Информация по учебной дисциплине 1 курса

|  |  |
| --- | --- |
| Название учебной дисциплины | Основы компьютерной графики  (модуль «Специальные художественные дисциплины») |
| Код и название специальности | 6-05-0116-06 Художественное образование Профилизация: Компьютерная графика |
| Курс изучения дисциплины | 1 |
| Семестр изучения специальности | 2 |
| Количество часов (всего/аудиторных) | 108/54 |
| Трудоемкость в зачетных единицах | 3 |
| Пререквизиты | Информационные технологии в образовании |
| Краткое содержание учебной дисциплины | Введение в учебную дисциплину «Основы компьютерной графики». Основные понятия векторной графики. Изобразительная, художественно-графическая деятельность в процессе использования современных программных средств растровой графики. Комплексное использование векторной и растровой графики в художественно-графической, изобразительной деятельности. |
| Результаты обучения (знать, уметь, иметь навык) | *знать:*   * основные понятия и виды компьютерной графики; * теоретические основы, инструменты и методы векторной, растровой и трехмерной графики; * основные понятия и методы деловой инженерной графики; * основные принципы и приемы создания анимации; * системы автоматического проектирования; * инструменты и методы обработки звука и видео;   *уметь:*   * решать типовые задачи векторной, растровой, трехмерной * графики; * использовать системы автоматического проектирования; * грамотно подбирать необходимое программное обеспечение для * решения конкретных задач проектирования; * проектировать, макетировать, композиционно организовывать * графические объекты произвольной формы; * добиваться оптимального решения и художественной выразительности композиций, созданных с помощью программных средств;   *иметь навык:*   * использования программных и аппаратных средств, процессов компьютерной графики; * применения основного инструментария, методов и средств векторной, растровой и трехмерной графики; * редактирования изображения для подготовки к публикации или печати; * спецификой и методической последовательности создания анимационного ролика; * использования приемов и основных закономерностей колористического, композиционного решения задачи изображения. |
| Формирование компетенции | БПК-1 – Проектировать процесс обучения, ставить образовательные цели, отбирать содержание учебного материала, методы и технологии на основе системы знаний в области теории и методики педагогической деятельности;  БПК-10 – Проектировать художественно-творческий процесс обучения с учетом индивидуально-психологических особенностей учащихся различных возрастных групп и специфики образовательной области «Изобразительное искусство». |
| Форма промежуточной аттестации | Зачет |

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

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