

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИЕ В ИСКУССТВЕ И КУЛЬТУРЕ**

<b>Направление подготовки (специальность)</b>	54.03.01 Дизайн
<b>Направленность (профиль) подготовки</b>	Дизайн
<b>Цель освоения дисциплины</b>	Изучение спектра компьютерных программ (графических редакторов) необходимых для профессиональной деятельности будущего специалиста в области дизайна; овладение навыками применения полученных знаний на практике в соответствии с поставленными целями и задачами; формирование представления о спектре современных информационных технологий, методах хранения, обработки и передачи информации.
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	14 ЗЕТ (504 часа)
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	2,4,5,6 семестр – зачет 3 семестр – экзамен
<b>Краткое содержание дисциплины:</b>	История фотографии. Основы и жанры фотографии. Виды оборудования. Предпосылки возникновения фотографии, как вида искусства, научно-технические достижения, способствовавшие возможности появления фотосъемки. История развития фотокамер и современные виды фотооборудования. Композиция в фотографии. Работа с объектами фотосъемки. Студийная фотосъемка. Освещение в фотографии. Применение формальной композиции при построении кадра. Особенности освещения и разновидности студийного оборудования. Устройство и настройки цифровой камеры. Основы фотосъемки. Принцип работы цифровой фотокамеры. Основные составляющие конструкции. Режимы съемки и соответствующие настройки для реализации различных задач в конкретных условиях освещения. Основы цифровой обработки и создания изображений в растровых графических редакторах. Основы обработки цифровых изображений. Обработка, хранение и передача информации. Графические редакторы: назначение и общая характеристика. Основы растровой и векторной графики. Форматы графических изображений. Цветовые пространства (модели). Аддитивные и субтрактивные цветовые модели. Особенности идентификации цвета в различных цветовых пространствах. Характеристики цвета: яркость, насыщенность, тон. Кодировка цветов в различных системах. Профессиональные графические редакторы: интерфейс, установки и настройки. Растровые инструменты. Тоновая и цветовая коррекция изображений. Работа с цветом и каналами. Работа со слоями: тили слоев, слой-маски, заливочные и корректирующие слои. Основные элементы интерфейса графических редакторов. Базовые настройки характеристик изображения. Размеры, формат, разрешение. Гистограмма. Инструменты цвет коррекции. Работа с выделением объектов. Замена фона. Создание коллажей, эффекты слоя. Режимы смешивания слоев. Коррекция цифрового шума. Работа со светотенью. Основы трехмерного моделирования. Предмет и задачи трехмерного моделирования. Основные элементы интерфейса. Способы моделирования.

Аннотацию рабочей программы составил Варламова Н.А.

