;</p> <p><b>Уметь:</b> организовывать практическую деятельность учащихся с учетом знаний в различных областях изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики, собственного опыта работы над созданием учебных и творческих</p>

	<p>работ в различных направлениях изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики;</p> <p><b>Владеть:</b> умениями и навыками учебной и творческой деятельности в области изобразительного, декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики, приемами объяснения школьникам основных проблем, приемов и правил изобразительного и декоративного искусства.</p>
--	--

### 3. Содержание дисциплины

В результате изучения дисциплины «Компьютерной графики в современной иллюстрации» студенты должны:

**Знать:** теорию зрительного восприятия изобразительной поверхности; основы психологии художественного творчества

**Уметь:** изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения; собрать фактический материал и сформулировать выводы; дать профессиональную консультацию, провести анализ художественного явления или отдельного произведения в области изобразительного искусства, книгоиздания, полиграфии и мультимедиа

**Владеть:** технологическими процессами и приемами при создании графического произведения в печатных техниках и мультимедиа; методиками работы с изобразительным и текстовым материалом при создании произведения печатной продукции, иллюстрировании печатного издания, а также в научно-исследовательской работе

### 4. Тематический план

№ п/п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий				
			лекции	семина ры	практические занятия	лабораторные занятия	самостоятел ьная работа
1	Современные художники-иллюстраторы, примеры диджит иллюстраций, знакомство с раскадровкой изображений. Выбор одной из предложенных тем: 1. создание макета к литературному произведению, 2. Компьютерная настольная игра (можно по мотивам книг), 3. Создании серии познавательных изображений. Планирование				12		

	работы.						
2	Разработка персонажей. Эскизы. Детальная проработка композиций. Работа тоном – цветом. Знакомство с работой графического планшета в граф.редакторах Adobe Illustrator, Photoshop				40		
3	Работа со шрифтами, верстка графических редакторах Coreldraw, Adobe InDesign).				12		
4	Выполнение окончательного варианта иллюстраций. Суметь выдержать единую стилистику всего макета.				40		
<b>Итого</b>		<b>288</b>			<b>104</b>		<b>184</b>

### 5. Виды образовательной деятельности[2]

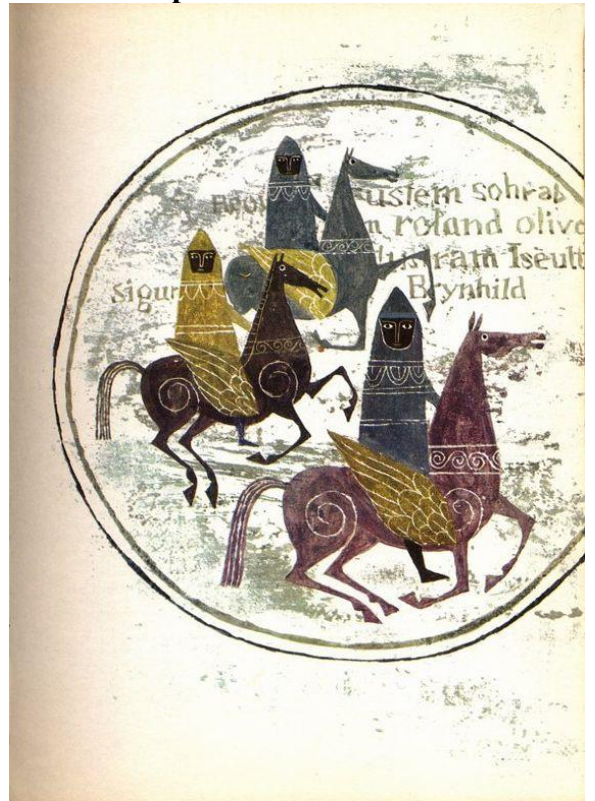
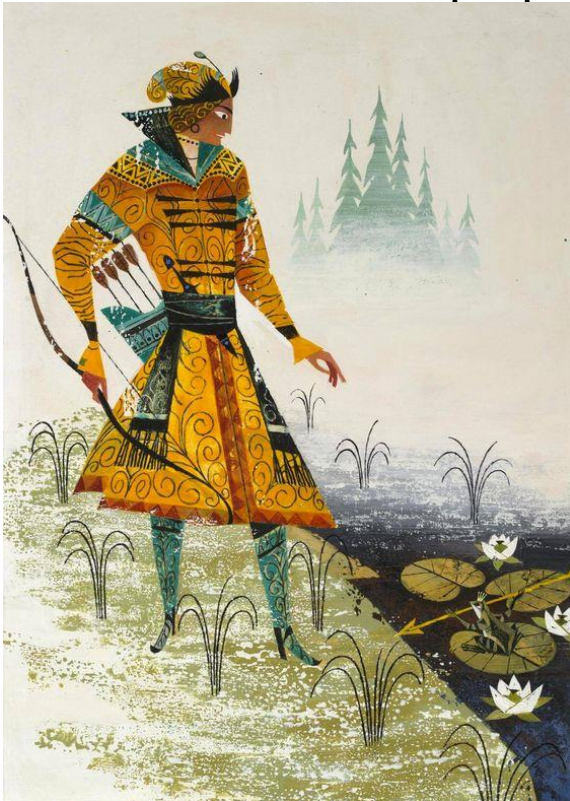
#### Занятия лекционного типа

*По данному предмету лекционные занятия не предусмотрены.*

#### Занятия семинарского типа

1. **Тема:** Знакомство с творчеством современных художников иллюстраторов, примеры диджит-иллюстрации и ее применение в современном мире.

Примеры диджитл - иллюстраций

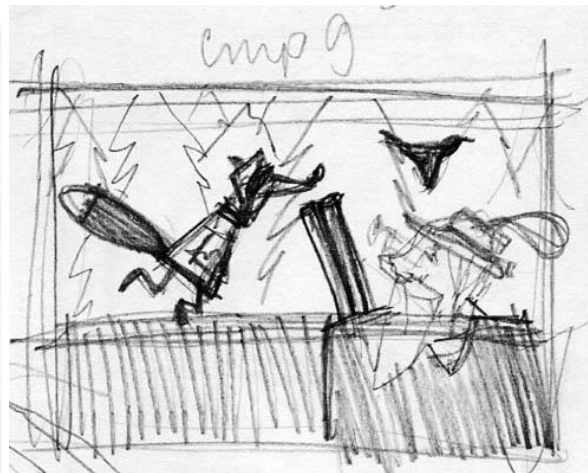
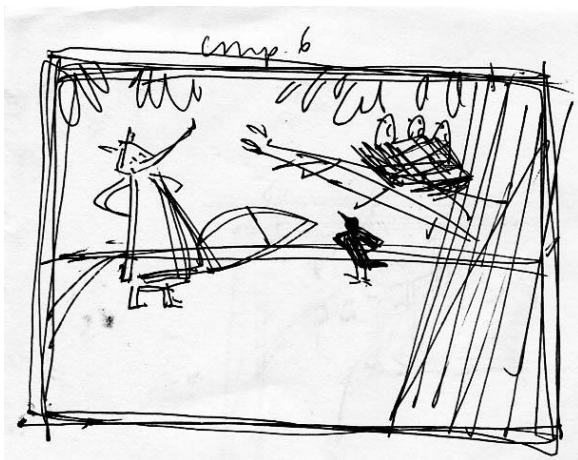
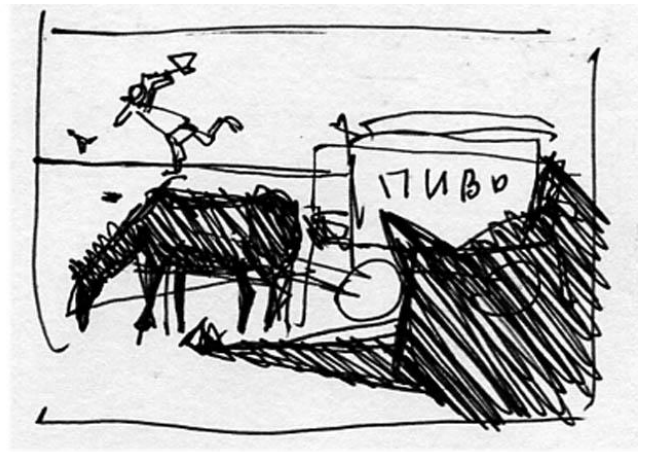
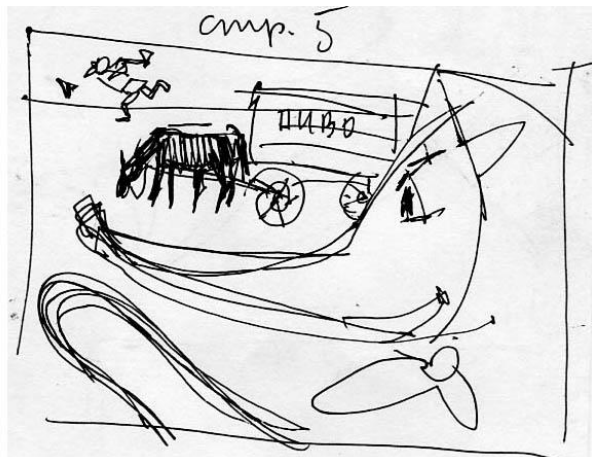




**Цель:** знакомство с творчеством современных художников иллюстраторов, диджит-иллюстрации, принципом раскраски.

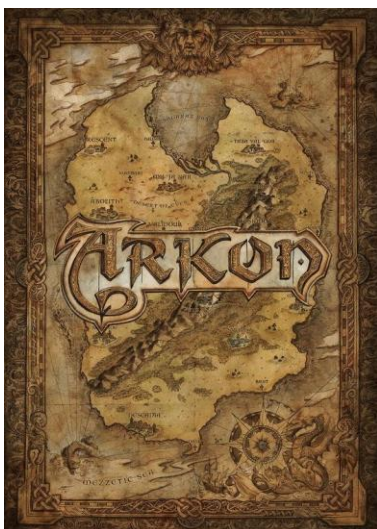
### Примеры раскраски к русской народной сказки «Лиса и дрозд»





**Содержание:** студентам предлагаются на выбор темы:

1. Создание макета к художественному литературному произведению (возможен комикс)
2. Компьютерная - настольная игра (можно по мотивам книг), с разработкой персонажей, локаций и пр.



3. Создание серии познавательных изображений на предложенную тему – пример «Спички детям не игрушки!» и т.п.



Планирование работы. Обозначается объем работ – минимальный – максимальный.

**Самостоятельная работа:** сбор поискового материала по выбранной теме, составить план работы, раскадровка, подбор иллюстраций в той стилистике, в которой хотелось бы выдержать итоговую работу.

2. **Тема:** разработка персонажей. Эскизы. Поиск и детальная проработка композиций. Работа тоном – цветом.



**Цель:** понимать для какой целевой аудитории делается продукт.

**Содержание:** отработать на занятиях несколько поисковых вариантов персонажа. Знакомство с работой графического планшета в граф.редакторах Adobe Illustrator, Photoshop

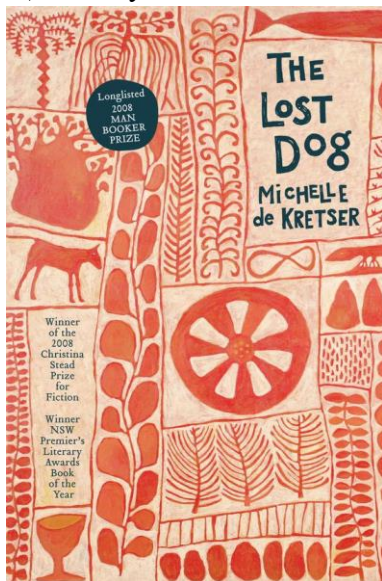




**Самостоятельная работа:** самостоятельно разработать персонажей, стилистику. Завершить раскладовку.

3. Тема: Работа со шрифтами, верстка в графических редакторах Coreldraw, Adobe InDesign).

**Цель:** изучить особенности художественной выразительности шрифтов.



Познакомить студентов с принципом верстки (На примере Coreldraw, Adobe InDesign)



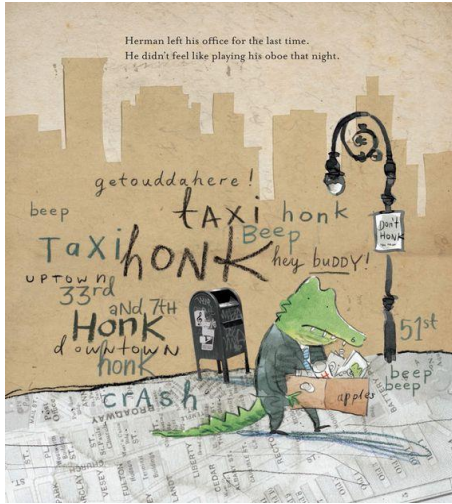
4. **Тема:** Выполнение окончательного варианта иллюстраций. Суметь выдержать единую стилистику всего макета. Выполнение окончательного макета под печать и отдельно для просмотра.

**Цель:** формирование и совершенствования навыков работы с графическими пакетами (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Coreldraw, Adobe InDesign и пр.)

**Содержание:** практическое выполнение в графических редакторах итоговой работы

**Самостоятельная работа:** подготовка ее для просмотра и печати к экзамену согласно требованиям.

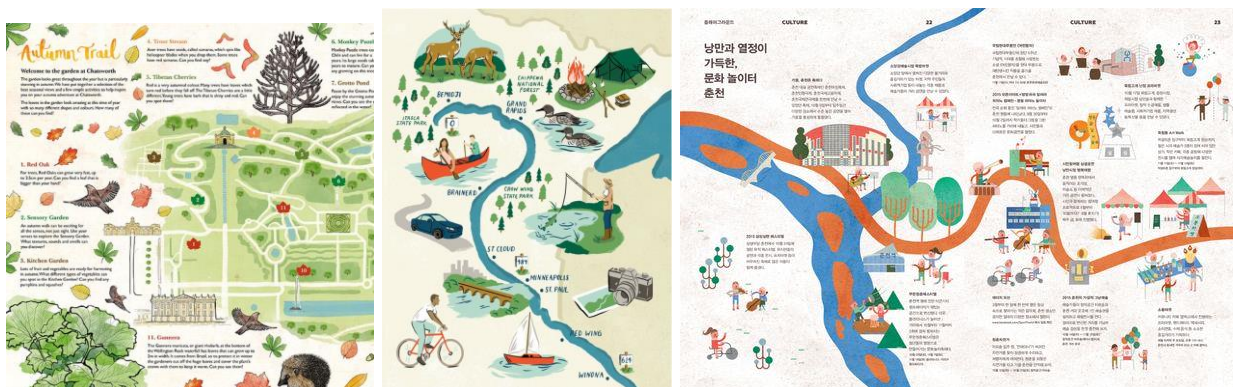
## Примеры оформления различных элементов книги



## Примеры оформления карт



## Примеры познавательной иллюстрации



### 6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)

#### 6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

**Текущий контроль** представляет собой проверку усвоения учебного материала, регулярно осуществляемую на протяжении занятий.

Текущий контроль проводится на практических занятиях в виде контроля выполнения домашних заданий, отработки и закрепления навыков усвоения нового учебного материала. Привлекаются учебники, визуальный ряд, хорошие примеры книг, игр, и пр.учебные пособия и дидактические материалы, рекомендуемые для данного направления подготовки и профиля.

- А) эскизы костюмов, архитектуры, интерьеров,
- В) эскизы шрифтовых и орнаментальных композиций
- Г) композиционные наброски иллюстраций

#### 6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации

##### Требования к поисковому материалу

1. Выполнены зарисовки вариантов образов героев (не менее трех).
2. Выполнены зарисовки должны быть обработанных при помощи различных графических редакторов.
3. Одежда, аксессуары соответствуют историческому периоду повествования, национальным особенностям, географическим особенностям

4. Элементы (пейзажные, архитектурные) соответствуют историческому и графическому стилю и формируют концепцию оформления.

#### **Критерии оценки текущего контроля**

При соблюдении всех требований, перечисленных выше, работа засчитывается.

При нарушении требований задание не засчитывается и возвращается на доработку

#### **Критерии оценивания композиционного решения иллюстраций**

##### **Требования к композиционному решению макетов**

1. Предложен авторский вариант графической интерпретации литературного произведения, игры и пр.
2. Композиция иллюстрации соответствует назначению и месту в макете.
3. Выраженная композиционная согласованность элементов оформления.
4. Соответствие положения иллюстрации в книге полосе набора
5. Оправданный выбор стилистического решения.
6. Умение выдержать все в одном концепте.

#### **Примеры оценочных средств**



#### **Критерии оценки текущего контроля**

При соблюдении всех требований, перечисленных выше, работа засчитывается.

При нарушении требований задание не засчитывается и возвращается на доработку.

## **6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации**

Промежуточная аттестация «экзамен» в 7 семестре проходит в форме просмотра.

**Промежуточный контроль** проводится в конце семестра с целью определения сформированного у обучающихся требуемых компетенций

#### **Критерии оценивания шрифтовых и орнаментальных композиций**

##### **Требования к шрифтовым и орнаментальным композициям**

1. Для оформления продукта выбрана гарнитура, по рисунку и размеру соответствующая стилю предложенной концепции оформления.
2. Шрифты на обложке совместно с изобразительными элементами связаны композиционно и соответствуют стилю литературного произведения
3. Текст обложки соответствует правилам типографики
4. Аккуратность исполнения всех шрифтовых элементов.

## 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

### 7.1. Основная литература

1. Adobe Photoshop CS5 для всех: Практическое руководство / Комолова Н.В., Яковлева Е.С. – СПб:БХВ-Петербург, 2011. Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=351256>
2. Adobe Photoshop CS6. Мастер-класс Евгении Тучкевич: Пособие / Тучкевич Е.И. – СПб:БХВ-Петербург, 2013. – 464 с. Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=943513>
3. Левковец Л. Б. Adobe Photoshop CS4 Extended. Базовый курс на примерах / Леонид Левковец. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – 398 с. Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=350588>
4. Боресков А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство Юрайт, 2017. – 219 с. (Серия : Бакалавр. Прикладной курс). – ISBN 978-5-534-00763-3. Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/D39797BE-488C-4EC5-AFE8-F60AE1B9C750#page/1>
5. Прогрессивные информационные технологии в современном образовательном процессе: учебное пособие / Е.М. Андреева, Б.Л. Крукиер, Л.А. Крукиер и др. - Ростов н/Д: Издательство ЮФУ, 2011. – 256 с. Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=550044>
6. Топорков, С. С. Тонкости и хитрости Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / С. С. Топорков. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 296 с. Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=408624>
7. Шпаков П. С. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс] : учеб. пособие/ П. С. Шпаков, Ю. Л. Юнаков, М. В. Шпакова. – Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2014. – 398 с. Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=507976>

### 7.2. Дополнительная литература

1. Adobe Photoshop CS5 для всех: Практическое руководство / Комолова Н.В., Яковлева Е.С. - СПб:БХВ-Петербург, 2011. - 608 с.
2. Adobe Photoshop CS6. Мастер-класс Евгении Тучкевич: Пособие / Тучкевич Е.И. - СПб:БХВ-Петербург, 2013. - 464 с.
3. Андреев О.Ю., Музыченко В.Л. Самоучитель компьютерной графики. Учебное пособие. – М.: Триумф, 2007. – 432 с.
4. Бернс С. Фотомагия Photoshop: трюки и эффекты. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 425 с.: ил.
5. Бове К., Аренс У. Современная реклама. – Тольятти: Довгань, 1995. – 286 с.
6. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М.: Издательство Юрайт, 2017. – 219 с.
7. Дунаев В.В. Кухня Photoshop. – СПб.: Питер, 2006. – 283 с., ил.
8. Ефимова В. В. Моделирование и художественное оформление графического объекта. М.: МТ Пресс, 2000. – 198 с.
9. Жвалевский А., Гурская И, Гурский Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2008. – 992 с.
10. Комолова Н. Компьютерная верстка и дизайн. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 512 с.: ил.
11. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 400 с.
12. Летин А., Пашковский И., Летина О. Компьютерная графика. Гриф МО РФ. – М.: Форум, 2007. – 256 с.

13. Летин А.С.: Компьютерная графика . - М.: Форум, 2009. – 348 с.
14. Медведева Художественное конструирование графического объекта: Учебное пособие. М.: ИНФРА-М, 2003. – 242 с.
15. Сергеев А., Куценко С. Основы компьютерной графики. Adobe Photoshop и CorelDRAW – два в одном. Самоучитель. – М.: Диалектика, 2007. – 544 с.

### **7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. Библиотека учебной и научной литературы  
<http://sbiblio.com/biblio/content.aspx?dictid=43&wordid=191663>
2. Видео уроки по Adobe Photoshop <http://www.arttutorials.ru/>
3. Графические форматы [http://pstgrafika.ru/articles/graficheskie\\_formaty.php](http://pstgrafika.ru/articles/graficheskie_formaty.php)
4. Единое окно доступа к образовательным ресурсам: <http://window.edu.ru>
5. Каталог образовательных ресурсов сети Интернет: <http://katalog.iot.ru/>
6. Российский общеобразовательный портал <http://www.school.edu.ru/default.asp>
7. Российское образование. Федеральный портал: <http://www.edu.ru/>
8. Уроки по Adobe Photoshop <http://photoshop.demiart.ru/>
9. Электронные учебники и книги по информатике и компьютерной графике  
<http://www.knigka.info/category/coreldraw/>
10. Эффекты Adobe Photoshop <http://photoshopy.net/uroki-fotoshop/jeffekty>
11. Эффекты Adobe Photoshop  
[http://www.liveinternet.ru/community/new\\_photoshopinka/post91360085/](http://www.liveinternet.ru/community/new_photoshopinka/post91360085/)

### **8. Перечень информационных технологий**

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используются информационные технологии обработки данных с помощью программных продуктов Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Adobe Photoshop. Осуществляется поиск информации в WWW-пространстве; работа с Web-страницами и социальными ресурсами сети Интернет.

### **9. Материально-техническая база**

Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации (компьютерная аудитория), оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), графический планшет, экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 03B6A3C600B7ADA9B742A1E041DE7D81B0  
Владелец: Артеменков Михаил Николаевич  
Действителен: с 04.10.2021 до 07.10.2022