Информация по учебной дисциплине 2 курса

|  |  |
| --- | --- |
| Название учебной дисциплины | Компьютерная графика и мультимедиа  (модуль «Технология обработки информации и программирование») |
| Код и название специальности | 6-05-0113-05 «Технологическое образование (технический труд и информатика)» |
| Курс изучения дисциплины | 2 |
| Семестр изучения специальности | 3 |
| Количество часов (всего/аудиторных) | 144/72 |
| Трудоемкость в зачетных единицах | 3 |
| Пререквизиты | Информационные технологии в образовании |
| Краткое содержание учебной дисциплины | Двухмерная графика. Основные понятия компьютерной графики. Векторная графика. Растровая графика. Основы графического дизайна. Деловая графика. Основы инженерной графики. Технологии компьютерной анимации. Компьютерная анимация. Программируемая анимация. Трехмерная графика. Основы трехмерной графики. Технологии трехмерного моделирования. Технологии мультимедиа. Аппаратное и программное обеспечение мультимедиа. Технологии работы со звуком. Технологии работы с видео. Разработка мультимедийных проектов. |
| Результаты обучения (знать, уметь, иметь навык) | *знать:*   * основные понятия и виды компьютерной графики; * типовые задачи, инструменты и методы обработки векторной, растровой и трехмерной графики; * виды и приемы создания компьютерной анимации; * назначение деловой и инженерной графики; * понятие мультимедиа; * типовые задачи, инструменты и методы обработки звука и видео;   *уметь:*   * решать типовые задачи обработки векторной, растровой и трехмерной графики; * создавать компьютерную анимацию; * выполнять построение диаграмм, схем и чертежей; * решать типовые задачи обработки звука и видео; * создавать мультимедиа-ресурсы;   *иметь навык:*   * применения инструментов и методов создания и обработки векторных, растровых и трехмерных изображений; * владения инструментами и методами компьютерной анимации; * использования основных инструментов для создания деловой и инженерной графики; * применения инструментов и методов обработки звука и видео; * разработки мультимедиа-ресурсов. |
| Формирование компетенции | БПК-8 – Осуществлять деятельность  в области компьютерной графики и мультимедиа, создавать, сохранять  и обрабатывать модели и их изображения, предназначенные для печати  или визуальных презентаций с помощью компьютера. |
| Форма промежуточной аттестации | Зачет |

Преподаватель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_