

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет
культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор БГУКИ

_____ А. А. Корбут

« ____ » _____ 2017 г.

Регистрационный № УД- _____ /уч.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

*Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине
для специальности 1-21 04 01 Культурология
(по направлениям),
направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (при-
кладная), специализации 1-21 04 01-02 04 Информационные
системы в культуре*

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-21 04 01-2013 по специальности 1-21 04 01 Культурология (по направлениям) и учебного плана по специализации 1-21 04 01-02 04 Информационные системы в культуре, рег. № Д 21-1-12/13 уч. от 27.06.2013

СОСТАВИТЕЛЬ

Т. В. Бачурина, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Е. А. Криштаносова, доцент кафедры культурологии учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат культурологии, доцент;

С. И. Максимов, заведующий кафедрой информационных технологий в образовании государственного учреждения образования «Республиканский институт высшей школы», кандидат технических наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНО К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 1 от 07.09.2016);

президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 1 от 19.10.2016)

Ответственный за редакцию: В. Б. Кудласевич

Ответственный за выпуск: Т. В. Бачурина

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информатизация общества является одной из доминирующих тенденций развития цивилизации в наше время. Благодаря стремительному увеличению возможностей средств информатики, телекоммуникационных систем и новых информационных технологий формируется информационная среда обитания и жизнедеятельности людей, складывается информационное общество, которому необходимо определенным образом представить свою практическую деятельность.

Художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды относится к сфере графического дизайна. Графический дизайн становится все более интегрирующей профессией, объединяющей в работе со сложным, многоуровневым предметом визуальной реальности принципы и методы различных профессиональных дисциплин. Кроме визуального образа, текста, пространства, графический дизайн осваивает такие реальности, как движение, время, интерактивность и оперирует все более разнообразными средствами экономических, маркетинговых и культурных коммуникаций.

Качественный дизайн невозможен без целого набора практических навыков и теоретических знаний. Современные требования дизайна в разных отраслях предполагают умение работать с векторной и растровой графикой. В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Она используется для создания рекламы, сайтов, мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр.

Навыки работы с цифровыми изображениями могут использоваться учащимися в дальнейшем для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний. Знания и умения в области компьютерной графики являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области анимации, видеомонтажа, верстки, моделирования и конструирования.

Целью учебной дисциплины является овладение навыками графического дизайна в программе векторной графики Adobe Illustrator, приемами практического использования инструментов программы в будущей профессиональной деятельности.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих учебных задач дисциплины:

- формирование системы базовых знаний и навыков для создания и обработки векторной графики;
- развитие творческого подхода к поставленной задаче в процессе практической деятельности учащихся;
- освоение эффективных методов и средств решения творческих задач в области графического дизайна на основе совместного использования растровой и векторной компьютерной графики;
- расширение базы для ориентации слушателя в мире современных профессий.

В результате изучения дисциплины студенты *должны знать*:

- принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью графических редакторов;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- инструментарий графического редактора;
- основные приемы работы в программе Adobe Illustrator;

уметь:

- создавать и редактировать графические изображения;
- выполнять типовые действия с объектами и документами в среде Adobe Illustrator;
- применять различные графические эффекты;

владеть:

- практическими навыками использования инструментария программы для обработки цифровых изображений и создания графического контента для использования в различных областях.

Содержание учебной дисциплины направлено на формирование академических компетенций, включающих знания и умения по изученным учебным дисциплинам, умение учиться, а также социальных и профессиональных компетенций.

В процессе изучения дисциплины, согласно требованиям образовательного стандарта, студенты должны:

АК-4. Уметь работать самостоятельно.

АК-6. Владеть междисциплинарным подходом к решению проблем.

АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером.

АК-8. Владеть навыками устной и письменной коммуникации.

ПК-14. Использовать современные методики и технические средства обучения.

СЛК-4. Владеть навыками здорового образа жизни.

Основными формами учебной работы являются лекции, лабораторные работы и самостоятельное изучение отдельных вопросов.

Учебным планом на изучение учебной дисциплины «Графический дизайн» всего предусмотрено 62 часа, из них 36 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекций – 4 часа, лабораторные работы – 32 часа.

Рекомендованная форма контроля знаний студентов – зачет.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУИР

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение. Теоретические основы графического дизайна

Основные понятия в графическом дизайне. Историческая реконструкция развития графического дизайна. Разделы графического дизайна по категориям решаемых задач. Основные концепции графического дизайна.

Тема 2. Компьютерная графика в графическом дизайне

Основы 2D-графики, возможности и применение программ. Виды компьютерной графики, отличительные особенности. Характеристики цифровых изображений: цветовые модели (режимы), глубина цвета, размер и разрешение, форматы файлов.

Тема 3. Векторная графика в графическом дизайне

Обзор инструментария для создания и обработки векторной графики. Редактор векторной графики Adobe Illustrator. Элементы интерфейса. Работа с палитрами. Рабочее пространство. Навигация в окне документа. Настройки программы. Работа с документом. Создание и сохранение документа. Организация окон. Монтажные области. Линейки. Сетка. Направляющие. Умные направляющие.

Тема 4. Построение двумерных примитивов.

Инструменты выделения. Основы комбинирования изображений

Рисование фигур. Способы рисования. Настройки инструмента. Рисование линейных объектов. Границы и габариты выделенного объекта.

Инструменты выделения. Команды меню «Выделение». Выделение схожих объектов. Выделение объектов на заднем плане. Инструменты *карандаш*, *сглаживание*, *стирание контура*. Атрибуты объектов.

Тема 5. Работа с кривыми Безье в векторном редакторе

Контуры и опорные точки. Виды опорных точек. Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров. Инструмент *перо*. Инструменты для работы с контурами. Редактиро-

вание кривых: добавление и удаление точек, замыкание контура. Выравнивание опорных точек. Инструмент *ножницы*. Инструмент *нож*. Преобразование контура в кривые.

Тема 6. Типографика. Шрифты. Работа с текстовой информацией

Инструменты для работы с текстом. Создание и размещение текста. Заголовочный текст. Блочный текст. Форматирование текста: палитра *символ*, палитра *абзац*. Работа с избыточным текстом. Создание текста в области. Создание текста по закрытому и открытому контуру. Преобразование текста в кривые. Стили символов и абзацев.

Тема 7. Группировка и упорядочивание графических объектов. Выравнивание и распределение объектов

Порядок следования. Изменение порядка наложения объектов. Скрытие объектов. Закрепление объектов. Группировка объектов. Работа с группами. Вложенные группы. Добавление в группу. Работа в режиме изоляции. Инструмент выделения в группе. Палитра *выравнивание*. Выравнивание объектов относительно друг друга. Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание по монтажной области. Распределение объектов.

Тема 8. Создание сложных форм из простых. Инструменты деформации. Трансформация объектов

Комбинирование и редактирование фигур. Палитра *обработка контуров*. Объединение, пересечение, вычитание и исключение контуров. Работа с инструментом *создание форм*. Инструменты деформации объектов. Инструмент *переход*. Поворот и масштабирование габаритного контейнера. Трансформация объекта командами меню «Трансформация»: перемещение, масштабирование, поворот, наклон, зеркальное отражение. Применение нескольких преобразований. Меню «Трансформирование». Инструмент *свободная трансформация*. Повтор трансформаций.

Тема 9. Работа с цветом. Цветовые атрибуты

Цветовые режимы. Палитра *цвет* и *образцы*. Создание и сохранение образцов цвета. Глобальные цвета. Плашечные цвета.

Создание цветовых групп. Библиотека образцов. Инструмент *пипетка*. Инструмент *быстрая заливка*. Панель *обводка*. Палитра *градиент*. Настройка и выбор цвета. Сохранение образцов. Инструмент *градиент*. Инструмент *градиентная сетка*: способы создания. Применение существующих узоров. Создание собственных узоров. Редактирование узоров. Трансформирование объектов с заливкой узором. Палитра *стили графики*. Библиотека стилей. Создание и редактирование стилей.

Тема 10. Векторная живопись в иллюстративной графике

Инструмент *кисть*. Применение кистей к обводкам. Типы кистей: дискретные, каллиграфические, из щетины, объектные, узорчатые. Палитра кистей. Параметры кистей. Создание и удаление кистей. Библиотека кистей. Палитра *символы*. Библиотека символов. Создание и удаление символа. Замена образца символа. Отмена связи с символом. Инструменты работы с символами.

Тема 11. Художественные эффекты в графическом редакторе

Растровые и векторные эффекты. Эффекты группы 3D, искажения, деформации, обработки контуров, стилизации. Художественные эффекты Photoshop. Применение и редактирование эффекта. Атрибуты оформления. Палитра *оформление*. Добавление стилей графики на основе атрибутов оформления. Создание многочисленных заливок и обводок. Динамические эффекты. Прозрачность и режимы наложения. Палитра *прозрачность*. Маска непрозрачности.

Тема 12. Основы веб-графики

Веб-графика: особенности и ограничения. Виды веб-графики: визуал, фоновая графика, навигационная, логотип, фовикон, банер. Форматы графических изображений в Интернете. Системы представления цвета в Интернете (Цветовые модели. Веб-цвета). Иконографика в Adobe Illustrator. Подготовка графических изображений для публикации в сети Интернет. Оптимизация размера графического файла.

Тема 13. Информационная графика

Диаграммы и графики. Типы графиков и диаграмм. Создание объектов инфографики. Настройка и редактирование объектов. Использование декоративных элементов. Представление о перспективе. Инструмент *сетка перспективы*. Добавление и редактирование объектов и текста в перспективу.

Тема 14. Импорт и экспорт изображений.

Допечатная подготовка

Импорт векторных, растровых изображений. Работа с растровыми изображениями в Illustrator. Способы переноса растровых рисунков. Связанные файлы. Палитра *связи*. Трассировка растрового изображения. Настройка, виды трассировки. Импорт текста. Экспорт из Adobe Illustrator. Сочетание графики Adobe Illustrator и Photoshop. Допечатная подготовка. Настройка параметров печати (цветовые модели, разрешение, форматы, обрезка, вывод, программная настройка принтеров).

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Название темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСР	Форма контроля знаний
	лекции	лабораторные занятия		
Тема 1. Введение. Теоретические основы графического дизайна	2			
Тема 2. Компьютерная графика в графическом дизайне	2			
Тема 3. Векторная графика в графическом дизайне		2		
Тема 4. Построение двухмерных примитивов. Инструменты выделения. Основы комбинирования изображений		2		
Тема 5. Работа с кривыми Безье в векторном редакторе		2		
Тема 6. Типографика. Шрифты. Работа с текстовой информацией		2	4	тест
Тема 7. Группировка и упорядочивание графических объектов. Выравнивание и распределение объектов		2		
Тема 8. Создание сложных форм из простых. Инструменты деформации. Трансформация объектов		2		
Тема 9. Работа с цветом. Цветовые атрибуты		2		

Тема 10. Векторная живопись в иллюстративной графике		2	2	проект
Тема 11. Художественные эффекты в графическом редакторе		2		
Тема 12. Основы веб-графики		2		
Тема 13. Информационная графика		2	2	проект
Тема 14. Импорт и экспорт изображений. Допечатная подготовка		2		
Всего...	4	24	8	

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Литература

Основная

1. *Голомбински, К.* Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген. – СПб. : Питер, 2013. – 272 с.
2. *Дизайн. История, современность, перспективы : учеб. пособие / В. И. Куманин ; под общ. ред. И. В. Голубятникова.* – М. : Аванта+, Астрель, 2011. – 224 с.
3. *Корпан, Л.* Компьютерная графика и дизайн / Л. Капран, В. Тозик. – М. : Академия, 2015. – 201 с.
4. *Крейг, Д.* Шрифт и дизайн. Современная типографика / Д. Крейг. – СПб. : Питер, 2016. – 76 с.
5. *Курушин, В.* Графический дизайн и реклама / В. Курушин. – М. : ДМК Пресс, 2012. – 272 с.
6. *Лаврентьев, А. Н.* История дизайна : учеб. пособие / А. Н. Лаврентьев. – М. : Гардарики, 2007. – 303 с.
7. *Луптон, Э.* Графический дизайн. Базовые концепции / Э. Луптон. – СПб. : Питер, 2017. – 256 с.
8. *Миронов, Д.* Компьютерная графика в дизайне / Д. Миронов. – М. : НВВ, 2014. – 560 с.
9. *Моисеев, В. С.* Теория и методология дизайна : учеб. пособие / В. С. Моисеев. – Минск : РИВШ, 2015. – 204 с. + 1 электрон. опт диск (CD-ROM).
10. *Пигулевский, В.* Дизайн и культура / В. О. Пигулевский. – Харьков : Гуманитар. Центр, 2014г. – 313 с.
11. *Райтман, М. А.* Adobe Creative Team. Adobe Illustrator CS6. Офиц. учеб. курс / М. А. Райтман. – М. : Эксмо, 2013. – 592 с.
12. *Райтман, М. А.* Цифровой дизайн / М. А. Райтман. – М. : Рид Групп, 2011. – 768 с.
13. *Розенсон, И. А.* Основы теории дизайна: учебник для вузов / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2013. – 252 с.
14. *Филь, П.* Графический дизайн в XXI веке / П. Филь, Ш. Филь. – М. : АСТ, 2008. – 192 с.

Дополнительная

1. Adobe Illustrator CS. Офиц. учеб. курс. – М. : Эксмо, 2014. – 592 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
2. *Айсманн, К.* Ретуширование и обработка изображений : пер. с англ. – М. : Вильямс, 2007. – 484с.
3. *Брэдли, Х.* Дизайнъ. Современный креатифф / Х. Брэдли. – СПб. : Питер, 2016. – 200 с.
4. *Елочкин, М.* Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера / М. Елочкин. – М. : Академия, 2011. – 176 с.
5. *Маргулис, Д.* Современная технология цветокоррекции в Photoshop. PPW и другие идеи для быстрого улучшения изображений : пер. с англ. / Дэн Моргулис. – М. : Погрелый В. Г., 2015. – 496 с.
6. *Назарова, Ю.* Компьютерная графика и Web-дизайн : практикум по информатике / Ю. Назарова, Т. Немцова. – М. : Форум, 2013. – 288 с.
7. *Платонова, Н. С.* Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учеб. пособие / Н. С. Платонова – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 152 с.
8. *Сурина, М. О.* Цвет и символ в искусстве, дизайне и архитектуре : учеб. пособие / М. О. Сурина. – Ростов н/Д. : Феникс : MapT, 2010. – 151 с.
9. *Тучкевич, Е. И.* Самоучитель Adobe Illustrator CS6 / Е. И. Тучкевич. – СПб. : БХВ-Петербург, 2014. – 352 с.
10. Универсальные принципы дизайна. – СПб. : Питер, 2014. – 272 с.
11. *Франсиско, М.* Лучшие графические дизайнеры мира / М. Франсиско. – М. : АСТ, 2009. – 600 с.
12. *Цапф, Г.* Философия дизайна Германа Цапфа. Избранные статьи и лекции о каллиграфии, шрифтовом дизайне и типографике / Г. Цапф. – Минск : Студия Артемия Лебедева, 2014. – 260 с.

Примерный перечень лабораторных работ

1. Настройка рабочего пространства. Работа с палитрами. Навигация в окне документа. Создание и сохранение документа. Организация окон. Монтажные области. Настройка линейки, сетки, направляющих.

2. Рисование фигур. Способы рисования. Создание элементов иллюстративной графики.

3. Отрисовка растрового леттеринга.

4. Создание визитки.

5. Выравнивание и распределение визитных карточек на монтажной области. Подготовка к печати.

6. Создание логотипа/фирменного знака.

7. Создание пользовательского паттерна.

8. Создание флаера/открытки.

9. Создание рекламного плаката или афиши культурного мероприятия.

10. Разработка иконок в плоском стиле.

11. Разработка фирменного стиля компании.

12. Оформление и итоговая печать разработанного фирменного стиля.

Перечень рекомендованных средств диагностики

В качестве одного из элементов, рекомендуемого для выявления уровня учебных достижений студента, используются критериально-ориентированные тесты. Они представляют собой совокупность тестовых заданий закрытой формы с одним или несколькими вариантами правильных ответов; заданий открытой формы с формализованным ответом; заданий на установление правильной последовательности.

Для измерения степени соответствия учебных достижений студента требованиям образовательного стандарта также рекомендуется использовать проектную деятельность, включающую проблемные, творческие задачи, предполагающие эвристическую деятельность и неформализованный ответ.

Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студентов по учебной дисциплине

Самостоятельная работа студентов направлена на обогащение их умений и навыков по учебной дисциплине «Графический дизайн» в свободное от обязательных учебных занятий время. Цель самостоятельной работы студентов – содействие усвоению в полном объеме содержания учебной дисциплины через систематизацию, планирование и контроль собственной деятельности. Преподаватель дает задания по самостоятельной работе и регулярно проверяет их выполнение.

Дисциплина изучается в течение одного семестра и предусматривает самостоятельную работу студентов. К зачету студент должен представить созданный им веб-сайт рекламного характера и рекламный баннер. На семинарских занятиях предусмотрено рассмотрение теоретических вопросов из области рекламных технологий в веб-дизайне.

Учебное издание

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

*Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине
для специальности 1-21 04 01 Культурология (по направлениям),
направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная),
специализации 1-21 04 01-02 04 Информационные системы в культуре*

Корректор В. Б. Кудласевич
Технический редактор Л. Н. Мельник

Подписано в печать 2017. Формат 60x84 ¹/₁₆.
Бумага офисная. Ризография.
Усл. печ. л. 0,93. Уч.-изд. л. 0,48. Тираж экз. Заказ .

Издатель и полиграфическое исполнение:
учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств».
Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 1/177 от 12.02.2014.
ЛП № 02330/456 от 23.01.2014.
Ул. Рабкоровская, 17, 220007, г. Минск.