

Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Южно-Уральский государственный институт искусств имени П.И. Чайковского»
(ГБОУ ВО ЮУрГИИ им. П.И. Чайковского)

Рабочая программа дисциплины

Б1.Б.Д19 ПРОЕКТНАЯ ГРАФИКА В МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СРЕДЕ

по направлению
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Профиль
Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация
бакалавр

Уровень образования – высшее образование
Нормативный срок обучения – 4 года
Форма обучения – очная

Челябинск
2023

Рабочая программа дисциплины Б1.Б.Д19 «Проектная графика в мультимедийной среде» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), профиль подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация».

Разработчик: О.Н.Костюк, заведующий кафедрой живописи, доцент, член СХР,
А.В. Шамарин, преподаватель

Содержание

1. Пояснительная записка	4
1.1. Цели и задачи освоения учебной дисциплины	4
1.2. Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы	4
1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины	4
1.4. Объем дисциплины	6
2. Структура и содержание учебной дисциплины.....	6
2.1. Тематический план: разделы дисциплины, виды учебной работы, объем занятий и формы контроля	6
2.2. Содержание практических занятий: виды практических заданий, перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы студентов	9
3. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	19
3.1. Перечень информационных технологий для освоения дисциплины.....	20
3.2. Список основной и дополнительной литературы	20
3.3. Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети Интернет	21
4. Материально-техническое обеспечение дисциплины	23
5. Методические рекомендации преподавателю.	23
6. Методические указания для студентов	24
7. Особенности реализации учебной дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	34

1. Пояснительная записка

1.1. Цели и задачи освоения учебной дисциплины

Целями дисциплины «Проектная графика в мультимедийной среде» являются:

- изучение и развитие практических навыков работы с профессиональными программами необходимые для выполнения мультимедийных презентаций
- видеофильмов.

Задачи дисциплины:

- сформировать представление о технических и программных средствах реализации компетенций в области разработки пользовательского интерфейса с использованием современного программного обеспечения, а также навыки разработки пользовательского интерфейса;
- сформировать навыки работы бакалавров в реализации художественно-проектной идеи с использованием поисковых эскизов, изобразительных средств и способов проектной графики;

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.Б.Д19 "Проектная графика в мультимедийной среде" является составной частью Обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация».

Дисциплина реализуется на факультете изобразительного искусства кафедрой дизайна.

Дисциплине предшествует довузовская художественная подготовка. Знания и умения, полученные в процессе изучения дисциплины «Проектная графика в мультимедийной среде», используются при освоении дисциплины «Дизайн-проектирование» и при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Компетенции	Индикаторы достижения компетенций
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор	Знает: – Знает основные приемы изобразительных средств рисунка, живописи и проектной графики для выражения художественного образа, проектной идеи; Умеет: – умеет разрабатывать художественно-проектную идею с использованием поисковых эскизов, изобразительных средств и способов проектной графики; – умеет синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании

<p>возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>дизайн-объектов; - умеет разрабатывать художественно-проектную идею с использованием поисковых эскизов, изобразительных средств и способов проектной графики; Владеет: - методологией дизайн-проектирования, навыками последовательного выполнения проектных работ, стратегии и тактики решения дизайнерских задач;</p>
<p>ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>Знает: - основы графической и цветовой композиции; - правила линейного построения объектов проектирования; - принципы объемно-пространственного моделирования формы; - современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; Умеет: - умеет работать с цветом и цветовыми композициями; - умеет использовать методы и средства проектной и шрифтовой графики, цветовое решение композиции при проектировании, моделировании и конструировании дизайн-проекта; Владеет: - средствами проектной и шрифтовой графики, навыками вариативного цветового решения композиции при проектировании, моделировании и конструировании дизайн-проекта.</p>
<p>ПК-1. Способен воплощать концепцию дизайн-проекта в оригинальном графическом решении с использованием навыков ручного эскизирования и работы в различных компьютерных программах</p>	<p>Знает: - Современные творческие концепции и тренды в сфере графического дизайна, в том числе дизайна мультимедиа; - знает художественные техники, методы, средства и приемы проектной графики; Умеет: - Использовать средства и приёмы шрифтографики, типографики, стилизации, комбинаторики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна при работе в цифровой среде; Владеет: - Навыками художественного моделирования объектов графического дизайна для интерактивной цифровой среды.</p>

1.4. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины «Проектная графика в мультимедийной среде» составляет 540 часов (15 з.е.). В том числе:

контактная (аудиторная) работа — 288 часов;

самостоятельная работа — 252 часа.

Время изучения дисциплины 1-4 семестры.

Формы промежуточного контроля — 2, 4 семестры — зачет с оценкой; 1, 3 семестр - зачет.

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия (семинары), самостоятельную работу.

Объем дисциплины по семестрам

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры				
		1	2	3	4	
Аудиторные занятия (всего)	288	64	80	64	80	
В том числе:	-					
Лекции	-					
Практические занятия (ПЗ)	288	64	80	64	80	
Семинары (С)	-					
Лабораторные работы (ЛР)	-					
Самостоятельная работа (всего)	252	48	60	64	80	
В том числе:	-					
Курсовой проект (работа)	-					
Расчетно-графические работы	-					
Вид промежуточной аттестации		зачет	Зачет с оценкой	зачет	Зачет с оценкой	
Общая	грудоемкость	540	112	140	128	160
час	зач.	15	3,1	3,9	3,6	4,4
ед.						

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Тематический план: разделы дисциплины, виды учебной работы, объем занятий и формы контроля

Номер раздела, темы	Наименование разделов, тем дисциплины	Семестр	Объем в часах по видам учебной работы					Формы контроля успеваемости	
			Всего	Л	ПЗ	С	ЛР		СРС
	Раздел 1. Формирование проектного и образного мышления								
1.	Тема 1. Автопортрет, портрет без применения традиционных методов рисования	1	8	-	4	-	-	4	Графическая работа № 1
2.	Тема 2. Упражнения на	1	8	-	4	-	-	4	Графическая работа

	трансформацию одного объекта в другой								№ 2
3.	Тема 3. Скоростной рисунок. Графическая “разминка”	1	8	-	4	-	-	4	Графические работы № 3
4.	Тема 4. Образно-ролевая игра для формирования оригинального изображения	1	8	-	4	-	-	4	Графическая работа № 4
5.	Тема 5. Упражнение: объект в отношении к метафоре, знаку, моде, стилю, морфологии и эмоции	1	8	-	4	-	-	4	Графическая работа №5
6.	Тема 6. Формальная композиция. Воссоздание квадрата.	1	8	-	4	-	-	4	Графическая работа № 6
7.	Тема 7. Экспериментальная графика (несвободное растекание)	1	8	-	4	-	-	4	Графическая работа № 7
	Раздел 2. Введение в знаковую графику. Графическое обобщение								
8.	Тема 8. Пятно. Цветовое пятно. Силуэт	1	12	-	8	-	-	4	Графические работы № 8,9
9.	Тема 9. Линия. Однолинейный рисунок.	1	8	-	4	-	-	4	Графическая работа № 10
10.	Тема 10. Растр. Битовый рисунок.	1	12	-	8	-	-	4	Графическая работа № 11
11.	Тема 11. Обобщение при помощи образно-эмоциональных объектов.	1	12	-	8	-	-	4	Графическая работа № 12
12.	Тема 12. Фрактальная графика	1	12	-	8	-	-	4	Графическая работа № 13
	Итого:	1	112	-	64	-	-	48	Зачет
	Раздел 3. Введение в знаковую графику. Графическое обобщение								
13.	Тема 13. Разработка графемы природного явления (снег, дождь, ветер)	2	22	-	12	-	-	10	Графическая работа № 14

14.	Тема 14. Разработка графемы продукта человеческой деятельности (хлеб, сахар, соль)	2	22	-	12	-	-	10	Графическая работа № 15
15.	Тема 15. Разработка графемы продукта с культурной традицией (сыр, молоко)	2	24	-	14	-	-	10	Графическая работа № 16
16.	Тема 16. Разработка графемы состояния природы, связанного с эмоцией (весна, лето, осень, зима)	2	24	-	14	-	-	10	Графическая работа № 17
17.	Тема 17. Разработка графемы эмоции (страх, зависть, радость, интерес)	2	24	-	14	-	-	10	Графическая работа № 18
18.	Тема 18. Морфология слова и морфология формы. Разработка наименования. Воплощение наименования в знак	2	24	-	14	-	-	10	Графическая работа № 19
	Итого:	2	140	-	80	-	-	60	Зачет с оценкой
	Раздел 4. Формирование комбинаторного мышления. Конфигуративная комбинаторика								
19.	Тема 19. Геометрический, орнаментально-декоративный, изобразительный, и усложнённый комбинаторный рисунок	3	56	-	28	-	-	28	Графические работы № 20, 21, 22,23
	Раздел 5. Стиль и стилизация в графическом дизайне	3							
20.	Тема 20. Разработка объекта (афиши, иллюстрации, новости, упаковки, вывески) в популярном или историческом художественном стиле (модерн, лубок, барокко)	3	48	-	24	-	-	24	Графическая работа № 24
21.	Тема 21. Разработка фонетической	3	24	-	12	-	-	12	Графическая работа

	иероглифической знаковой системы. Стилизация (в стиле доколумбовой Америки или Древнего Египта)								№ 25
	Итого:	3	128	-	64	-	-	64	Зачет
	Раздел 6. Формальные признаки оригинального изображения								
22.	Тема 22. Разработка логотипа «Form» (deform)	4	20	-	10	-	-	10	Графическая работа № 26
23.	Тема 23. Структура	4	20	-	10	-	-	10	Графическая работа № 27
24.	Тема 24. Ракурсы и Фильтры	4	20	-	10	-	-	10	Графическая работа № 28
25.	Тема 25. Фотография. «Презентация объекта»	4	20	-	10	-	-	10	Графическая работа № 29
	Раздел 7. Анимация как способ создания знакового произведения			-		-	-		
26.	Тема 26. Превращения абстрактной картины	4	40	-	20	-	-	20	Графическая работа № 30
27.	Тема 27. Экранизация литературного произведения	4	40	-	20	-	-	20	Графическая работа № 31
	Итого:	4	160	-	80	-	-	80	Зачет с оценкой
	Всего:	1-4	540	-	288	-	-	252	

2.2. Содержание практических занятий: виды практических заданий, перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы студентов

1 семестр

Раздел 1. Формирование проектного и образного мышления

Тема 1. Автопортрет, портрет без применения традиционных методов рисования

Графическая работа № 1. Автопортрет, портрет без применения традиционных методов рисования.

Задача: Графическое создание образа при помощи коллажа.

Способы решения: Композиции и отдельные объекты, созданные при помощи узнаваемых технологий, характерных для определенных материалов.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 при помощи коллажных материалов и клея или при помощи компьютерной программы (Photoshop) и последующей печати изображения на принтере. Запрещается использование цельных готовых объектов и образов. Поощряется оригинальность мышления, создание образа из разнородных частей.

Тема 2. Упражнения на трансформацию одного объекта в другой

Графическая работа № 2. Упражнения на трансформацию одного объекта в другой.

Задача: Поиск оригинальных приемов изменения формы объекта и трансформации этого объекта в другой (выраженные в одной форме, в последовательности форм).

Способы решения: Разработка моделей развития формы, задающих оригинальную трансформацию объекта в соответствии с замыслом автора.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А 4 тушью. Поощряется оригинальность мышления.

Тема 3. Скоростной рисунок. Графическая “разминка”

рафическая работа № 3. Скоростной рисунок. Графическая “разминка”.

Задача: Привести свои когнитивные способности в готовность к креативной работе.

Способы решения: в зависимости от текущего задания.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Поощряется оригинальность мышления.

Тема 4. Образно-ролевая игра для формирования оригинального изображения

Графическая работа № 4. Формирование оригинального изображения.

Задача: Поиск новых графических приемов путем коллективной проектной игры.

Способы решения: Проектная игра на заданную тему (Животные Африки, Идентификация России, Деревья), вхождение в образ, поиск оригинальных форм визуализации выполнения задания. Сценарное моделирование видеоматериалов.

Требования к работе: Выполняется при помощи видеосъемки.

Тема 5. Упражнение: объект в отношении к метафоре, знаку, моде, стилю, морфологии и эмоции

Графическая работа № 5. Упражнение: объект в отношении к метафоре, знаку, моде, стилю, морфологии и эмоции.

Задача: Поиск и разработка изображений, соответствующих вышеперечисленным задачам.

Способы решения: Получение новой формы путем графической разработки.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 или на компьютере при помощи графического планшета. Поощряется оригинальность проектного мышления.

Тема 6. Формальная композиция. Воссоздание квадрата

Графическая работа № 6. Формальная композиция. Воссоздание квадрата.

Задача: Поиск и разработка изображений, соответствующих композиционному проявлению формы (сути) квадрата.

Способы решения: Получение новой формы путем графической разработки.

Требования к работе: Выполняется на компьютере методом покадровой анимации. Поощряется оригинальность проектного мышления.

Тема 7. Экспериментальная графика (несвободное растекание)

Графическая работа № 7. Экспериментальная графика (несвободное растекание).

Задача: Поиск новых графических приемов путем создания способов получения конкретных решений методом растекания краски.

Способы решения: Разработка матриц (моделей.), задающих определенное направление и ограничивающих растекание в соответствии с замыслом автора.

Требования к работе: Выполняется на любых поверхностях любыми растекающимися, красящими субстанциями. Запрещается свободное, неограниченное, случайное растекание.

Поощряется компьютерная обработка и оригинальность мышления.

Раздел 2. Введение в знаковую графику. Графическое обобщение

Тема 8. Пятно. Цветовое пятно. Силуэт

Графическая работа № 8. Пятно. Цветовое пятно.

Задача: Превращение обычного изображения в знаковое.

Способы решения: Поиск виртуальных границ света и тени, формирование изображения формы при помощи пятен.

Требования к работе: Выполняется в виде gif-анимации из 3-5 кадров.

Запрещается использование линий. Поощряется оригинальность исходного материала.

Графическая работа № 9. Силуэт.

Задача: Превращение исходного изображения в силуэт.

Способы решения: Получение новой формы путем нахождения абриса.

Требования к работе: Выполняется в виде gif-анимации из 3-5 кадров. Запрещаются световые пятна внутри силуэта. Поощряется наличие характера и эмоциональность силуэта, развитость исходной формы.

Тема 9. Линия. Однолинейный рисунок

Графическая работа № 10. Линия. Однолинейный рисунок.

Задача: Создание рисунка одной или несколькими непрерывными линиями.

Способы решения: Получение новой формы путем нахождения ключевых линий сочленений объемов, узлов излома исходной формы.

Требования к работе: Выполняется в виде gif-анимации или видео из 10-20 кадров.

Запрещается использование разнотолщинных линий, необоснованное их прерывание.

Поощряется наличие характера и стиля линии, образность и оригинальное решение композиции.

Тема 10. Растр. Битовый рисунок

Графическая работа № 11. Растр. Битовый рисунок.

Задача: Растривание исходного изображения.

Способы решения: Наложение различных растров на исходную форму, превращение в одноцветное изображение.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере. Запрещается пуантэль и нерегулярные виды растра. Поощряется оригинальность исходного материала и ясное прочтение формы, при лаконичности графического приема.

Тема 11. Обобщение при помощи образно-эмоциональных объектов

Графическая работа № 12. Обобщение при помощи образно-эмоциональных объектов.

Задача: Обобщение исходного логотипа образными объектами. Создание эмоционального визуального фона.

Способы решения: Наложение различных объектов на исходную форму, превращение в эмоциональное изображение. Клонирование и копирование на компьютере образных объектов.

Требования к работе: Выполняется на компьютере (векторная или растровая программа).

Поощряется оригинальность исходного материала и ясное прочтение формы при лаконичности графического приема.

Тема 12. Фрактальная графика

Графическая работа № 13. Фрактальная графика.

Пример 1 Отрисовка изображения при помощи функции «blend»

Задача: Создание векторного изображения при помощи функции “перетекание”.

Способы решения: Наложение перетекающих объектов в программной среде CorelDraw или Adobe Illustrator с подбором цвета. Создание формы и объёма.

Требования к работе: Выполняется в виде готового компьютерного файла в формате AI, CDR. Запрещаются градиентные заливки и Mesh File. Поощряется оригинальность исходного материала, образность и метафоричность, необычные ракурсы и композиции.

2 семестр

Раздел 2. Введение в знаковую графику. Графическое обобщение

Тема 13. Разработка графемы природного явления (снег, дождь, ветер)

Графическая работа № 14. Разработка графемы природного явления (снег, дождь, ветер).

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Тема 14. Разработка графемы продукта человеческой деятельности (хлеб, сахар, соль)

Графическая работа № 15. Разработка графемы продукта человеческой деятельности (хлеб, сахар, соль).

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Тема 15. Разработка графемы продукта с культурной традицией (сыр, молоко)

Графическая работа № 16. Разработка графемы продукта с культурной традицией (сыр, молоко).

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Тема 16. Разработка графемы состояния природы, связанного с эмоцией (весна, лето, осень, зима)

Графическая работа № 17. Разработка графемы состояния природы, связанного с эмоцией (весна, лето, осень, зима).

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Тема 17. Разработка графемы эмоции (страх, зависть, радость, интерес)

Графическая работа № 18. Разработка графемы эмоции (страх, зависть, радость, интерес).

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Тема 18. Морфология слова и морфология формы. Разработка наименования. Воплощение наименования в знак

Графическая работа № 19. Разработка наименования. Воплощение наименования в знак.

Задача: Придумать составное новое слово с интересной образной морфологией.

Способы решения: Групповая работа. Группы по 3 человека разрабатывают новые составные слова с интересными смыслами.

Требования к работе: Выполняется в виде списков придуманных слов. Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение в виде логотипа.

Способы решения: Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 20. Геометрический комбинаторный рисунок.

Задача: Разработка геометрического комбинаторного рисунка.

Способы решения: Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

Требования к работе: Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

2 семестр

Раздел 4. Формирование комбинаторного мышления.

Конфигуративная комбинаторика

Тема 19. Геометрический, орнаментально-декоративный, изобразительный, и усложнённый комбинаторный рисунок

Графическая работа № 21. Орнаментально-декоративный комбинаторный рисунок.

Задача: Разработка орнаментально-декоративного комбинаторного рисунка.

Способы решения: Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

Требования к работе: Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

Графическая работа № 22. Изобразительный комбинаторный рисунок.

Задача: Разработка изобразительного комбинаторного рисунка.

Способы решения: Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

Требования к работе: Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

Графическая работа № 23. Усложнённый комбинаторный рисунок.

Задача: Разработка усложненного комбинаторного рисунка.

Способы решения: Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

Требования к работе: Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов при помощи изменения размеров, фактуры, формы; развитая композиция, оригинал

Раздел 5. Стил ь и стилизация в графическом дизайне

Тема 20. Разработка объекта (афиши, иллюстрации, новости, упаковки, вывески) в популярном или историческом художественном стиле (модерн, лубок, барокко)

Графическая работа № 24. Разработка объекта (афиши, иллюстрации, новости, упаковки, вывески) в популярном или историческом художественном стиле (модерн, лубок, барокко).

Пример 1 - Разработка афиши художественного фильма в стиле модерн.

Задача: Разработать афишу какого-либо фильма на выбор в графическом стиле модерн.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, вычленение характерных графических приёмов стиля, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на компьютере в векторной программе с доработкой в растровой программе.

Запрещается копирование графических решений. Поощряется аутентичность стилю.

Пример 2 - Разработка вывески зоомагазина в древнеегипетском стиле.

Задача: Разработать вывеску зоомагазина в графическом стиле Древнего Египта.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, вычленение характерных графических приёмов стиля, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на компьютере в векторной программе с доработкой в растровой программе. Поощряется аутентичность стилю.

Тема 21. Разработка фонетической иероглифической знаковой системы. Стилизация (в стиле доколумбовой Америки или Древнего Египта)

Графическая работа № 25. Разработка фонетической иероглифической знаковой системы. Стилизация (в стиле доколумбовой Америки или Древнего Египта).

Задача: Превращение звуков букв в графическое решение системы знаков.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров и т.д. Написание слова при помощи разработанных иероглифов.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Задача: Получившиеся изображения предыдущего задания отрисовать в стиле.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере в виде логотипа. Запрещается излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

3 семестр

Раздел 6. Формальные признаки оригинального изображения

Тема 22. Разработка логотипа «Form» (deform)

Графическая работа № 26. Разработка логотипа «Form» (deform).

Задача: Создание лаконичного знакового изображения в пространстве.

Способы решения: с использованием структур и модулей, с использованием стилей, фактур и текстур.

Требования к работе: Выполняется различными способами визуализации. Запрещаются

плоскостные изображения. Поощряется выполнение в цвете, игра с масштабом, плановость и оригинальность идеи.

Тема 23. Структура

Графическая работа № 27. Структура.

Задача: Воплотить объект в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи обобщающих структур.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Тема 24. Ракурсы и Фильтры

Графическая работа № 28. Ракурсы и Фильтры.

Задача: Воплотить объект в оригинальное и новаторское графическое решение.

Способы решения: Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи ракурсов и фильтров.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Тема 25. Фотографика. «Презентация объекта»

Графическая работа No 29. Фотографика. «Презентация объекта»

Задача: Создание оригинального фотоизображения предмета в среде.

Способы решения: Фотографирование при помощи любого фотоаппарата.

Требования к работе: Работа сдаётся в виде фотоотпечатков размером 13 X 18 см. Запрещается доработка изображения на компьютере. Поощряется оригинальность композиционных приёмов, необычность среды и процессов, смысловые и эмоциональные составляющие идеи.

Раздел 7. Анимация как способ создания знакового произведения

Тема 26. Превращения абстрактной картины

Графическая работа No 30. Превращения абстрактной картины.

Пример 1 - Превращения черного квадрата. Векторная или покадровая анимация.

Задача: Трансформация черного квадрата Казимира Малевича. Первый и последний кадр - одинаковые, между ними необходимо придумать смысл и способ графической трансформации.

Способы решения: Поиск способов трансформирования изображения, отражающих философию и смысл супрематизма.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой или векторной анимации, размер кадра 800X600 пикселей, размер квадрата – 300 пикселей. Длительность 2-4 секунды.

Пример 2 - Превращения черного круга. Векторная или покадровая анимация.

Задача: Трансформация черного круга Казимира Малевича. Первый и последний кадр -

одинаковые, между ними необходимо придумать смысл и способ графической трансформации.

Способы решения: Поиск способов трансформирования изображения, отражающих философию и смысл супрематизма.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой или векторной анимации, размер кадра 800X600 пикселей, размер квадрата – 300 пикселей. Длительность 2-4 секунды.

Тема 27. Экранизация литературного произведения

Графическая работа №31. Экранизация литературного произведения.

Пример - Экранизация стихотворения при помощи анимации.

Задача: Разработка и изготовление анимационной экранизации стихотворения.

Способы решения: Подбор сценария (стихотворения). Разработка концептуальной идеи и графического ключа. Раскадровка сцен и работы камер.

Покадровая съемка при помощи фотоаппарата и штатива. Сведение кадров в стандартной программе с наложением звука.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой анимации, размер кадра 1920X1080 пикселей. Длительность до 180 секунд. Поощряется сценарный юмор, тщательность и качество визуализации. Возможна комбинация с видео и программируемой графикой.

3. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина «Проектная графика в мультимедийной среде» обеспечивается необходимой учебно-методической документацией и материалами. Содержание дисциплины представлено в локальной сети образовательного учреждения.

Каждый обучающийся обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронно-библиотечным системам и к электронной информационно-образовательной среде организации, содержащим издания по изучаемой дисциплине в течение всего периода обучения. При этом обеспечена возможность осуществления одновременного индивидуального доступа к такой системе не менее чем для 25 процентов обучающихся. Библиотечный фонд укомплектован печатными и электронными изданиями учебной, учебно-методической и научной литературы. Основная литература составляет 0,25 экз. из расчета на 1 обучающегося. Кроме того, обучающиеся обеспечиваются аудио-видео фондами, мультимедийными материалами, отражающими содержание дисциплины.

Фонд дополнительной литературы, помимо учебной литературы, включает справочно-библиографические и специализированные периодические издания.

Электронно-библиотечная система (электронная библиотека) и электронная информационно-образовательная среда обеспечивают возможность доступа обучающегося из любой точки института, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), как на территории организации, так и вне ее.

Оперативный обмен информацией с отечественными и зарубежными ОУ и учреждениями культуры осуществляется с соблюдением требований законодательства Российской Федерации об интеллектуальной собственности и международных договоров Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.

Каждому обучающемуся обеспечен доступ к комплектам библиотечного фонда или электронным базам периодических изданий.

3.1. Перечень информационных технологий, используемых при освоении дисциплины

Система автоматизации библиотек ИРБИС 64

<http://ivo.garant.ru/#/startpage:0>

Электронный каталог Библиотеки ЮурГИИ

3.2. Список основной и дополнительной литературы

Список основной литературы

1. Аксёнова, Н. А. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / Н. А. Аксёнова, А. В. Воружев, О. М. Демиденко. — Гомель : ГГУ имени Ф. Скорины, 2023. — 130 с. — ISBN 978-985-577-917-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/329723> (дата обращения: 14.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — С. 47 — 70 — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511419/p.47-70>

Список дополнительной литературы

1. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Анимационное произведение : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. — Симферополь : КФУ им. В.И. Вернадского, 2021. — 188 с. — ISBN 978-5-6045014-8-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/345137> (дата обращения: 14.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей

2. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Графический пользовательский интерфейс : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. — Симферополь : КФУ им. В.И. Вернадского, 2021. — 166 с. — ISBN 978-5-6045014-3-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/345140> (дата обращения: 14.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Гущина, О. М. Компьютерная графика и мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие / О. М. Гущина, Н. Н. Казаченок. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 364 с. — ISBN 978-5-8259-1185-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/139890> (дата обращения: 14.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Компьютерная графика : учебное пособие / составители Т. Ж. Базаржапова [и др.]. — Улан-Удэ : Бурятская ГСХА им. В.Р. Филиппова, 2021. — 84 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/226157> (дата обращения: 14.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Компьютерная графика и анимация : учебное пособие. — Чита : ЗабГУ, 2020. — 239 с. — ISBN 978-5-9293-2651-6. — Текст : электронный // Лань

: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/173633> (дата обращения: 14.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

6. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; составители С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. — Кемерово : КемГИК, 2021. — 79 с. — ISBN 978-5-8154-0626-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/250709> (дата обращения: 14.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7. Смородина, Е. И. Компьютерная и проектная графика. Программный пакет Adobe Photoshop : учебное пособие / Е. И. Смородина. — Омск : ОмГТУ, 2022. — 81 с. — ISBN 978-5-8149-3473-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/343658> (дата обращения: 14.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Подписные электронные ресурсы

Издательство «Лань» : электрон.-библиотеч. система. — Санкт-Петербург, 2010 - . — URL: <http://e.lanbook.com> (дата обращения: 19.09.2023). — Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. — Текст: электронный.

Кроме того, вуз является участником проекта «Сетевая электронная библиотека (СЭБ) вузов культуры и искусств», реализованного на платформе ЭБС Лань.

ЭБС IPRsmart : цифровой образовательный ресурс. — Саратов, 2010 - . — URL: <http://www.iprbookshop.ru> (дата обращения: 19.09.2023). — Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. — Текст: электронный.

ЭБС Юрайт : электронная библиотечная система : сайт. — Москва, 2013 - . — URL: <https://biblio-online.ru> (дата обращения: 19.09.2023). — Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. - Текст: электронный.

РУКОНТ : национальный цифровой ресурс : межотраслевая электронная библиотека : сайт / консорциум «КОНТЕКСТУМ». — Сколково, 2010 - . — URL: <http://rucont.ru/> (дата обращения: 19.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — Текст: электронный.

Ресурсы свободного доступа (сайты, порталы, базы данных)

Официальные ресурсы свободного доступа (URL: <http://uyrgii.ru/>):

- Минобрнауки России, URL: <https://minobrnauki.gov.ru/>
- Министерство образования и науки Челябинской области, URL: <http://www.minobr74.ru/>
- Министерство культуры Челябинской области, URL: <http://www.culture-chel.ru>
- Министерство образования РФ - Интернет-портал «Наука и образование против террора», URL: <http://scienceport.ru/>
- Министерство образования РФ. Национальный центр противодействия терроризму и экстремизму в образовательной среде и сети интернет, URL: <http://ncpti.su/>
- Образовательный портал Челябинска, URL: <http://www.chel-edu.ru/>
- Официальный интернет-портал правовой информации, URL: <http://pravo.gov.ru/>
- Федеральный интернет-экзамен, URL: <https://fepo.i-exam.ru/>
- Российское образование. Федеральный портал, URL: <http://www.edu.ru/>
- Единое окно доступа к образовательным ресурсам, URL: <http://window.edu.ru/>
- Единая коллекция ЦОР, URL: <http://school-collection.edu.ru/>
- Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов, URL: <http://fcior.edu.ru/>
- Единый портал интернет-тестирования, URL: <https://www.i-exam.ru/>
- Группа вуза в контакте, URL: <https://vk.com/uyrgii/>

Тематические ресурсы свободного доступа:

Электронные библиотеки:

<http://elibrary.ru/> - Научная электронная библиотека РФФИ

<http://www.hist.msu.ru/ER/index.html/> - Библиотека электронных ресурсов исторического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова

<http://www.lib.ru/> - Библиотека Мошкова

<http://www.klassika.ru/> - Русская классика

<http://www.bibliotekar.ru/> - Электронная библиотека по истории, культуре и искусству

– Библиотеки:

<http://www.rsl.ru/> - РГБ. Российская государственная библиотека

<http://www.liart.ru/> - Российская государственная библиотека искусств

– Культура:

<http://www.mkrf.ru/> - Министерство культуры РФ

<http://www.rosculture.ru/> - Федеральное агентство по культуре и кинематографии

<http://www.russianculture.ru/> - Культура России

<http://www.museum.ru/mus/> - Каталог музеев России

<http://www.museum.ru/> - Музеи России

– Искусство:

<http://www.artprojekt.ru/> - Энциклопедия всемирного искусства

<https://gallerix.ru/> - Виртуальная картинная галерея

<http://www.museum.ru/W934> - Виртуальная галерея искусства

<http://www.museum.ru/M305> - Российский национальный музей музыки

Перечень информационно-справочных систем:

- Электронный справочник «Информо», URL: <http://www.informio.ru/>.
- Некоммерческая интернет-версия справочно-правовой системы Консультант

Плюс, URL: <https://www.consultant.ru/online/>.

- Некоммерческая интернет-версия справочно-правовой системы ГАРАНТ:
URL: <http://ivo.garant.ru/>.

4. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Институт располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов подготовки обучающегося и соответствующих санитарным и противопожарным правилам и нормам.

Необходимый для реализации дисциплины перечень учебных аудиторий, специализированных кабинетов и материально-технического обеспечения включает в себя:

- библиотеку, читальный зал, фонотеку;
- учебные аудитории для групповых занятий;
- учебные аудитории для самостоятельных занятий студентов.

Институт располагает специальной аудиторией, оборудованной персональными компьютерами. При использовании электронных изданий каждый обучающийся обеспечивается рабочим местом в компьютерном классе в соответствии с объемом изучаемых дисциплин.

Занятия проводятся в учебной аудитории для групповой работы обучающихся, оборудованной специализированным оборудованием и мебелью: столы письменные, парты с регулировкой по высоте, стулья с регулировкой по высоте, кресла для компьютеров, шкафы книжные для методической литературы и наглядных пособий, тумбочки, доска с подсветкой, мониторы, системные блоки, доска для письма маркером. Доступ к сети Интернет / Wi-Fi.

Комплект лицензионного проектно-программного обеспечения:

- Операционная система специального назначения Astra Linux Special Edition 1.7
 - Офисный пакет LibreOffice 7.0.3
 - Векторный редактор Inkscape
 - Аудиоредактор звуковых файлов Audacity 2.2.2
 - Профессиональный редактор трехмерной графики Blender 2.79.b
 - Растровый графический редактор GIMP 2.10.8
 - Веб-браузер Mozilla Firefox 84.0.2
 - Антивирус Kaspersky Endpoint Security
 - Видеоредактор нелинейного монтажа Kdenlive
 - Многофункциональный кроссплатформенный графический редактор Alive Colors Business.

Методический фонд учебных работ содержит иллюстративный материал в соответствии с календарно-тематическим планом дисциплины.

Учебная аудитория может использоваться для самостоятельной работы обучающегося во время самостоятельной подготовки в соответствии с объемом изучаемой дисциплины.

5. Методические рекомендации преподавателю дисциплины «Проектная графика в мультимедийной среде»

Планирование учебного материала

Перед началом каждого семестра или курса, важно составить план учебного материала. Разделите материал на темы и определите, сколько времени нужно для изучения каждой темы. Учтите сложность материала и уровень подготовки студентов.

Использование разнообразных методов обучения

Используйте разнообразные методы обучения, чтобы учебный процесс был интересным и эффективным. Включите в лекции примеры из реальной жизни, задания для самостоятельной работы, групповые проекты и дискуссии. Это поможет студентам лучше усвоить материал и применить его на практике.

Постоянная обратная связь

Обеспечьте постоянную обратную связь с студентами. Отвечайте на их вопросы, проверяйте выполнение заданий и давайте конструктивную обратную связь. Это поможет студентам понять свои ошибки и улучшить свою работу.

Использование дополнительных ресурсов

Предоставьте студентам доступ к дополнительным ресурсам, таким как онлайн-курсы, учебники, видеоуроки и т.д. Это поможет им углубить свои знания и навыки в информационных технологиях.

Организация групповой работы

Поощряйте студентов к работе в группах. Это поможет им развить навыки командной работы, обменяться опытом и решить сложные задачи вместе. Вы можете давать групповые проекты или задания, которые требуют сотрудничества и обмена идеями.

Оценка и контроль знаний

Организуя систему оценки и контроля знаний, чтобы студенты могли оценить свой прогресс и понять, где им нужно улучшиться. Включите в оценку различные формы работы, такие как тесты, практические задания и проекты.

Следуя этим рекомендациям, вы сможете организовать эффективный учебный процесс по информационным технологиям и помочь студентам достичь успеха в этой области.

6. Методические указания студентам по освоению дисциплины «Проектная графика в мультимедийной среде»

В процессе изучения дисциплины следует:

1. Ознакомиться с рабочей программой дисциплины, содержащей перечень разделов и тем, которые необходимо изучить, планы лекционных и семинарских занятий, вопросы к текущей и промежуточной аттестации, перечень основной, дополнительной литературы и ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет».
2. Ознакомиться с заданиями для самостоятельной работы обучающихся.
3. Посещать теоретические (лекционные) и практические (семинарские) занятия.
4. При подготовке к занятиям семинарского типа, а также при выполнении самостоятельной работы следует:

- использовать методические указания для обучающихся;
- изучить теоретический материал, используя основную и дополнительную литературу, электронные ресурсы;
- ответить на вопросы самоконтроля.

Проведение учебных занятий в интерактивной форме обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Графическая работа № 1. Автопортрет, портрет без применения традиционных методов рисования.

Задача: Графическое создание образа при помощи коллажа.

Способы решения: Композиции и отдельные объекты, созданные при помощи узнаваемых технологий, характерных для определенных материалов.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 при помощи коллажных материалов и клея или при помощи компьютерной программы (Photoshop) и последующей печати изображения на принтере. Запрещается использование цельных готовых объектов и образов. Поощряется оригинальность мышления, создание образа из разнородных частей.

Графическая работа №2. Упражнения на трансформацию одного объекта в другой.

Задача: Поиск оригинальных приемов изменения формы объекта и трансформации этого

объекта в другой (выраженные в одной форме, в последовательности форм).

Способы решения: Разработка моделей развития формы, задающих оригинальную трансформацию объекта в соответствии с замыслом автора.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А 4 тушью. Поощряется оригинальность мышления.

Графическая работа № 3. Скоростной рисунок. Графическая “разминка”.

Задача: Привести свои когнитивные способности в готовность к креативной работе.

Способы решения: в зависимости от текущего задания.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Поощряется оригинальность мышления.

Графическая работа № 4. Формирование оригинального изображения.

Задача: Поиск новых графических приемов путем коллективной проектной игры.

Способы решения: Проектная игра на заданную тему (Животные Африки, Идентификация России, Деревья), вхождение в образ, поиск оригинальных форм визуализации выполнения задания. Сценарное моделирование видеоматериалов.

Требования к работе: Выполняется при помощи видеосъемки.

Графическая работа № 5. Упражнение: объект в отношении к метафоре, знаку, моде, стилю, морфологии и эмоции.

Задача: Поиск и разработка изображений, соответствующих вышеперечисленным задачам.

Способы решения: Получение новой формы путем графической разработки.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 или на компьютере при помощи графического планшета. Поощряется оригинальность проектного мышления.

Графическая работа № 6. Формальная композиция. Воссоздание квадрата.

Задача: Поиск и разработка изображений, соответствующих композиционному проявлению формы (сути) квадрата.

Способы решения: Получение новой формы путем графической разработки.

Требования к работе: Выполняется на компьютере методом покадровой анимации.

Поощряется оригинальность проектного мышления.

Графическая работа № 7. Экспериментальная графика (несвободное растекание).

Задача: Поиск новых графических приемов путем создания способов получения конкретных решений методом растекания краски.

Способы решения: Разработка матриц (моделей.), задающих определенное направление и ограничивающих растекание в соответствии с замыслом автора.

Требования к работе: Выполняется на любых поверхностях любыми растекающимися, красящими субстанциями. Запрещается свободное, неограниченное, случайное растекание.

Поощряется компьютерная обработка и оригинальность мышления.

Графическая работа № 8. Пятно. Цветовое пятно.

Задача: Превращение обычного изображения в знаковое.

Способы решения: Поиск виртуальных границ света и тени, формирование изображения формы при помощи пятен.

Требования к работе: Выполняется в виде гиф-анимации из 3-5 кадров.

Запрещается использование линий. Поощряется оригинальность исходного материала.

Графическая работа № 9. Силуэт.

Задача: Превращение исходного изображения в силуэт.

Способы решения: Получение новой формы путем нахождения абриса.

Требования к работе: Выполняется в виде гиф-анимации из 3-5 кадров. Запрещаются световые пятна внутри силуэта. Поощряется наличие характера и эмоциональность силуэта, развитость исходной формы.

Графическая работа №10. Линия. Однолинейный рисунок.

Задача: Создание рисунка одной или несколькими непрерывными линиями.

Способы решения: Получение новой формы путем нахождения ключевых линий сочленений объемов, узлов излома исходной формы.

Требования к работе: Выполняется в виде гиф-анимации или видео из 10-20 кадров.

Запрещается использование разнотолщинных линий, необоснованное их прерывание.

Поощряется наличие характера и стиля линии, образность и оригинальное решение композиции.

Графическая работа № 11. Растр. Битовый рисунок.

Задача: Растривание исходного изображения.

Способы решения: Наложение различных растров на исходную форму, превращение в одноцветное изображение.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере.

Запрещается пуантэль и нерегулярные виды растра. Поощряется оригинальность исходного материала и ясное прочтение формы, при лаконичности графического приема.

Графическая работа № 12. Обобщение при помощи образно-эмоциональных объектов.

Задача: Обобщение исходного логотипа образными объектами. Создание эмоционального визуального фона.

Способы решения: Наложение различных объектов на исходную форму, превращение в эмоциональное изображение. Клонирование и копирование на компьютере образных объектов.

Требования к работе: Выполняется на компьютере (векторная или растровая программа).

Поощряется оригинальность исходного материала и ясное прочтение формы при лаконичности графического приема.

Графическая работа № 13. Фрактальная графика.

Пример 1 Отрисовка изображения при помощи функции «blend»

Задача: Создание векторного изображения при помощи функции «перетекание».

Способы решения: Наложение перетекающих объектов в программной среде векторном редакторе Inkscape с подбором цвета. Создание формы и объёма.

Требования к работе: Выполняется в виде готового компьютерного файла в формате AI, CDR.

Запрещаются градиентные заливки и Mesh File. Поощряется оригинальность исходного материала, образность и метафоричность, необычные ракурсы и композиции.

Графическая работа № 14. Разработка графемы природного явления (снег, дождь, ветер).

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере.

Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 15. Разработка графемы продукта человеческой деятельности (хлеб, сахар, соль).

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере.

Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 16. Разработка графемы продукта с культурной традицией (сыр, молоко).

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере.

Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 17. Разработка графемы состояния природы, связанного с эмоцией (весна, лето, осень, зима).

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере.

Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 18. Разработка графемы эмоции (страх, зависть, радость, интерес).

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере.

Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 19. Разработка наименования. Воплощение наименования в знак.

Задача: Придумать составное новое слово с интересной образной морфологией.

Способы решения: Групповая работа. Группы по 3 человека разрабатывают новые составные слова с интересными смыслами.

Требования к работе: Выполняется в виде списков придуманных слов.

Задача: Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение в виде логотипа.

Способы решения: Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью.

Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 20. Геометрический комбинаторный рисунок.

Задача: Разработка геометрического комбинаторного рисунка.

Способы решения: Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

Требования к работе: Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

Графическая работа № 21. Орнаментально-декоративный комбинаторный рисунок.

Задача: Разработка орнаментально-декоративного комбинаторного рисунка.

Способы решения: Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

Требования к работе: Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

Графическая работа № 22. Изобразительный комбинаторный рисунок.

Задача: Разработка изобразительного комбинаторного рисунка.

Способы решения: Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

Требования к работе: Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

Графическая работа № 23. Усложнённый комбинаторный рисунок.

Задача: Разработка усложнённого комбинаторного рисунка.

Способы решения: Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

Требования к работе: Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов при помощи изменения размеров, фактуры, формы; развитая композиция, оригинальность идеи.

Графическая работа № 24. Разработка объекта (афиши, иллюстрации, новости, упаковки, вывески) в популярном или историческом художественном стиле (модерн, лубок, барокко).

Пример 1 - Разработка афиши художественного фильма в стиле модерн.

Задача: Разработать афишу какого-либо фильма на выбор в графическом стиле модерн.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, вычленение характерных

графических приёмов стиля, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на компьютере в векторной программе с доработкой в растровой программе.

Запрещается копирование графических решений. Поощряется аутентичность стилю.

Пример 2 - Разработка вывески зоомагазина в древнеегипетском стиле.

Задача: Разработать вывеску зоомагазина в графическом стиле Древнего Египта.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, вычленение характерных графических приёмов стиля, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на компьютере в векторной программе с доработкой в растровой программе. Поощряется аутентичность стилю.

Графическая работа № 25. Разработка фонетической иероглифической знаковой системы.

Стилизация (в стиле доколумбовой Америки или Древнего Египта).

Задача: Превращение звуков букв в графическое решение системы знаков.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров и т.д. Написание слова при помощи разработанных иероглифов.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью.

Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Задача: Получившиеся изображения предыдущего задания отрисовать в стиле.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере в виде логотипа. Запрещается излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 26. Разработка логотипа «Form» (deform).

Задача: Создание лаконичного знакового изображения в пространстве.

Способы решения: с использованием структур и модулей, с использованием стилей, фактур и текстур.

Требования к работе: Выполняется различными способами визуализации. Запрещаются плоскостные изображения. Поощряется выполнение в цвете, игра с масштабом, плановость и оригинальность идеи.

Графическая работа № 27. Структура.

Задача: Воплотить объект в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи обобщающих структур.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 28. Ракурсы и Фильтры.

Задача: Воплотить объект в оригинальное и новаторское графическое решение.

Способы решения: Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи ракурсов и фильтров.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью.

Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 29. Фотографика. «Презентация объекта»

Задача: Создание оригинального фотоизображения предмета в среде.

Способы решения: Фотографирование при помощи любого фотоаппарата.

Требования к работе: Работа сдаётся в виде фотоотпечатков размером 13 X 18 см. Запрещается доработка изображения на компьютере. Поощряется оригинальность композиционных приёмов, необычность среды и процессов, смысловые и эмоциональные составляющие идеи.

Графическая работа № 30. Превращения абстрактной картины.

Пример 1 - Превращения черного квадрата. Векторная или покадровая анимация.

Задача: Трансформация черного квадрата Казимира Малевича. Первый и последний кадр - одинаковые, между ними необходимо придумать смысл и способ графической трансформации.

Способы решения: Поиск способов трансформирования изображения, отражающих философию и смысл супрематизма.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой или векторной анимации, размер кадра 800X600 пикселей, размер квадрата – 300 пикселей. Длительность 2-4 секунды.

Пример 2 - Превращения черного круга. Векторная или покадровая анимация.

Задача: Трансформация черного круга Казимира Малевича. Первый и последний кадр - одинаковые, между ними необходимо придумать смысл и способ графической трансформации.

Способы решения: Поиск способов трансформирования изображения, отражающих философию и смысл супрематизма.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой или векторной анимации, размер кадра 800X600 пикселей, размер квадрата – 300 пикселей. Длительность 2-4 секунды.

Графическая работа № 31. Экранизация литературного произведения.

Пример - Экранизация стихотворения при помощи анимации.

Задача: Разработка и изготовление анимационной экранизации стихотворения.

Способы решения: Подбор сценария (стихотворения). Разработка концептуальной идеи и графического ключа. Раскадровка сцен и работы камеры. Покадровая съемка при помощи фотоаппарата и штатива. Сведение кадров в стандартной программе с наложением звука.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой анимации, размер кадра 1920X1080 пикселей. Длительность до 180 секунд. Поощряется сценарный

юмор, тщательность и качество визуализации. Возможна комбинация с видео и программируемой графикой.

Значения оценочных показателей:

– «отлично», «зачтено»: систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы; точное использование научной терминологии систематически грамотное и логически правильное изложение ответа на вопросы; безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке научных и практических задач; выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации; полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине; умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку, используя научные достижения других дисциплин; творческая самостоятельная работа на практических/семинарских/лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий; высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

– «хорошо», «зачтено»: достаточно полные и систематизированные знания по дисциплине; умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку; использование научной терминологии, лингвистически и логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы; владение инструментарием по дисциплине, умение его использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач; усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине; самостоятельная работа на практических занятиях, участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий; средний уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

– «удовлетворительно», «зачтено»: достаточный минимальный объем знаний по дисциплине; усвоение основной литературы, рекомендованной учебной программой; умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях по дисциплине и давать им оценку; использование научной терминологии, стилистическое и логическое изложение ответа на вопросы, умение делать выводы без существенных ошибок; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в решении типовых задач; умение под руководством преподавателя решать стандартные задачи; работа под

руководством преподавателя на практических занятиях, допустимый уровень культуры исполнения заданий достаточный минимальный уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

– «неудовлетворительно», «не зачтено»: фрагментарные знания по дисциплине; отказ от ответа (выполнения письменной работы); знание отдельных источников, рекомендованных учебной программой по дисциплине; неумение использовать научную терминологию; наличие грубых ошибок; низкий уровень культуры исполнения заданий; низкий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций

7. Особенности реализации учебной дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Освоение дисциплины обучающимися с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах. Предполагаются специальные условия для получения образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

Профессорско-педагогический состав знакомится с психолого-физиологическими особенностями обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, индивидуальными программами реабилитации инвалидов (при наличии). При необходимости осуществляется дополнительная поддержка преподавания тьюторами, психологами, социальными работниками.

В освоении учебной дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья предусматривается индивидуальная работа. Под индивидуальной работой подразумевается две формы взаимодействия с преподавателем: индивидуальная учебная работа - консультации, т.е. дополнительное разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала с теми обучающимися, которые в этом заинтересованы, и индивидуальная воспитательная работа. Индивидуальные консультации по предмету является важным фактором, способствующим индивидуализации обучения и установлению воспитательного контакта между преподавателем и обучающимся инвалидом или обучающимся с ограниченными возможностями здоровья.

Освоение дисциплины лицами с ОВЗ осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения (персонального и коллективного использования). Материально-техническое обеспечение предусматривает приспособление аудиторий к нуждам лиц с ОВЗ.

Форма проведения аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей. Для студентов с ОВЗ предусматривается доступная форма предоставления заданий оценочных средств, а именно:

- в печатной или электронной форме (для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата);
- в печатной форме или электронной форме с увеличенным шрифтом и контрастностью (для лиц с нарушениями слуха, речи, зрения);
- методом чтения задания вслух (для лиц с нарушениями зрения).

Форма проведения аттестации может быть конкретизирована в зависимости от контингента обучающихся.

Студентам с инвалидностью увеличивается время на подготовку ответов на контрольные вопросы. Для таких студентов предусматривается доступная форма предоставления ответов на задания, а именно:

- письменно на бумаге или набором ответов на компьютере (для лиц с нарушениями слуха, речи);
- выбором ответа из возможных вариантов с использованием услуг ассистента (для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата);
- устно (для лиц с нарушениями зрения, опорно-двигательного аппарата).

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

При необходимости для обучающихся с инвалидностью процедура оценивания результатов обучения может проводиться в несколько этапов.