

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ВОРОНЕЖСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ  
АКАДЕМИЯ

«УТВЕРЖДАЮ»

Декан экономического факультета  
профессор \_\_\_\_\_ М.Г.Матвеев  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ДИСЦИПЛИНЫ  
«WEB-ДИЗАЙН»  
для специальности 351400  
«Прикладная информатика в экономике»  
Группа специальностей 35140000 - Междисциплинарные специальности

Программа рассмотрена  
на заседании кафедры прикладной математики и экономико-математических  
методов протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Зав. каф. прикладной математики  
и экономико-математических методов, проф. \_\_\_\_\_ М.Г.Матвеев

на заседании методической комиссии экономического факультета,  
протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Председатель методической комиссии  
экономического факультета, проф. \_\_\_\_\_ И.П. Богомолова

Воронеж  
2002г.

## 1. Цель и задачи преподавания дисциплины

Курс «Web-дизайн» является курсом по выбору для студентов, обучающихся по специальности «Информационные системы в экономике».

Целью данной дисциплины является изучение основ дизайна, композиции и рисования на компьютере на примерах создания web-сайтов. Данная дисциплина предназначена для развития художественного вкуса студентов, а также базовых навыков применения компьютера для создания графических изображений и оформления страниц.

## 2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:

- уметь создавать простые векторные изображения;
- уметь переводить растровые изображения в векторные;
- грамотно компоновать отдельные элементы на странице;
- выбирать «приятную» цветовую гамму для рисунков и страницы;
- обрабатывать растровые изображения в Photoshop и применять к ним различные графические эффекты.
- иметь базовые представления о мультипликации
- уметь создавать простейшую мультипликацию с помощью Flash
- импортировать flash-ролики в среду WEB

## 3. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид работы	Ед. Изм.	Кол-во	Коефф.	Всего часов	11 семестр
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>ч</b>			<b>104</b>	<b>104</b>
<b>Аудиторная работа</b>	<b>ч</b>			<b>54</b>	<b>54</b>
Лекции	ч	18	1	18	18
Практические занятия	ч	36	2	36	36
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>ч</b>			<b>50</b>	<b>50</b>
Проработка конспектов лекций	ч	31	0,45	14	14
Изучение материалов, изложенных в лекции, по учебникам	п.л.	9	1	8	8
Подготовка к практическим занятиям	п.л.	12	1	10	10
Расчетно-графическая работа	стр. А4	12	1	10	10
Подготовка к зачету	тема по лекциям	4	2	8	8
Дисциплина входит в цикл	Дисциплины по выбору цикла ОПД				

## 4. Содержание дисциплины

### 4.1. Разделы дисциплины и виды занятий

№ п/п	ТЕМА	Лекции	ПЗ	ЛР
1	Что такое графика? Виды графики, графические форматы. Знакомство с CorelXara	2	4	0
2	Понятия: качественная мера, количественная мера, соразмерность. Композиция	2	2	0
3	Основы физического восприятия	2	0	0
4	Анимация (анимация в Macromedia Flash)	2	4	0
5	Более сложные элементы анимации. Движение по траектории	0	4	0
6	Вложенная анимация	0	2	0
7	Изготовление логотипа фирмы	2	4	0
8	Трассировка. Снятие изобразительности	0	2	0
9	Стилизация объекта по заданному признаку	0	2	0
10	Теория цвета	2	0	0
11	Эффекты Photoshop	4	6	0
12	Оптимизация графики для web. Особенности графики в сети	2	2	0
13	Итоговая практическая работа	0	4	0
<b>Итого</b>		<b>18</b>	<b>36</b>	<b>0</b>

### 4.2. Содержание разделов дисциплины

#### ЛЕКЦИОННЫЕ ЗАНЯТИЯ

##### 4.2.1. Что такое графика? Виды графики, графические форматы

Какие типы графики бывают: векторная, растровая, фрактальная и т.д. Различия между векторной и растровой графикой. Преимущества типов графики. Описание панели инструментов Corel Xara

##### 4.2.2. Понятия: качественная мера, количественная мера, соразмерность

Фундаментальные принципы и механизмы установления композиционной меры в ее наиболее общих формах, выявление основного состава и всех выразительных возможностей, которые выступают в роли «строительного материала» при создании композиции. Понятие категории соразмерности как процесса согласования качественных и количественных мер.

##### 4.2.3. Основы физического восприятия

Влияние цветов на психику человека. Какие цвета лучше использовать. Основные принципы композиции. Положения рисунка на листе, размер, форма. Ошибки начинающих дизайнеров.

#### *4.2.4. Анимация*

Что такое анимация? Раскадровка, ключевые кадры. Анимация во Flash. Обзор панели инструментов. Слои, монтажная линейка, сцена. Создание простой анимации. Понятие «направляющий слой», путь. Организация движения «по пути». Морфинг. Превращения объектов.

#### *4.2.5. Вложенная анимация*

Понятие вложенной анимации. Область применения. Использование «библиотеки символов» Flash. Создание сложных роликов. Советы и рекомендации

#### *4.2.6. Изготовление логотипа фирмы*

Типы логотипов. Элементы, присущие логотипам. Слоган. Этапы создания логотипа. Создание чернового варианта макета логотипа для заказчика.

#### *4.2.7. Трассировка. Снятие изобразительности*

Преобразование растровой графики в векторную. Редактирование картин.

#### *4.2.8. Стилизация объекта по заданному признаку*

Понятие стилизация. Изготовление в CorelXara стилизованных объектов, на примере одного или двух выбранных объектов. Например, дерева.

#### *4.2.6. Теория цвета*

Цветовой круг Освальда. Цветовые схемы RGB, CMYK, HSB, LAB. Схема образования цветов. Цветовая палитра. Градиентные цвета.

#### *4.2.7. Эффекты Photoshop*

Стандартная панель инструментов Photoshop. Создание графических эффектов: кубические буквы, пластилиновый эффект, металлический текст, эффект хрома, эффект огня, эффект «лучи во все стороны», эффект льда, создание галактики. Методы ретуши старых фотографий.

#### *4.2.8. Оптимизация графики для web. Особенности графики в сети*

Основные отличия форматов графических файлов JPEG и GIF. Оптимизация палитры цветов, удаление лишнего пространства, удаление лишнего фона. Форматы SWF и PNG

## 5. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ

Основные приемы работы студент осваивает и закрепляет самостоятельно в процессе работы с заданиями и по рекомендованным материалам во время выполнения практических работ.

## **5. Лабораторный практикум**

Не предусмотрен.

## **6. Формы и содержание текущего, промежуточного и итогового контроля**

### **6.1. Перечень вопросов к зачету**

- Отличие растровой и векторной графики
- Отличие цветовой схемы RGB от CMYK
- Какие цвета называют «теплыми», «холодными» и «солидными»
- Этапы создания логотипа
- Каких видов бывают логотипы
- Что такое «стильный» сайт.
- Что такое композиция
- Какие форматы графических файлов вы знаете
- Что такое «слой»?
- Этапы создания анимации во Flash
- Создайте движение по траектории во flash
- Раскрасьте черно-белую фотографию в Photoshop
- Примените к буквам в Photoshop эффект огня
- Расскадровка
- Эффект «морфинг» во Flash

## **7. ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА**

1. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова. –СПб: Символ-Плюс, 1999. – 376с.
2. Чернышев О.В. //Формальная композиция. Творческий практикум. - Мн.: Харвест, 1999.-312с.
3. Освальд М. Мир CorelDRAW. Пер.с нем. – К.: Торгово-издательское бюро ВНУ, 1995 г. – 416 с. : ил.
4. Сандерс Б. Эффективная работа: Flash 5. СПб: Питер, 2001. – 352 с.:ил.

### **7.1. ОБУЧАЮЩИЕ, КОНТРОЛИРУЮЩИЕ И ДРУГИЕ СРЕДСТВА ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.**

При изучении дисциплины целесообразно использовать материалы интернет-ресурсов таких как [www.render.ru](http://www.render.ru), [www.codenet.ru](http://www.codenet.ru), [www.flasher.ru](http://www.flasher.ru) и д.р.

Программа составлена в соответствии с Государственным образовательным стандартом высшего профессионального образования по специальности подготовки дипломированного специалиста.

Рабочую программу разработал:  
асс. кафедры ПМиЭММ

\_\_\_\_\_ Д.О. Сазонов