

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе  
А.С. Огрин



## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графический дизайн»

Программа разработана на кафедре дизайна

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к базовой части блока Дисциплины (модули).
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Освоение основных возможностей применения компьютерных технологий для создания и обработки векторных изображений.
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	<p><b>ОК-10</b> - способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;</p> <p><b>ОПК-4</b> - способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;</p> <p><b>ПК-1</b> - способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного смысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;</p> <p><b>ПК-2</b> - способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>
<b>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</b>	<p>В результате освоения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• форматы и другие параметры файлов, применяемые в компьютерной верстке;</li> <li>• приемы верстки на плоскости в пакетах компьютерной верстки;</li> <li>• основные возможности продукта Macromedia Flash;</li> <li>• технику создания анимации;</li> <li>• форматы используемых изображений, видео и звука;</li> <li>• возможности публикации готового анимационного продукта для web и в виде исполняемого файла (проектора);</li> <li>• отличия векторного и растрового способа представления изображения.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать основные возможности векторного редактора для разработки знаков;</li> <li>• подбирать приемы, адекватно выделяющие структуру информационного материала;</li> <li>• подготавливать для последующей верстки изображения и тексты;</li> <li>• сверстывать большие объемы текстового и иллюстративного материала, эффективно используя возможности пакетов</li> </ul>

	<p>компьютерной верстки;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• грамотно работать с многослойными изображениями типа карты и схемы;</li> <li>• создавать tweening-анимацию и мультипликацию;</li> <li>• проектировать и реализовывать ритмику анимации;</li> <li>• применять наиболее распространенные визуальные статические и анимационные эффекты.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• принципами построения и преобразования векторных объектов;</li> <li>• правилами выделения структуры информационного материала в пакетах компьютерной верстки.</li> <li>• принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка;</li> <li>• навыками линейно-конструктивного построения;</li> <li>• приемами работы в макетировании и моделировании;</li> <li>• приемами работы с цветом и цветовыми композициями;</li> <li>• методами и технологией классических графики;</li> <li>• основными правилами и принципами набора и верстки.</li> </ul>
<b>Краткая характеристика учебной дисциплины</b>	<p>Тема 1. 1. Векторные технологии. Простое рисование. Формообразование</p> <p>Тема 2. Обработка фотографий. Фотоколлаж.</p> <p>Тема 3. Верстка текстовых блоков. Подготовка текстов. Модульная сетка</p> <p>Тема 4. Шрифты. Flash, Adobe After Effect, HTML? Экспорт изображений</p>
<b>Форма итогового контроля знаний</b>	<p>Для контроля усвоения студентами данной дисциплины, учебным планом предусмотрены зачет и зачет с оценкой, в форме защиты текущих и итоговой работ.</p>