

АННОТАЦИЯ
к рабочей программе дисциплины
Б1.О.17 «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА, МУЛЬТИМЕДИА И ВЕБ-ДИЗАЙН»

Объем трудоемкости: Общая трудоёмкость дисциплины составляет 11 зачетных единиц (396 часов, из них: 187,1 часов аудиторной нагрузки: 186 часов лабораторных работ, 1,1 час ИКР; 110,8 часов самостоятельной работы, 98,1 часов подготовка к экзамену)

Целью изучения дисциплины является овладение студентами прочными знаниями в области компьютерных технологий в сфере 2d, 3d, веб-дизайна, и мультимедиа, формирование у студентов способности решать творческие профессиональные задачи с применением инструментария компьютерного моделирования в графических редакторах. Навыки компьютерного моделирования и умение совмещать возможности аудиовизуальной техники представляют важный элемент профессионального мастерства дизайнера. Знание основ компьютерной графики, мультимедиа и веб-дизайна, инструментального арсенала графических редакторов, обладание навыками моделирования формы в виртуальной среде, умение быстро и точно решать сложные пластические задачи, убедительно и эффектно представлять проектные материалы, создавать интерактивное взаимодействие с компьютером формирует необходимые профессиональные компетенции выпускника-бакалавра.

Задачи дисциплины:

- изучить принципы работы информационных технологий, современного программного обеспечения;
- научиться применять современные информационно-коммуникационные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;
- 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;
- формировать представление об основах компьютерной графики;
- изучить основные термины и понятия в работе с программным обеспечением;
- изучить типологии программного обеспечения;
- изучить базовые алгоритмы работы в графических редакторах;
- освоить инструментарии векторного графического редактора Corel Draw;
- освоить инструментарии векторного графического редактора Adobe Illustrator;
- освоить инструментарии растрового графического редактора Adobe Photoshop;
- освоить практические умения и навыки создания проектов в среде вебдизайна;
- освоить инструментарии графического 3d-редактора 3D Studio Max;
- сформировать базовые знания, лежащие в основе подготовки мультимедиа данных, в том числе заложить основы обработки растровой и векторной графики и анимации с использованием прикладных пакетов.

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» относится к обязательной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана.

Последующие дисциплины: «Дизайн-проектирование», «Типографика и шрифт», «Композиция и проектная графика», «Графический и коммуникативный дизайн в среде».

Требования к уровню освоения дисциплины:

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
ИОПК-6.1. Понимает принципы работы информационных технологий, современного программного обеспечения.	Знает: принципы работы современных информационных технологий, особенности работы современного программного обеспечения.
	Умеет: эффективно и грамотно работать с информационными технологиями современного программного обеспечения.
	Владеет: способами профессиональной работы с информационными технологиями, различного современного программного обеспечения.
ИОПК-6.2 Применяет современные информационно-коммуникационные технологии, программные средства обработки информации при решении задач профессиональной деятельности.	Знает: современные информационно-коммуникационные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.
	Умеет: грамотно и профессионально применять современные информационно-коммуникационные технологии, программные средства обработки информации для решения задач профессиональной деятельности.
	Владеет: способами и методами профессионального применения современных информационно-коммуникационных технологий, программных средств обработки информации в рамках обучения данному предмету и в профессиональной практике.

Содержание дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.
Разделы (темы) дисциплины, изучаемые в 1-4 семестрах (1-2 курсе) (ОФО).

№	Наименование разделов (тем)	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа СРС
			Л	ПЗ	ЛР	
1 семестр						
1	Понятия и особенности векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы «CorelDraw»	4			4	
2	Создание объектов, работа с примитивными формами	6			6	
3	Контур: создание и обработка	6			6	
4	Работа с цветом	4			4	
5	Оформление текста	6			6	
6	Работа со сложными формами и текстурами	6			6	
7	Создание простой векторной иллюстрации в «CorelDraw»	10			8	2
8	Перевод растровой графики в векторную	6			6	
9	Знакомство с интерфейсом программы «Adobe Illustrator»	4			4	
10	Создание сложной векторной иллюстрации в «Adobe Illustrator»	12			10	2
11	Работа с векторными кистями	8			8	
	ИТОГО по разделам дисциплины	72			68	4
	Контроль самостоятельной работы (КСР)					
	Промежуточная аттестация (ИКР)	0,3				
	Подготовка к текущему контролю	35,7				
	Общая трудоемкость по дисциплине	108				
2 семестр						

1	Понятия и особенности растровой графики. Освоение интерфейса программы «Adobe Photoshop»	2			2	
2	Работа с цветом растровых изображений	3,5			2	1,5
3	Инструменты быстрого ретуширования фотоизображений	3			3	
4	Инструменты и способы выделения фрагментов изображения	2			2	
5	Работа с текстом. Моделирование шрифтового эффекта	4			2	2
6	Работа с кистями	4,5			3	1,5
7	Перенос ручного эскиза в цифровое пространство, доработка и коррекция изображения	5			3	2
8	Работа с мокапами и смарт-объектами	2			2	
9	Сложная ретушь фотоизображения. Восстановление фрагментов.	5			3	2
10	Создание фото-манипуляции, моделирование виртуальной формы	14			6	8
ИТОГО по разделам дисциплины		45			28	17
Контроль самостоятельной работы (КСР)						
Промежуточная аттестация (ИКР)		0,3				
Подготовка к текущему контролю		26,7				
Общая трудоемкость по дисциплине		72				
3 семестр						
1	Введение в программу «3D Studio Max». Рабочее окно «3D Studio Max»	4			4	
2	Методы моделирования. Создание сцены интерьера жилой комнаты. Инструментальные возможности «3D Studio Max»	35,8			12	23,8
3	Методы обработки изображения. Создание сцены интерьера жилой комнаты в «3D Studio Max»	68			18	50
ИТОГО по разделам дисциплины		107,8			34	73,8
Контроль самостоятельной работы (КСР)						
Промежуточная аттестация (ИКР)		0,2				
Подготовка к текущему контролю						
Общая трудоемкость по дисциплине		108				
4 семестр						
1	Основные понятия Web-дизайна. Особенности восприятия экранной графики	6			6	
2	Создание оформления элементов веб-страницы	28			22	6
3	Дизайн-концепция веб-проекта	38			28	10
ИТОГО по разделам дисциплины		72			56	16
Контроль самостоятельной работы (КСР)						
Промежуточная аттестация (ИКР)		0,3				
Подготовка к текущему контролю		35,7				
Общая трудоемкость по дисциплине		108				

Курсовые работы: не предусмотрены.

Изучение дисциплины заканчивается аттестацией в форме экзамена.