

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

### **Цели и задачи дисциплины:**

- углубление знаний в области применения информационных технологий в дизайне;
- формирование самообразовательной компетентности будущих бакалавров художественно-проектного профиля в процессе изучения дисциплин информационного цикла.;

### **В результате изучения дисциплины студенты должны**

#### **знать:**

- основы растровой графики Adobe PhotoShop, анимационной графики;
- особенности работы в мультимедийном редакторе Adobe Flash;
- редактор векторной графики Corel Draw, DreamWeaver, 3DSMAX;

#### **уметь:**

- применять знания программ Adobe PhotoShop, Adobe Flash, Corel Draw, 3DSMAX при решении творческих художественно-проектных задач и задач презентации оригинальных дизайн-решений;

#### **владеть:**

- основами растровой графики Adobe PhotoShop, анимационной графики;
- правилами работы в мультимедийном редакторе Adobe Flash и редакторе векторной графики Corel Draw;
- начальными навыками работы в системе трехмерной графики и анимации 3DSMAX.

Компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины: ОК-7, ОПК-4, ОПК-7.

**Содержание:** Редактор растровой графики Adobe PhotoShop. Основы анимационной графики. Работа в мультимедийном редакторе Adobe Flash. Редактор векторной графики Corel Draw. Основы веб-мастерства. DreamWeaver. 3DSMAX - система трехмерной графики и анимации.