

АННОТАЦИЯ

дисциплины «Компьютерная графика и дизайн»

Объем трудоемкости: 3 зачетных единицы (108 часов, из них – 56 часов аудиторной нагрузки: лекционных 14 ч., практических 42 ч.; контролируемая самостоятельная работа – 2 ч.; 0,3 ч. – промежуточная аттестация (ИКР); 23 часа самостоятельной работы, 26,7 часов – контроль (подготовка к экзамену)).

Цель дисциплины:

Цель дисциплины «Компьютерная графика и дизайн» 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: ПК-3.

перечислить компетенции

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
1.	ПК-3	владением базовыми знаниями в области информатики, компьютерных и мультимедийных технологий, программных средств.	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.	10	2	-	4	4
4.	Цвет как основное изобразительное средство. Компьютерное воспроизведение цветов	12	4	-	4	4
5.	Проектирование общего оформления карт	21	2	-	14	5
	<i>Итого по дисциплине:</i>		14	-	42	23

Курсовые работы: не предусмотрены

Форма проведения аттестации по дисциплине: экзамен

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.

Автор РПД Кузякина М.В.
Ф.И.О.