

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

1. Цель освоения дисциплины

Формирование у студентов комплекса знаний и навыков, необходимых для квалифицированной постановки и решения на ПЭВМ профессиональных задач.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Компьютерная графика» относится к вариативной части блока дисциплин. Для освоения дисциплины «Компьютерная графика» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «История искусств», «Основы производственного мастерства», «Информатика», «Информационные технологии в дизайне», «Шрифт».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Основы производственного мастерства», «Искусство шрифта», «Каллиграфия», «Книжная графика», «Компьютерное проектирование в дизайне», «Компьютерный дизайн», «Проектирование шрифта», «Современные проблемы в дизайне», «Типографика».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- 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 (ОПК-7).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

- принципы создания и области применения графических изображений, выполненных на компьютере;
- способы анимирования компьютерных графических изображений и сферы их использования;
- приёмы выполнения и сферы использования растровых компьютерных графических изображений растровых компьютерных графических изображений;
- методы разработки векторных графических изображений и применения их в полиграфии;

уметь

- создавать графические изображения на компьютере;
- разрабатывать и создавать растровые графические изображения в программе Photoshop;
- разрабатывать и создавать векторные графические изображения в программе COREL DRAW;

владеть

- методами разработки и создания растровые графические изображения в программе Photoshop;
- методами создания векторные графические изображения в программе COREL DRAW;
- методами создания интерактивных компьютерных видеофильмов в программах Photoshop и COREL DRAW;
- методами анимации компьютерных графические изображения в программах Photoshop и COREL DRAW;

– =- Анимировать компьютерные графические изображения в программах Photoshop и COREL DRAW.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 8,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 288 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 132 ч., СРС – 156 ч.),

распределение по семестрам – 4, 5,

форма и место отчётности – зачёт (4 семестр), аттестация с оценкой (5 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Раздел 1. Приёмы выполнения и сферы использования.

1 Общие представления о растровых графических изображениях. Начальные навыки работы с пакетом Photoshop;. 2 Программа Photoshop, как инструмент для работы с растровой графикой. Возможности программы Photoshop для создания художественных графических изображений и рекламы. 3 Рабочее поле, меню и палитры программы Photoshop. 4 Приёмы фотомонтажа при создании художественных графических изображений и рекламного плаката с помощью Photoshop. 5. Реставрация старой фотографии;. 6. Работа с инструментом «Штамп» при устранении дефектов изображения;. 7. Коррекция изображений;. Комбинированные изображения. Улучшение изображений.

Раздел 2. Разработка векторных графических изображений и применение их в рекламе.

8. Компьютерные программы для создания векторной графики. 9. Базовые навыки работы с COREL DRAW. 10. Элементы окна редактора. Режимы редактирования и просмотра. 11. Создание и манипулирование геометрическими объектами. 12. Редактирование формы объектов и их контуров. 13. Использование меню эффекты по созданию перспективы(плавного перехода между объектами(многократного обвода(линзы и др. 14. Создание элементов фирменного стиля. (Товарный знак(фирменный бланк и визитка.(. 15. Печать изображений. (Масштабирование изображения при разработки щитовой рекламы).

Раздел 3. Способы анимирования компьютерных графических изображений и сферы их использования.

16. Сравнительная характеристики инструментальных средств анимации различных производителей (3D Studio MAX, Adobe ImageReady, Corel R.A.V.E., Macromedia Flash) в зависимости от требуемого результата (высокое качество, малый размер файла и т.д.). 17. Анимация растровых графических изображений с помощью программы Adobe ImageReady. 18. Создание покадровой анимации из группы файлов, создание анимации с расчётом промежуточных кадров. 19. Анимация векторных графических изображений с помощью программы Corel R.A.V.E. 20. Интерфейс программы Corel R.A.V.E. 21. Редактирование и анимация объектов, изобразительные возможности Corel R.A.V.E. 22. Создание рекламно-информационного видеоролика с помощью анимационной программы Corel R.A.V.E. используя: анимацию движения и цвета, применяя эффекты анимации к объектам, используя анимацию с помощью пошаговых переходов и анимацию текста. 23. Создание рекламно-информационного видеоролика с помощью программы Adobe ImageReady. используя: покадровую анимации из группы файлов, создание анимации с расчётом промежуточных кадров.

6. Разработчик

Свиридов Александр Александрович старший преподаватель кафедры живописи, графики и графического дизайна Института художественного образования ФГБОУ ВО «ВГСПУ».