

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Компьютерная графика»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Графический дизайн

Общий объем дисциплины – 9 з.е. (324 часов)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ОПК-2: владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями;
- ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;
- ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
- ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Компьютерная графика» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очная. Семестр 3.

Объем дисциплины в семестре – 1.25 з.е. (45 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Предмет компьютерной графики.. Предмет, разделы и пакет программ компьютерной графики..

2. Знакомство с программой векторной графики Adobe Illustrator.. Использование пакета компьютерных программ. Интерфейс программы. Изменение рабочего пространства программы. Инструменты рисования в Adobe Illustrator и их настройки. Обводки и цветовые группы. Использование команд просмотра и прокрутки.

3. Цвет и работа с текстом, используя пакет компьютерных программ.. Создание цвета. Цветовые группы. Теория цветоведения. Присваивание цвета графическому объекту. Форматирование текста. Выбор кегля. Создание и использование стилей текста в программе Adobe Illustrator..

4. Работа со слоями. Работа с кистями в про-грамме Adobe Illustrator.. Просмотр, объединение и редактирование слоёв. Использование каллиграфических и объектных кистей. Создание новой кисти. Использование эффектов в Adobe Illustrator . Примеры..

Форма обучения очная. Семестр 5.

Объем дисциплины в семестре – 1.5 з.е. (54 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

1. Программы компьютерной компьютерной верстки. Лекция. Использование графического пакета компьютерных программ. Предмет, разделы и программы автоматизации подготовки макетов изданий..

2. Знакомство с программой компьютерной верстки Adobe InDesign. Интерфейс программы. Организация рабочего пространства. Палитра инструментов Создание нового документа. Параметры документа в Adobe InDesign. Типы файлов, поддерживаемые программой Adobe InDesign.

3. Работа с фреймами в Adobe InDesign. Фреймы и контуры. Текстовые и графические фреймы Импортирование текста во фреймы. Импортирование графики во фреймы. Работа с текстовыми фреймами. Связывание фреймов Размещение текста. Поиск и замена текста в Adobe InDesign..

4. Работа с шаблонами в Adobe InDesign. Использование шаблонов страниц в Adobe InDesign. Примеры..

Форма обучения очная. Семестр 6.

Объем дисциплины в семестре – 1.5 з.е. (54 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

- 1. Создание стилей в Adobe InDesign.** Стили символов. Стили абзацев. Стили объектов..
- 2. Работа с таблицами в Adobe InDesign..** Создание и форматирование таблиц в Adobe InDesign. Импорт таб-лиц из MS Excel..
- 3. Газетная верстка в Adobe InDesign.** Создание и форматирование колонок в Adobe InDesign. Примеры..
- 4. Вывод макета издания в PDF.** Виды PDF- форматов. Подготовка и вывод макетов изданий в PDF-формате из программы Adobe InDesign. Примеры.
- 5. Работа с книгами в Adobe InDesign.** Коллективная работа в Adobe InDesign. Понятие книги в Adobe InDesign. Добавление новых документов в книгу. Согласование форматирования. Нумерация страниц. Создание оглавления. Создание указателей. Создание сносок. Упаковка книги для печати.

Форма обучения очная. Семестр 7.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Зачет

- 1. История анимации.** Развитие анимации. Виды анимации. Компьютерная анимация.
- 2. Компьютерные технологии для создания анимации.** Использование графического пакета компьютерных программ. Обзор программных продуктов компьютерной анимации: история и современное состояние. Особенности анимации для web-среды.
- 3. Знакомство с интерфейсом Adobe Flash Professional 1. Основные приемы работы с программой..** Назначение программы, интерфейс программы, создание документа в Adobe Flash Professional. Типы документов, используемых в Adobe Flash Professional. Создание и настройка документа. Форматы файлов, используемых в Adobe Flash Professional
Примеры.
- 4. Элементы рабочей среды Adobe Flash Professional..** Рабочее окно программы. Монтажный стол. Панель навигации Рабочая область. Окно свойств. Палитры. Подготовка и импорт изображений растровой графикв программе Adobe Photoshop и. Импорт растровых изображений в Adobe Flash Professional..
- 5. Создание сцены в Adobe Flash Professional..** Понятие сцены. Создание сцены. Свойства объектов. Свойства сцены.
- 6. Работа с монтажным столом.** Менеджер слоев. Добавление и удаление слоев. Свойства слоев. Временная шкала. Кадры. Ключевые кадры. Добавление и удаление кадров. Управление анимацией..
- 7. Типы анимации в Adobe Flash Professional.** Понятие ключевого кадра. Работа с ключевыми кадрами. Tween-анимация. Анимация движения. Анимация формы. Анимация эффектов. Изменение содержимого кадра..
- 8. Использование эффектов временной шкалы.** Создание е эффектов временной шкалы.
- 9. Использование векторной графики в Adobe Flash Professional.** Подготовка векторной графики в программе Adobe Illustrator. Импорт Подготовка векторной графики в Adobe Flash Professional. Использование библиотеки изображений.
- 10. Моделирование сложного движения графики в Adobe Flash Professional.** Движение по траектории. Создание траектории. Привязка объекта к траектории. Настройка параметров движения (ускорение, замедление).
- 11. Язык Actionscript.** Назначение и основные возможности. Объектная модель приложения. Объекты , методы, свойства, события.
- 12. Добавление элементов управления анимацией.** Выбор элементов управления из библиотеки объектов. Программирование действий кнопок на языке Actionscript.
- 13. Анимация Формы графики в Adobe Flash Professional.** Преобразование векторных объектов. Управление анимацией формы..
- 14. Работа с масками в Adobe Flash Professional.** Понятие маски. Назначение маски. Маскирование слоев в в Adobe Flash Professional Создание и использование символов..

Форма обучения очная. Семестр 8.

Объем дисциплины в семестре – 2 з.е. (72 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Управление прозрачностью изображений в Adobe Flash Professional. Изменение значения alpha-канала изображения .Примеры..

2. Создание интерактивных элементов для web-среды: интерактивная лента изображений. Использование языка Actionscript для управления объектами роли-ка. Пример 1: Описание реализации интерактив-ной ленты изображений.

3. Создание интерактивных элементов для web-среды: интерактивная карта. Использование языка Actionscript для управления объектами ролика. Пример1:Описание реализации интерактив-ной ленты изображений.

Разработал:

ассистент

кафедры АрхДи

Проверил:

Директор ИнАрхДиз

В.А. Маркин

С.Б.Поморов