

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/dorabotka-zakaza-klienta/147753>

Тип работы: Доработка заказа клиента

Предмет: Дизайн

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4

1 МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО 6

1.1 Виды компьютерного искусства 6

1.2 Графический дизайн обложек музыкальных альбомов: индивидуальность и общая стилистическая тенденция в единстве и противоположности 9

2 Разработка дизайн-макета музыкального альбома 16

2.1 Интерфейс CorelDraw 16

2.2 Основные инструменты CorelDRAW 18

2.3 Разработка дизайн-макета 21

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 31

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 32

ВВЕДЕНИЕ

Около 70% всей воспринимаемой человеком информации воспринимается им с помощью зрения.

Графическая информация имеет чрезвычайно важную роль в жизни людей. Именно такой вид информации человек воспринимает быстрее всего. Зрительные образы надолго сохраняются в человеческой памяти.

Люди рисовали с самых ранних времен. До настоящего времени дошли рисунки доисторического человека, которые он высекал на камне. С развитием технологий, появлением новых материалов постоянно появлялись и становились популярными новые виды изобразительных искусств – графика, живопись, скульптура, в каждом из которых можно выделить различные жанры.

Изобретение и развитие компьютерной техники породило новый вид искусства – компьютерную графику.

При этом компьютерная графика используется как в сугубо утилитарном смысле – например, для организации графических интерфейсов, которые имеют существенные преимущества, так и как особый вид искусства.

Компьютерная графика к настоящему времени имеет разные сферы применения – проектирование производственных систем и архитектурных объектов, научные исследования, математическое моделирование.

Значительных успехов достигла компьютерная графика в анимировании изображений. Это ее качество активно используется в киноиндустрии. Выпускаются полнометражные анимационные картины, создаются уникальные спецэффекты.

Компьютерная графика является незаменимым атрибутом наглядных учебных интерактивных курсов. При использовании графических иллюстраций легче и быстрее усваивается учебный материал. Простая графическая навигация позволяет легко возвращаться к предыдущему материалу до тех пор, пока он не будет полностью усвоен.

Компьютерные игры являются популярным видом досуга. Качество компьютерной графики в играх обеспечивается за счет современных аппаратных возможностей и качественного программного обеспечения.

Очень важную роль играет компьютерная графика в рекламе. За счет огромных возможностей компьютерной техники, уровня развития графических редакторов и появления новых каналов распространения реклама сегодня стала еще более эффективным инструментом информирования населения о товарах и услугах.

Графические возможности заложены практически во все современные языки программирования высокого уровня.

Актуальность курсовой работы состоит в знакомстве с современными возможностями компьютерной

графики.

Объектом исследования курсовой работы являются компьютерная графика.

Предметом исследования курсовой работы являются растровый графический редактор CorelDraw.

Цель курсовой работы – изучение методов создания дизайн-макета в редакторе CorelDraw.

Задачи курсовой работы:

- изучить понятие компьютерной графики, ее классификацию;
- исследовать историю развития и области применения компьютерной графики;
- изучить растровый графический редактор PhotoShop;
- проиллюстрировать применение графического редактора PhotoShop на примере разработки макет-дизайна музыкального альбома.

1 МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО

1.1 Виды компьютерного искусства

Мультимедиа (от лат. multum - много и media - средства, среда) - компьютерные технологии, объединяющие в одном информационном объекте сразу несколько видов данных (текст, статичные изображения, анимацию, видео, звук и музыку).

Их главные преимущества и новизна состоят в интерактивности (от англ. interaction - диалог) - возможности с помощью компьютерной программы искать информацию, получать ее и обмениваться ею.

С одной стороны, компьютерное искусство включает в себя произведения классических искусств, переведенные в цифровой формат, а с другой - принципиально новые художественные произведения, которые не могут быть созданы с помощью обычных красок, фотоаппарата или получены с использованием кино- и видеокамеры. К компьютерному искусству нельзя подходить со старыми эстетическими критериями. Это явление совсем иной природы. В руках умелых художников компьютер - это инструмент для создания прекрасных произведений, универсальный посредник для многих форм творческой деятельности, позволяющий развить и расширить само понятие искусства.

В настоящее время стремительно развиваются такие виды мультимедийного искусства, как компьютерная графика, дизайн, анимация, музыка и интерактивный перформанс.

Компьютерная графика. Не стоит ставить знак равенства между искусством компьютерной и традиционной графики: они имеют лишь косвенное отношение друг к другу. Конечно, между ними есть и общее, например возможность тиражирования, но различий гораздо больше. Под компьютерной графикой подразумевается создание рисунков и чертежей с использованием информационных технологий, обеспечивающих такой цвет, свет, фактуру и движение, которые не могут быть получены при помощи других способов и средств. Ее лучшие образцы, рассматриваемые на экране высококачественного монитора, достигают бесконечного цветового разнообразия и уникального колорита. Поэтому будущее этого искусства многие художники и искусствоведы видят в создании больших плоских настенных экранах со сменяющимися изображениями. Современной компьютерной графике доступно воспроизведение образов традиционной живописи, фотографии, кино или видео разных жанров. например, коллаж, созданный ее выразительными средствами, - это движение от четкой предметности натюрморта. реального мотива пейзажа к свободной композиции и абстрактной форме. Компьютерная графика позволяет осуществлять реставрацию художественных произведений, выполненных в форматах классической эстетики.

С компьютерной графикой каждый из нас встречается ежедневно. Сферы ее применения достаточно широки: она используется в полиграфической промышленности и архитектурном проектировании, в киноиндустрии и на телевидении (например, в заставках телепрограмм и видеоклипах). Одними из первых начали использовать компьютерную графику в сфере дизайна. В настоящее время она применяется практически во всех его областях.

Графический дизайн. Графический дизайн - это творческий процесс художественного конструирования (моделирования) объекта, объединяющий искусство и новейшие информационные технологии. С его помощью оформляются книги и журналы, производится разнообразная рекламная продукция (плакаты, постеры, логотипы, эмблемы), осуществляется архитектурное проектирование, разрабатываются веб-сайты и веб-страницы, создаются портфолио и презентации, текстовые и видеоэффекты (например, в игровом дизайне) с использованием трехмерных объектов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гурский, Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDRAW 12, Illustrator CS / Ю. Гурский, И. Гурская, А.

Жвалевский. - СПб: Питер, 2017. - 812 с.

2. Дабижа, Г. Компьютерная графика и верстка. CorelDRAW, Photoshop, PageMaker / Дабижа, Галина. - СПб: Питер, 2018. - 272 с.

3. Дунаев, В.В. CorelDRAW X4 на примерах / В.В. Дунаев. - М.: БХВ-Петербург, 2017. - 161 с.

4. Левин, А.Ш. Самоучитель CorelDRAW / А.Ш. Левин. - М.: СПб: Питер, 2016. - 205 с.

5. Миронов, Д. CorelDRAW 9. Учебный курс / Д. Миронов. - М.: Питер, 2015. - 464 с.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/dorabotka-zakaza-klienta/147753>