

# 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 базовой части блока дисциплин. Освоение данной дисциплины является необходимой основой для прохождения практики «Преддипломная практика».

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

– способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

### **знать**

– основы компьютерной графики, программные средства компьютерной графики, основы представления композиции и цвета, графические форматы и их структуру; основные графические пакеты и приемы работы в них для достижения конкретной цели; методы растрования, методы преобразования растровых изображений; методы работы с растровой и векторной графикой, обработки и коррекции изображений; имитации техник графического дизайна, подготовки графических проектов;

– основы компьютерной графики, 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 структура в дизайне одежды и рекламной графике;

### **уметь**

– анализировать сложные графические образы, оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений, создавать собственные графические проекты;

– анализировать сложные графические образы, оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов, использовать программные средства;

– анализировать сложные графические образы, оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов, использовать программные средства при создании объектов дизайна, связанных непосредственно с дизайном одежды и рекламной графикой;

### **владеть**

– способами обработки, хранения, 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 – 7,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 252 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 122 ч., СРС – 130 ч.),

распределение по семестрам – 4, 5, 3,

форма и место отчётности – зачёт (4 семестр), зачёт (5 семестр), зачёт (3 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.

Adobe Photoshop. Основные принципы работы с программой. Трюки и эффекты. Общие принципы работы с программой Adobe Photoshop. Выделение изображения, перемещение, трансформация. Коррекция и обработка изображений. Работа со слоями. Работа с текстом. Контуры и фигуры. Имитация техник графического дизайна. Эффекты, применяемые к слоям. Текстуры. Фотомонтаж.

Adobe Illustrator. Основные принципы работы с программой. Базовые приемы дизайна в Illustrator.

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

Corel Draw. Основные принципы работы с программой.

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

Компьютерная графика в дизайне одежды.

Особенности применения элементов компьютерной графики в разработке дизайна одежды.

Рекламная графика в дизайне одежды.

#### **6. Разработчик**

Фролова Т.А., старший преподаватель кафедры теории и методики обучения изобразительному искусству и дизайна костюма ФГБОУ ВО «ВГСПУ».