

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Компьютерные технологии в графическом дизайне**

**Автор:** Член Союза дизайнеров России, старший преподаватель кафедры дизайна Сидоров Д.В.

**Код и наименование направления подготовки:** 54.03.01 Дизайн

**Профиль:** Современный дизайн

**Квалификация (степень) выпускника:** бакалавр

**Форма обучения:** очная

**Цель освоения дисциплины:**

Сформировать компетенции

ПК-6. Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

ПК-7. Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.

### **План курса**

#### **Редактор растровой графики Adobe PhotoShop**

Настройки системы. Организация палитр. Изменение размеров изображения. Изменение размеров холста. Обрезка изображения. Инструменты выделения областей изображения. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Использование линейки, сетки, направляющих при выделении. Приемы выделения областей сложной формы. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение.

Создание многослойного изображения. Способы создания слоя. Создание коллажей. Спецэффекты на слоях. Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти. Цветовые модели. Пользовательские библиотеки. Выбор формы кисти. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти. Выбор параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Общие сведения о каналах.

Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции. Приемы сканирования и коррекции изображения. Понятие разрешающей способности и литературы растра. Особенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Борьба с муаром. Особенности коррекции для полиграфии и Интернета. Особенности подготовки изображений к размещению в интернет. Использование фильтров для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.

#### **Тема 2. Основы анимационной графики**

Основы покадровой анимации. Подготовка изображения в редакторе PhotoShop. Работа с кадрами. Сохранение анимированного изображения.

#### **Тема 3. Работа в мультимедийном редакторе Adobe Flash**

Основные понятия Flash. Линейка, раскадровка. Работа с цветом, группами, текстом, растровой графикой. Различные способы трансформирования объектов. Импорт из других приложений. Использование слоев-масок. Использование символов и экземпляров. Библиотеки символов. Работа с объектами. Анимация изображений: покадровая, Расчетная, анимация-трансформация. Анимация цвета, яркости, прозрачности. Анимация движения по траектории. Работа с текстом. Озвучивание фильма. Работа со сценами. Создание простых сценариев. Публикация и экспорт.

#### **Тема 4. Редактор векторной графики Corel Draw**

Настройки системы. Организация докеров. Использование свитков. Макетирование. Рисование и редактирование объектов. Основные операции с объектами. Работа с цветовыми палитрами. Работа с текстом. Использование векторных эффектов. Импорт растровых изображений. Использование растровых эффектов.

#### **Тема 5. Основы веб-мастерства**

Принципы работы интернета. Хостинг. Броузеры. Доступ к интернету. Система адресации в интернете. Основные понятия web-дизайна. Планирование страниц и сайтов. Логическая и физическая структура сайтов. Эргономика сайта (web-usability). Факторы, которые затрудняют и факторы, которые облегчают восприятие пользователем информации на сайте. Макетирование в Web. Приемы макетирования. Создание фиксированных и адаптируемых страниц. Размещение информации на странице с учетом решаемых задач. Примеры удачных и неудачных решений. Система навигации на сайте. Принципы построения системы навигации. Динамическая и статическая компоновка сайтов. Основные теги HTML. Использование «Блокнота» для создания web-страницы.

#### **Тема 6. Создание сайтов с помощью программы визуального редактирования web-страниц Adobe DreamWeaver**

Основные принципы работы с Dreamweaver. Работа с текстом. Гиперссылки. Параметры web-страницы. Рисунки, звуки, фильмы. Таблицы. Создание и использование каскадных таблиц стилей CSS. Баннеры: параметры, размещение на Web-странице. Разработка сюжета баннера. Использование GIF-анимации и роликов FLASH в баннерной рекламе. Воздействие баннерной рекламы на пользователя. Создание кнопок. Имитация различных состояний кнопки. Публикация сайта в Интернет.

#### **Тема 7. 3DSMAX - система трехмерной графики и анимации**

Настройки системы. Организация меню. Окна проекций. Изменение видов проекций. Обрезка изображения. Инструменты выделения. Булевы операции. Сплайны. Приемы выделения областей сложной формы. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение. Методы создания моделей изображений. Сплайны. Лофтинг объектов. Назначение материалов объектам. Тектурные карты, создание собственных текстур. Освещение сцены и объектов. Начальные сведения об анимации. Анимация с помощью ключевых кадров

#### **Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:**

**В ходе реализации дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» используются следующие методы текущего контроля и успеваемости обучающихся:**

– при проведении лабораторных занятий: *опрос (О), контрольная работа (КР)*

Зачет, зачет с оценкой, экзамен проводится с применением следующих методов (средств) – в форме ответов на теоретические вопросы и защиты курсового проекта.

#### **Основная литература:**

1. Рафаэл Гонсалес Цифровая обработка изображений [Электронный ресурс] / Гонсалес Рафаэл, Вудс Ричард. — Электрон. текстовые данные. — М. : Техносфера, 2012. — 1104 с. — 978-5-94836-331-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26905.html>
2. Селезнев, В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для академического бакалавриата / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 228 с. — (Серия : Бакалавр. Академический курс). —

ISBN 978-5-534-01464-8. — Режим доступа : [www.biblio-online.ru/book/9D7BE163-F862-4B3C-9E3A-B5A54292B74D](http://www.biblio-online.ru/book/9D7BE163-F862-4B3C-9E3A-B5A54292B74D).

3. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] / И.Б. Аббасов. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Профобразование, 2017. — 237 с. — 978-5-4488-0084-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63805.html>