

## АННОТАЦИЯ

### дисциплины **Б1.В.5 «Компьютерная графика и дизайн»**

#### **Объем трудоемкости:**

3 зачетных единиц (108 часов, из них – 54 часа аудиторной нагрузки: лекционных 10 ч., практических 44 ч.)

**Цель дисциплины** состоит в том, чтобы познакомить студентов с научными основами компьютерного дизайна, а также с изобразительными средствами, их свойствами и правилами применения, дать сведения о компьютерных графических методах.

#### **Задачи дисциплины:**

познакомить студентов с методами и приемами создания и редактирования растровой и векторной графики, особенностями использования цвета – как основного изобразительного средства, факторами влияющими на выбор цветовой модели, рассмотреть особенности технологий компьютерного дизайна и его роли в создании картографических произведений.

#### **Место дисциплины в структуре ООП ВО**

Дисциплина «Компьютерная графика и дизайн» относится к вариативной части блока Б1. Освоение дисциплины «Компьютерная графика и дизайн» базируется на первичных знаниях информатики. В дальнейшем она необходима в качестве предшествующей дисциплины для изучения дисциплины «Оформление компьютерных и электронных карт» в соответствии с учебным планом направления «Картография и геоинформатика».

#### **Требования к уровню освоения дисциплины**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
1.	ПК-12	разрабатывать оформление и компьютерный дизайн карт разных видов в графических пакетах	Программные средства для работы с графикой	Использовать графические инструменты для оформления карт и подготовке их к изданию.	Знаниями в области компьютерных графических технологий, навыками работы с компьютерной графикой

**Основные разделы дисциплины:**

№ разд ела	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Самостоятельная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	2	3	4	5	6	7
1.	Введение. Теоретические основы компьютерной графики и дизайна	3	1	-	-	2
2.	Работа с векторной и растровой графикой	33	5	20	-	8
3.	Работа со шрифтами.	6	-	4	-	2
4.	Цвет как основное изобразительное средство. Компьютерное воспроизведение цветов	8	2	4	-	2
5.	Проектирование общего оформления карт	20	2	16	-	2
	<i>Итого по дисциплине:</i>		10	44	-	16

**Курсовые работы:** *не предусмотрены*

**Форма проведения аттестации по дисциплине:** экзамен (3 семестр).

**Основная литература:**

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 219 с. — (Серия : Бакалавр. Прикладной курс). — ISBN 978-5-534-00763-3. — Режим доступа : [www.biblio-online.ru/book/D39797BE-488C-4EC5-AFE8-F60AE1B9C750](http://www.biblio-online.ru/book/D39797BE-488C-4EC5-AFE8-F60AE1B9C750).

Автор (ы) РПД Пелина А.Н.  
Ф.И.О.