

Аннотация дисциплины Б.1.2.6 Дисциплина. Инструменты компьютерной графики

Дисциплина "Инструменты компьютерной графики" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Компьютерный дизайн" направления подготовки "09.03.01 Информатика и вычислительная техника".

Дисциплина изучается в 5, 6 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 252/7 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме зачет, экзамен.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-1 Способен выполнять работы и управлять работами по проектированию, созданию, модификации и сопровождению ИС
2. ПК-3 Способен создавать дизайн элементов графического пользовательского интерфейса

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. 1. Применение компьютерной графики. Графические редакторы.
2. 2. Изучение программ растровой графики. Способы выделения области изображения, работа со слоями, текстом, ретуширование изображений.
3. 3. Приемы работы в программах растровой графики.
4. 4. Ретуширование фотографий.
5. 5. Изучение программ растровой графики. Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми.
6. 6. Логотипы и эмблемы инструментами векторной графики
7. 7. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукт
8. 8. Средства гармонизации композиции в продуктах графического дизайна
9. 9. Художественный образ элементов графического дизайна
10. 1. Файловая система и форматы файлов
11. 2. Понятие макет. Виды макетов и их применения. Способы и методики макетирования. Материалы и инструменты для макетирования.
12. 3. Правила подготовки дизайн- макета к печати.
13. 4. Алгоритмы подготовки файлов к печати. Способы контроля готовности файла к печати.
14. 5. Подготовка продукции графического дизайна к публикации в сети интернет
15. 6. Требования к публикации различных мультимедийных продуктов
16. 7. Мобильные приложения Электронный устройства и их программное обеспечение
17. 8. Требования к публикации электронных изданий

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: практические занятия, процедуры самообучения.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: задания.