

## АННОТАЦИЯ

дисциплины «Компьютерная графика»

**Объем трудоемкости:** 3 зачетные единицы (108 часов, из них – 72 часа аудиторной нагрузки: лабораторные работы – 72 часа; самостоятельная работа – 35,8 часа, ИКР – 0,2 часа, зачет).

### **Цель дисциплины:**

В курсе изучения дисциплины «Компьютерная графика» студенты должны приобрести умения в работе с графическими программами, теоретические и практические навыки создания, редактирования, преобразования, пересылки, печати графических объектов. Так же ставится цель обучить бакалавров искусства костюма различным приемам и методам работы в графических программах разного уровня сложности для продуктивного обучения саморазвития и совершенствования знаний

### **Задачи дисциплины:**

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов графического проектирования в различных учебных дисциплинах.
- приобретение опыта использования графических программ в индивидуальной и коллективной проектной деятельности.
- дать студентам базовые знания в области графических программ их применения при различных условиях и задачах работы
- научить использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности
- научить использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла

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

Дисциплина «Компьютерная графика» относится к вариативной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана (дисциплина по выбору).

*предшествующие дисциплины:*

Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля; Иностранный язык; Живопись, Рисунок (академический); Цветоведение.

*последующие дисциплины:*

Реклама и презентация проекта; Муляжирование; Проектирование коллекций; Костюмографика; Художественное проектирование костюма.

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

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональных компетенций (ПК 7, ПК 18)

| № п.п. | Индекс компетенции | Содержание компетенции (или её части)                                                                            | В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны                                 |                                                                                                                          |                                                                               |
|--------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
|        |                    |                                                                                                                  | знать                                                                                       | уметь                                                                                                                    | владеть                                                                       |
| 1      | ПК7                | способностью использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий | основные характеристики различных компьютерных программ и их инструментов, вариативность их | самостоятельно определять правильность использования современных информационных технологий в конкретной работе по созда- | способность использовать современные информационные технологии при работе над |

| № п.п. | Индекс компетенции | Содержание компетенции (или её части)                                               | В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны                                                                                                     |                                                                                             |                                                                                                                        |
|--------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |                    |                                                                                     | знать                                                                                                                                                           | уметь                                                                                       | владеть                                                                                                                |
|        |                    | текстильной и лёгкой промышленности                                                 | использования в сфере художественного проектирования изделий текстильной и лёгкой промышленности                                                                | нию изделий текстильной и лёгкой промышленности.                                            | созданием художественного проекта костюма или текстильного изделия                                                     |
| 2      | ПК18               | готовностью использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла | виды и параметры компьютерных технологий необходимых в профессиональной деятельности, их вариативность и взаимозаменяемость при реализации творческого замысла. | Реализовывать творческий замысел с использованием компьютерных технологий на высоком уровне | навыками работы с графическими программами компьютерными технологиями, необходимыми для реализации творческого замысла |

#### Основные разделы дисциплины:

| № раздела | Наименование разделов                                                | Количество часов |                   |    |    |                      |
|-----------|----------------------------------------------------------------------|------------------|-------------------|----|----|----------------------|
|           |                                                                      | Всего            | Аудиторная работа |    |    | Внеаудиторная работа |
|           |                                                                      |                  | Л                 | ПЗ | ЛР |                      |
| 1         | 2                                                                    | 3                | 4                 | 5  | 6  | 7                    |
| 1.        | Основы работы в программной среде CorelDRAW в проектировании костюма | 54               |                   |    | 36 | 18                   |
| 2.        | Основы работы в программной среде Photoshop в проектировании костюма | 53,8             |                   |    | 36 | 17,8                 |
|           | <i>Итого по дисциплине:</i>                                          | 107,8            |                   |    | 72 | 35,8                 |

**Курсовые работы:** не предусмотрены

**Форма проведения аттестации по дисциплине:** зачет

**Основная литература:**

1 Гумерова, Г.Х. Основы компьютерной графики : учебное пособие / Г.Х. Гумерова ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань : Издательство КНИТУ, 2013. - 87 с. : ил., табл. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1459-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258794>.

2 Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. - Красноярск : Сибирский федеральный уни-

- верситет, 2014. - 398 с. : табл., схем. - Библиогр. в кн.. - ISBN 978-5-7638-2838-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588>
- 3 Селезнев, В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для академического бакалавриата / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 228 с (Электронный ресурс библиотеки КубГУ) <https://www.biblio-online.ru/book/9D7BE163-F862-4B3C-9E3A-B5A54292B74D>
4. Изюмов, А.А. Компьютерные технологии в науке и образовании : учебное пособие / А.А. Изюмов, В.П. Коцубинский ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Томский Государственный Университет Систем Управления и Радиоэлектроники (ТУСУР). - Томск : Эль Контент, 2012. - 150 с. : ил.,табл., схем. - ISBN 978-5-4332-0024-1 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=208648>

Автор (ы) РПД Обари Ф.М.  
Ф.И.О.