

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

1. Цель освоения дисциплины

Формирование у будущих бакалавров системы знаний и навыков в области компьютерной графики, как инструмента художественного проектирования; формирование готовности к практическому применению компьютерных технологий в выполнении учебных и творческих проектов.

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», «История костюма и кроя», «Основы теории и методологии дизайн-проектирования», «Теоретические основы проектирования».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «История костюма и кроя», «Компьютерное проектирование в дизайне», «Костюмографика», прохождения практики «Преддипломная практика».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- 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-6);
- 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

- основные понятия информационных технологий и современные направления их развития, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру;
- основы компьютерной графики, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру;

уметь

- решать стандартные задачи профессиональной деятельности, анализировать графические образы, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна, создания графических проектов;
- анализировать сложные графические образы, оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов, использовать программные средства;

владеть

- способами обработки, хранении, анализа графической информации;
- способами обработки графической информации, коррекции, монтажа векторных и растровых изображений; композиционного анализа сложных графических образов, ввода вывода графической информации, настройки цвета.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 8,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 288 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 126 ч., СРС – 162 ч.),

распределение по семестрам – 4, 5,

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

5. Краткое содержание дисциплины

Основные понятия о компьютерной графике.

Виды компьютерной графики. Графические форматы. Понятие цвета и его представление в компьютерном дизайне и графике.

Программа Adobe Photoshop. Основные понятия и принципы работы.

Общие принципы работы с программой Adobe Photoshop. Выделение изображения, перемещение, трансформация. Коррекция и обработка изображений. Работа со слоями. Работа с текстом. Контуры и фигуры.

Программа Adobe Photoshop. Трюки и эффекты.

Имитация техник графического дизайна. Эффекты, применяемые к слоям. Текстуры.

Имитация природных явлений. Фотомонтаж.

Программа CorelDraw.

Основы рисования. Работа с цветом. Работа с текстом. Применение эффектов. Работа с растровыми объектами. Импорт и экспорт изображений.

6. Разработчик

Каюда С.В., старший преподаватель кафедры теории и методики обучения изобразительному искусству и дизайна костюма ФГБОУ ВО «ВГСПУ».