

**АННОТАЦИЯ**  
**к рабочей программе дисциплины**  
**Б1.О.16 «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 «CorelDraw»;
- освоить инструментарии растрового графического редактора «Adobe Photoshop»;
- освоить практические умения и навыки создания проектов в среде веб-дизайна;
- 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
<b>ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b>	
ИОПК-6.1. Понимает принципы работы информационных технологий, современного программного обеспечения.	<b>Знает:</b> принципы работы современных информационных технологий, особенности работы современного программного обеспечения.
	<b>Умеет:</b> эффективно и грамотно работать с информационными технологиями современного программного обеспечения.
	<b>Владеет:</b> 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.	<b>Знает:</b> современные информационно-коммуникационные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.
	<b>Умеет:</b> грамотно и профессионально применять современные информационно-коммуникационные технологии, программные средства обработки информации для решения задач профессиональной деятельности.
	<b>Владеет:</b> 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
			Л	ПЗ	ЛР	
<b>1 семестр</b>						
1	Введение в информационные технологии. Прикладное программное обеспечение	4			4	
2	Понятия и особенности векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы «CorelDraw»	4			4	
3	Создание простой графики в CorelDraw	20			20	
4	Работа со сложными формами и текстурами: улучшение навыков	28			28	2
5	Создание сложной векторной иллюстрации	14			12	2
	<b>ИТОГО по разделам дисциплины</b>	<b>72</b>			<b>68</b>	<b>4</b>
	Контроль самостоятельной работы (КСР)					
	Промежуточная аттестация (ИКР)	<b>0,3</b>				
	Подготовка к текущему контролю	<b>35,7</b>				
	Общая трудоемкость по дисциплине	<b>108</b>				
<b>2 семестр</b>						

1	Понятия и особенности растровой графики. Освоение интерфейса программы «Adobe Photoshop»	10			8	2
2	Инструментальные возможности «Adobe Photoshop»	22			12	10
3	Создание сложной фото-манипуляции, моделирование виртуальной формы в «Adobe Photoshop»	13			8	5
<b>ИТОГО по разделам дисциплины</b>		<b>45</b>			<b>28</b>	<b>17</b>
Контроль самостоятельной работы (КСР)						
Промежуточная аттестация (ИКР)		<b>0,3</b>				
Подготовка к текущему контролю		<b>26,7</b>				
Общая трудоемкость по дисциплине		<b>72</b>				
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
<b>ИТОГО по разделам дисциплины</b>		<b>107,8</b>			<b>34</b>	<b>73,8</b>
Контроль самостоятельной работы (КСР)						
Промежуточная аттестация (ИКР)		<b>0,2</b>				
Подготовка к текущему контролю						
Общая трудоемкость по дисциплине		<b>108</b>				
4 семестр						
1	Введение в программу «Archicad», создание комплекта чертежей с помощью базовых инструментов программы	16			12	4
2	Основные понятия Web-дизайна. Особенности восприятия экранной графики	4			4	
3	Оформление ключевых элементов страницы веб-сайта	12			10	2
4	Создание дизайн-проекта многостраничного сайта	40			30	10
<b>ИТОГО по разделам дисциплины</b>		<b>72</b>			<b>56</b>	<b>16</b>
Контроль самостоятельной работы (КСР)						
Промежуточная аттестация (ИКР)		<b>0,3</b>				
Подготовка к текущему контролю		<b>35,7</b>				
Общая трудоемкость по дисциплине		<b>108</b>				

**Курсовые работы:** не предусмотрены.

**Изучение дисциплины заканчивается аттестацией в форме экзамена.**