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 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_