

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина	<u>Б1.В.ОД.9 «Иллюстрирование»</u>
Направление подготовки	<u>54.03.01 «Дизайн»</u>
По профилю	<u>Дизайн костюма</u>
Квалификация (степень) выпускника	<u>БАКАЛАВР</u>
Кафедра-разработчик рабочей программы	<u>«Дизайн»</u>

1. Цели освоения дисциплины «Иллюстрирование»:

- а) обучение студентов использованию компьютера при разработке дизайна;
- б) изучение методов представления растровых и векторных изображений, технологиях их обработки, преобразования;
- в) создание портфолио включающего элементы фирменного стиля и видеопрезентации

2. Содержание дисциплины «Иллюстрирование»

- Знакомство с программой Adobe Photoshop. Общие представления о растровой и векторной графике. Использование инструментов векторной графики при создании элементов костюма. Понятия контур, слой, перо, кисть.
- Использование фотографий реальных тканей в дизайне. Способы создания объемного рисунка. Понятия группа слоев, маска, векторная маска слоя.
- Создание фурнитуры и аксессуаров. Настройка кисти. Использование векторных линий для рисования кистью.
- Обработка фотографий. Настройка параметров фотографии для нужд дизайна костюма. Создание бесшовных узоров.

3. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- а) основы компьютерного дизайна;
- б) построения и анализа изображений;
- в) основы разработки компьютерных шрифтов;
- г) методы разработки фирменного стиля и основы создания видео презентаций.

2) Уметь:

- а) анализировать сложные графические образы;
- б) оценивать качество растровых и векторных изображений;
- в) анализировать видеоматериал, работать со шрифтами, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна;
- г) обработки растровых, векторных изображений;

д) использовать видео данные, создавать графические проекты и элементы фирменного стиля;

е) создавать презентационные видео и графические проекты.

3) Владеть:

а) навыками свободного обращения с программами компьютерной графики (Adobe Photoshop);

б) способами интеграции с другими средствами дизайнера: графический планшет, цифровая фотокамера, мобильный телефон

в) компьютером для облегчения и ускорения процесса наглядного представления новых идей костюмов.

Зав.кафедрой Дизайн



В.В.Хамматова