Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.11.2023 17:29:21
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ /С.Ю. Биричев/
«16» февраля 2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Цифровая иллюстрация

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Художник-график

Формы обучения
Очная

Москва, 2023 г.

Разработчик(и):

Заведущий кафедры /Е.Н. Подколзин/

Согласовано:
Заведующий кафедрой «Иллюстрация и эстамп», / Е.Н. Подколзин /

Заседание кафедры 27.01.2023 протокол №

Содержание

1. 3 2. 4 3. 4 3.1. 4 3.2. 4 3.3. **Ошибка! Закладка не определена.** 3.4. 5 3.5. **Ошибка! Закладка не определена.** 4. 5 4.1. 5 4.2. 5 4.3. 6 4.4. **Ошибка! Закладка не определена.** 4.5. 7 4.6. 7 5. 7 6. 7 6.1. 7 6.2. 8 7. 9 7.1. 9 7.2. 9 7.3. 9

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «**Цифровая иллюстрация**» следует отнести:

— подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики», способного выполнять графические художественные произведения в формате цифровой иллюстрации, для книжных, электронных и периодических изданий..

К **основным задачам** освоения дисциплины «Цифровая иллюстрация» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

— формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности художника-графика в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** — методы организации творческого процесса дизайнера, профессиональную терминологию в области дизайна; ***Уметь***: — работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; ***Владеть:*** — навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ.
ПК-7 (Профиль А) Способен к созданию на высоком профессиональном уровне авторских произведений в области иллюстрирования печатной продукции, в техниках уникальной и печатной графики, используя чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, образное и креативное композиционное мышление и умение выражать свой художественно-творческий замысел средствами изобразительного искусства	***Знать:*** – основные принципы применения типографики в иллюстрированном издании. ***Уметь:*** – профессионально разрабатывать принципиальный макет, вёрстку и типографику иллюстрированного издания. ***Владеть:*** – приемами типографики, изобразительными материалами,

	техниками и технологиями, применяемыми в искусстве печатной графики и визуальных коммуникаций.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1

– Искусство иллюстрации,
– Композиционное проектирование,
– Иллюстрирование изданий

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных(е) единиц(ы) (216 часов).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	8
	Аудиторные занятия	**144**		
	В том числе:			
.1	Лекции			
.2	Семинарские/практические занятия	144	72	72
.3	Лабораторные занятия			
	Самостоятельная работа	**72**	36	36
	В том числе:			
.1	…			
.2	…			
	Промежуточная аттестация		Зачёт	Зачёт
	Зачет/диф.зачет/экзамен			
	Итого	**216**	108	108

3.2 Тематический план изучения дисциплины
(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1.						
.1	Тема 1.	108		72			36
	Раздел 2.						
.2	Тема 1.	108		72			36
	Итого	**216**		**144**			**72**

3.3 Содержание дисциплины

Раздел 1.

Тема 1. Цифровая иллюстрация как вид графического искусства

Определение цифровой иллюстрации. Сходства и различия с другими видами графического искусства. Специфика повествования и сочетания текста и изображения в цифровой иллюстрации. Основные изобразительные и композиционные особенности. Цифровой иллюстрации.

Раздел 2.

Тема 1. Цифровая иллюстрация в периодических изданиях

Использование цифровых технологий и анимации в периодических изданиях. Создание проекта с использованием элементов анимации.

Разработка визуальной концепции

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

1. Выбор темы и разработка концепции и художественного метода интерпретации текста. Разработка образов
2. Создание серии анимированных иллюстраций для периодического издания

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы и ГОСТы

4.2 Основная литература

Цепилова В. А. Силуэтно-плоскостной метод организации изобразительного прост-ранства в книжной иллюстрации: учебно-методическое пособие для студентов, обучающихся по специальности 54.05.03 «Графика», специализация «Художник-график» (оформление

печатной продукции) / В.А. Цепилова. – Москва: Московский Политех, 2022. – 1 CD-R. – Загл. с титул. экрана. – Текст: электронный. Год: 2022 https://online.mospolytech.ru/mod/data/view.php?d=127&rid=5160&filter=1

Корытов, О. В. Дизайн иллюстрированной книги : учебное пособие для вузов / О. В. Корытов. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14433-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519843

4.3 Дополнительная литература

Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. С. Котляров, М. А. Кречетова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-14628-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519988

Тулупов, В. В. Техника и технология СМИ: бильдредактирование : учебное пособие для вузов / В. В. Тулупов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09230-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/516950

Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/517147

Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Профессиональное образование). —

ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/518452

4.4. Электронные образовательные ресурсы

Электронные образовательные ресурсы не предусмотрены

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:

— Adobe InDesign
— Adobe Photoshop
— Adobe Illustrator
— Adobe AfterEffects
— Adobe Acrobat Pro
— Adobe Premier Pro
— Adobe Acrobat Distiller
— Content Viewer
— Media Encoder

3. Blender3D

4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1.

5. Материально-техническое обеспечение

Аудитория для практических занятий, столы, стулья, доска для написания мелом, экран, стационарный проектор, шкафы металлические. Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся: Столы учебные со скамьями, компьютеры, выход в сеть «Интернет».

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Дисциплина «Цифровая иллюстрация» направлена на освоение профессионально-специализированных компетенций художника-графика и формирование творческой личности.

Принцип обучения – индивидуальный подход с учетом потенциала и особенностей каждого студента. В соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой преподаватель при проведении занятий также руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в освоении каждого задания. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированного на профессиональную деятельность в качестве художника-графика, специалиста по оформлению печатной и электронной продукции.

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Цифровая иллюстрация является особым видом графического искусства, близким к книжной и журнальной иллюстрации, анимации но в то же время заметно от них отличается. Имеет смысл рассматривать цифровую иллюстрацию как графическое произведение, в котором пространство может быть расширено анимированнием отдельных элементов, интерактивностью.

Посредством цифровой иллюстрации можно выражать самые разные концепции – от рекламной продукции до серьезного повествования изложенного во временном протяжении. Художник также свободен в выборе стилистики изображения, техники, программного обеспечения, изобразительных приемов. Существуют цифровые иллюстрации как с различным объемом текста, так и вовсе без текста.

Основополагающим элементом цифровой иллюстрации является последовательность изображений, графическим образом передающая заложенную в иллюстрации смысловое содержание. При их создании необходимо выдерживать эту последовательность, учитывая особенности восприятия зрителя. Необходимо обращать внимание на то, как перемещается взгляд зрителя по пространству иллюстрации, в каком порядке он воспринимает кадры и элементы анимации. Создавая изображение в кадре, нужно соотносить его с предшествующими и последующими кадрами, а также с композицией проекта в целом.

При работе над цифровой иллюстрацией важную роль играет разработка концепции анимированного движения внутри пространства иллюстрации. Однако технологические возможности цифровой иллюстрации должны быть соотнесены с общим художественно-образным решением всего проекта. В равной мере важны композиция кадра, композиция разворота, и композиция издания в целом.

В случае, если в цифровой иллюстрации присутствует текст, имеет смысл как можно раньше приступать к компоновке его с изображением в кадрах. Если сначала продумать композицию кадров, а уже потом добавлять туда текст, это приведет к одному из двух нежелательных результатов: либо в попытке высвободить место для текста нарушится композиция кадра, либо текст войдет в кадр в крайне сжатом или уменьшенном виде, что приведет к снижению удобочитаемости. Поэтому рекомендуется продумывать композицию кадров, сразу учитывая необходимый объем текста.

7. Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

Текущий контроль осуществляется на практических занятиях путем контроля самостоятельной работы обучающихся. Контроль самостоятельной работы имеет вид индивидуальных консультаций, максимально приближенных по форме к реальной издательской практике, где педагог выступает в роли художественного редактора.

Промежуточная аттестация проходит в формате просмотра. Обучающиеся выставляют проектно-художественные задания, выполненные в рамках самостоятельной работы и скорректированные с учетом замечаний, полученных на практических занятиях. Проектно-художественные задания оцениваются методом экспертной оценки, по итогам выставляется оценка «зачтено» или «незачтено».

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Шкала оценивания	**Описание**
Зачтено	Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проектно-художественного задания соответствует экспозиционным требованиям.
Не зачтено	Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление задания не соответствует экспозиционным требованиям.

7.3 Оценочные средства

7.3.1. Текущий контроль

Контроль самостоятельной работы обучающихся.

Контроль самостоятельной работы (КСР) осуществляется на практических занятиях и имеет вид индивидуальных консультаций, максимально приближенных по форме к реальной

издательской практике, где педагог выступает в роли художественного редактора. В ходе КСР обучающиеся демонстрируют текущий результат самостоятельной работы и получают консультации по ее корректировке. В рамках самостоятельной работы по дисциплине «Комиксы и рисованные истории» обучающиеся выполняют проектно-художественное задание, требования к которому изложены в пп.7.3.2.

7.3.2. Промежуточная аттестация

Проектно-художественное задание.

Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.