

# КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ

## 1. Цель освоения дисциплины

Овладение навыками практической деятельности в области квалифицированного использования информационных технологий для обеспечения практической деятельности дизайнера в сфере графического дизайна.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» относится к базовой части блока дисциплин.

Для освоения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплины «Проектирование».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплины «Проектирование», прохождения практик «Преддипломная практика», «Учебно-ознакомительная практика».

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

– способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

### *знать*

– программы автоматизированного проектирования в области компьютерного моделирования. Представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики и компьютерного проектирования;

– основные методы, способы и средства получения, хранения и переработки информации; основные принципы работы с компьютером, как средством управления информацией;

### *уметь*

– представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики и компьютерного проектирования;

– анализировать и выбирать оптимальные методы и средства компьютерного проектирования на базовом уровне;

### *владеть*

– технологически грамотно владеть основными методами и способами переработки информации. Оформлять сведения о предмете проектирования в комфортной интерактивной форме;

– основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации; навыками работы с компьютером, как средством управления информацией на базовом уровне.

## 4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 3,  
общая трудоёмкость дисциплины в часах – 108 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 32 ч., СРС – 76 ч.),  
распределение по семестрам – 6,  
форма и место отчётности – зачёт (6 семестр).

## **5. Краткое содержание дисциплины**

1. Основы графического дизайна..

1.1 Типы растровых изображений. Размер и разрешение изображения. Понятие холста. 1.2 Основные операции с растровыми объектами 1.3 Растровая графика. Возможности и интерфейс растрового редактора 1.4 Выделенные области. Быстрая маска 1.5 Слои и композиции. 1.6 Натюрморт из геометрических тел. 1.7 Работа с заливками 1.8 Натюрморт из геометрических тел. 1.9 Маски. 1.10 Слой-маски. Э1 1.11 Описание цветов. Цветовой охват и модели цвета. 1.12 Коррекция изображений. Заливочные и корректирующие слои. 1.13 Компоновка листа, вывод работы на

2. Основы графического дизайна в Adobe Illustrator.

2.1 Интерфейс и его элементы. Инструменты рисования сегментов 2.2 Инструменты рисования сегментов 2.3 Рисование линий 2.4 Выделение и трансформация 2.5 Работа с контурами 2.6 Обработка контуров 2.7 Разработка логотипа 2.8 Работа с цветом. Градиент. Текстуры 2.9. Работа с текстом 2.10 Разработка афиши 2.11 Кисти и символы / Работа с кистями

## **6. Разработчик**

Монастырева Д.А. ассистент кафедры живописи, графики и графического дизайна ФГБОУ ВО "ВГСПУ".