

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Цели и задачи дисциплины:

- углубление знаний в области применения информационных технологий в дизайне;
- формирование самообразовательной компетентности будущих бакалавров художественно-проектного профиля в процессе изучения дисциплин информационного цикла.;

В результате изучения дисциплины студенты должны

знать:

- основы растровой графики Adobe PhotoShop, анимационной графики;
- особенности работы в мультимедийном редакторе Adobe Flash;
- редактор векторной графики Corel Draw, DreamWeaver, 3DSMAX;

уметь:

- применять знания программ Adobe PhotoShop, Adobe Flash, Corel Draw, 3DSMAX при решении творческих художественно-проектных задач и задач презентации оригинальных дизайн-решений;

владеть:

- основами растровой графики Adobe PhotoShop, анимационной графики;
- правилами работы в мультимедийном редакторе Adobe Flash и редакторе векторной графики Corel Draw;
- начальными навыками работы в системе трехмерной графики и анимации 3DSMAX.

Содержание: Редактор растровой графики Adobe PhotoShop. Основы анимационной графики. Работа в мультимедийном редакторе Adobe Flash. Редактор векторной графики Corel Draw. Основы веб-мастерства. DreamWeaver. 3DSMAX - система трехмерной графики и анимации. Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с приобретением студентами знаний и представлений об основных подходах к изучению компьютерных технологий в дизайне; техническими и программными средствами компьютерной графики, применением средств компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования, приобретение студентами теоретических сведений и практических навыков, позволяющих создавать образцы фирменных знаков, логотипов, буклетов, плакатов и других видов печатной продукции, создавать страницы в Internet.