

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы векторной графики

По направлению подготовки: 42.03.03 «Издательское дело»

Профиль: «Медийные технологии»

Квалификация выпускника: Бакалавр

Выпускающая кафедра: ИППФМ

Кафедра-разработчик рабочей программы: «Инновационного предпринимательства, права и финансового менеджмента»

1. Цели освоения дисциплины

- а) формирование систематизированных знаний по векторной графике;
- б) формирование знаний о работе векторных редакторов над разными типами компьютерной графики;
- в) формирование практических умений и навыков работы в графических редакторах CorelDRAW, Adobe Illustrator;
- г) обучение навыкам создания логотипов, рисования, геометрических фигур.

2. Содержание дисциплины «Основы векторной графики»:

Введение в компьютерную векторную графику
Основные параметры векторных изображений
Достоинство и недостатки векторной графики
Структура векторной графики – ее атрибуты и объекты
Программы векторной графики CorelDRAW, Adobe Illustrator
Роль и значение цвета в графическом дизайне
Основы шрифтовой композиции
Знакомство с законами и приемами композиции
Применение программы векторной графики CorelDRAW
Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW
Инструментальные средства редактора Adobe Illustrator
Применение программы векторной графики Adobe Illustrator
Создание и редактирование контуров
Создание многослойного изображения.
Работа со слоями многослойного изображения.
Техника рисования.
Форматы файлов векторной графики

3. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- а) области применения, средства и методы векторной компьютерной графики;
- б) особенности представления векторной графики;
- в) основные редакторы векторной графики.
- д) форматы графических векторных файлов
- г) систему цветов и их применение векторной графике

Уметь:

- а) создавать и редактировать векторные изображения в редакторах векторной графики CorelDRAW, Adobe Illustrator.
- в) ориентироваться в современных тенденциях и программных средствах векторной компьютерной графики;

- г) рисовать логотипы, иконки и другие объекты в программах векторной графики CorelDRAW, Adobe Illustrator; д) создавать макеты печатной продукции;
- д) анализировать произведения в различных видах дизайна;
- г) подготавливать изображения для печати и для вывода на экран и веб-дизайна.

Владеть:

- а) организовывать и проводить поиск идей для решения задач дизайна с применением растровой компьютерной графики;
- б) навыками самостоятельной творческой работы в программах CorelDRAW, Adobe Illustrator;

Зав.каф. ИППФМ



Гарафиев И.З.