

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

44.03.05 «Педагогическое образование»

4 семестр

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины: овладение основами компьютерной графики; рассмотрение принципов растровой, векторной графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Компьютерная графика» реализуется в вариативной части учебного плана 44.03.05 – Педагогическое образование.

Пререквизиты дисциплины: «Геометрия», «Математическая логика», «Программирование».

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения ОПОП

Код формируемых компетенций	Уровень освоения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине характеризующие этапы формирования компетенций (показатели освоения компетенции)
1	2	3
ОК-6	частичное	<i>Знать</i> <ul style="list-style-type: none">структуру и общую схему функционирования графических средств <i>Уметь</i> <ul style="list-style-type: none">использовать графические стандарты и библиотеки; <i>Владеть</i> <ul style="list-style-type: none">основными приемами создание и редактирования изображений в графических редакторах
ПК-1	частичное	<i>Знать</i> <ul style="list-style-type: none">методы и средства компьютерной графики и геометрического моделирования <i>Уметь</i> <ul style="list-style-type: none">применять основополагающие принципы разработки графических и мультимедийных систем <i>Владеть</i> <ul style="list-style-type: none">средствами компьютерной графики в профессиональной деятельности
ПК-11	частичное	<i>Знать</i> <ul style="list-style-type: none">основы векторной и растровой графики <i>Уметь</i> <ul style="list-style-type: none">реализовывать основные алгоритмы растровой и векторной графики; <i>Владеть:</i> <ul style="list-style-type: none">практическими навыками в использовании основных программных графических пакетах

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Векторная графика. Редактор InkScare Принципы работы векторной графики, цветовые модели.

Рабочее пространство и возможности редактора InkScare Основные примитивы в InkScare: прямоугольники, круги, линии, кривые Безье и др. Свойства примитивов и работа с примитивами. Создание простых векторных объектов.

Работа с интерактивными инструментами. Свойства и возможности основных интерактивных инструментов.

Инструмент Share (форма), абрис, текстуры, трассировка Возможности инструмента Форма.

Якорные точки, трансформация объекта. Трассировка изображений в векторный формат

Работа с текстом в векторном редакторе. Обработка текста. Виды надписей, преобразование текста в объекты, моделирование новых элементов из текста

Графический редактор Gimp. Растровая графика. Рабочее пространство и возможности редактора Gimp. Работа с цветом, градиентом, палитрами. Цветовые модели. Настройка, цветовые модели для печати и для интернета.

Ретушь фотографий. Базовые инструменты. Основы работы с ретушью. Простые техники Перевод в различные цветовые режимы. Подготовка фото к печати. Размеры, пропорции, цветовой режим

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – 4 семестр зачет

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 2

Составил ст. пр. кафедры МОиИТ


Л.И. Курлыкова

Заведующий кафедрой МОиИТ


Ю.Ю. Евсева

Председатель
учебно-методической комиссии направления


М.В. Артамонова

Директор института


М.В. Артамонова

Дата: 28.08.2018

Печать института

