

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«Сибирский государственный институт искусств имени Дмитрия Хворостовского»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

для обучающихся по направлению подготовки

54.04.02 «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы»

Художественная керамика

Разработчик: доцент кафедры «Дизайн» к.п.н. Ершова Е.А.

1. Пояснительная записка

Методические указания по освоению курса «Информационные технологии в профессиональной деятельности» разработаны в соответствии с требованиями Федерального Государственного Образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки **54.04.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (уровень магистратуры)**,

Цель методических рекомендаций заключается в обеспечении системной организации учебного процесса, создании представлений о предмете изучения и формах самостоятельной работы студентов по данной дисциплине.

Одним из важнейших требований к специалисту высокого уровня является умение самостоятельно пополнять знания, обрабатывать и систематизировать полученную из разных источников информацию. Учебным планом на самостоятельную работу отведено 36 часов.

Формами контроля и примерами оценочных средств по курсу «Информационные технологии» являются практические и лабораторные работы по четырём разделам модульной дисциплины.

2. Характер различных видов учебной работы и рекомендуемая последовательность действий обучающегося

Для успешного освоения курса «Информационные технологии» обучающийся должен ознакомиться с рабочей программой дисциплины, настоящими методическими указаниями, фондом оценочных средств, а также с учебной, научной и методической литературой, имеющейся в библиотеке ФГБОУ ВО СГИИ имени Дмитрия Хворостовского. В библиотеке вуза студент может получить доступ в электронные библиотечные системы, найти рекомендованные учебники и учебно-методические пособия.

Преподавание курса содержит ряд особенностей, связанных с спецификой преподавания информационно – компьютерных дисциплин:

1. Количество студентов в учебной группе не должно превышать количество ПК в компьютерном классе;
2. Поточковые лекции не проводятся, но на каждом занятии используются различные образовательные методы:
 - информационная лекция – последовательное изложение материала, отличающееся информационной емкостью, логическими построениями, доказательствами, обобщениями;
 - наглядные методы – использование разнообразных обучающих и демонстрационных программ;
 - практические методы – задания, упражнения, лабораторные работы;
 - проблемно – поисковые методы – создание проблемной ситуации, организация коллективного обсуждения возможных подходов к ее разрешению;
 - метод проектов – разработка и защита индивидуальных творческих проектов;
 - самостоятельная работа – работа с учебниками, справочной литературой, самостоятельная работа на ПК в часы самоподготовки, поиск информации в Internet.

В таблице 1 перечислены темы для практических занятий студентов по разделу дисциплины.

Таблица 1

п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	. Раздел 1. Adobe Illustrator	Назначение и возможности программы Основные инструменты, меню программы

	<p>Выделение и выравнивание Создание и редактирование фигур Трансформирование объектов Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil Работа с цветом и раскрашивание Работа с текстом Работа со слоями Создание переходов между цветами и фигурами Работа с кистями Применение эффектов Применение атрибутов оформления и стилей графики Работа с символами Комбинирование графики Illustrator с файлам других приложений Adobe</p>
--	---

Рекомендуемая последовательность работы обучающегося

Задания должны быть выполнены с соблюдением методической последовательности:

1. Изучение теоретической и наглядной информации подготовка ее в виде зарисовок, фотографий, иллюстраций, набросков.
2. Выполнение упражнений на заданные темы, выполнение клаузур. Общее количество эскизов и упражнений должно быть выполнено в объеме каждого конкретного задания (4-6 вариантов).
3. В процессе подготовки задания, должны быть решены поставленные задачи заданными средствами декоративного изображения в соответствии с тематикой.

3. Формы самостоятельной работы

В таблице 2 показана тематика самостоятельной работы по разделам

Таблица 2.

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Вид самостоятельной работы
1.	. Раздел 1. Adobe Illustrator	Анализ предлагаемых шаблонов. Самостоятельная работа с информационными ресурсами

2. Лабораторные и практические задания

Раздел 1. Adobe Illustrator

1. Назначение и возможности программы

Основные возможности программы Adobe Illustrator. Области применения.

2. Основные инструменты, меню программы

Рабочее окно программы Adobe Illustrator. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.

3. Выделение и выравнивание

Способы использования инструментов Selection (Выделение), Direct Selection (Прямое выделение), Group Selection (Выделение в группе).

Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение объектов с помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) и по их схожим свойствам.

4. Создание и редактирование фигур

Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников, прямоугольников со скругленными углами, эллипсов, многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Width. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder, с эффектами палитры Pathfinder, с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображения для создания фигур.

5. Трансформирование объектов

Управление, добавление, редактирование, переименование и переупорядочивание монтажными областями. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование, отражение, вращение, искажение, точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort.

6. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil

Знакомство с инструментом Pen. Рисование прямых линий. Использование слоев-шаблонов. Завершение отрезков путей и разъединение линий. Рисование кривых. Выделение и настройка криволинейных отрезков. Рисование различных типов кривых: плавных и заостренных. Редактирование кривых путем замены плавной кривой заостренной и наоборот. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирных линий. Добавление, удаление и модификация опорных точек. Новые средства Illustrator CS для работы с опорными точками. Использование инструмента Pencil (Карандаш). Настройка контура инструментом Pencil (Карандаш). Сглаживание линий инструментом Smooth (Сглаживание).

7. Работа с цветом и раскрашивание

Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров. Создание, применение и редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров.

8. Работа с текстом

Теория. Работа с текстом. Создание текста из точки. Создание текста в текстовой области. Импорт текстовых файлов в текстовую область. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста. Связывание текста. Создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение размера, цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами. Изменение размеров текстовых объектов. Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста. Создание и использование стиля абзаца. Редактирование стиля абзаца. Копирование атрибутов текста.

Создание и применение стиля символов. Редактирование стиля символов. Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке. Обтекание объекта текстом. Создание текста по открытому контуру. Создание текста по закрытому контуру. Преобразование текста в кривые.

9. Работа со слоями

Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение, закрепление, просмотр, вставка, поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев.

10. Создание переходов между цветами и фигурами

Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиента к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

11. Работа с кистями

Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Редактирование кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины.

Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints. Изменение цвета кисти с использованием метода Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование инструментом Blob Brush. Редактирование с помощью инструментов Blob Brush и Eraser.

12. Применение эффектов

Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path. Создание трехмерных объектов. Модификация трехмерных объектов, построенных различными способами. Настройка освещения. Отображение символов на поверхности трехмерных объектов.

13. Применение атрибутов оформления и стилей графики

Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки. Добавление дополнительной заливки. Переупорядочение атрибутов оформления. Применение атрибутов оформления к слою. Использование стилей графики. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту. Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики. Создание графики для Всемирной паутины. Выравнивание объектов по пиксельной сетке. Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов. Использование команды Save for Web.

14. Работа с символами

Работа с символами. Использование библиотек символов программы Illustrator. Создание, редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом. Изоляция отдельных экземпляров символа.

Изменение дополнительных параметров символов. Использование инструментов для работы с символами. Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами. Копирование и редактирование наборов символов. Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда. Проецирование символа на трехмерный объект. Символы и интеграция с Adobe Flash.

15. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений Adobe

Работа с программой Adobe Bridge. Комбинирование иллюстраций. Векторная графика в сравнении с растровой. Импорт файлов Adobe Photoshop. Помещение файла Photoshop. Трансформирование помещенного изображения. Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев. Коррекция цвета помещенного изображения. Связи изображений. Поиск информации о связи. Замена связанного изображения. Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски. Маскирование объекта фигурой. Маскирование объекта несколькими фигурами. Создание непрозрачной маски. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений.