

Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Информационно-библиотечный факультет
Кафедра документоведения, информатики и проектной деятельности

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой
документоведения,
информатики и проектной
деятельности
Н.Б.Зиновьева 
29.08.2016

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.ДВ.4.2 «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Направление подготовки **50.03.01 – Искусства и гуманитарные науки**
Профиль подготовки – **Информационные системы в искусстве и гуманитарной сфере**

Квалификация (степень) выпускника – **бакалавр**
Форма обучения - очная, заочная

Составитель:
к.п.н., профессор Сидоренко В.С.


(подпись)

(Ф.И.О.)

Краснодар
2016

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью дисциплины является формирование у студентов знаний, умений и навыков использования средств информационных технологий в области компьютерной графики и применению данных знаний в их дальнейшей профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- ознакомить студентов с основными направлениями развития информатики в области компьютерной графики;
- сформировать и укрепить систему основных понятий и этапов создания геометрических объектов как основы для дальнейшего изучения работы в конкретных графических пакетах;
- овладение студентам глубокими знаниями теоретических основ и закономерностей компьютерной графики, выделяя ее специфику;
- развить у студентов пространственное мышление и воображение, необходимые для построения визуальных объектов;
- научить студентов оценивать преимущества, недостатки и ограничения того или иного графического пакета и графического формата в зависимости от поставленной перед ними задачи.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплины, необходимые для освоения данной учебной дисциплины:

- Программные средства обработки информации
- Программирование.
- Рекламные технологии в Интернет.
- «Мировые информационные ресурсы и сети».

Знания закономерностей развития человеческого общества, владения понятийным аппаратом, владение навыками аналитического мышления, системность мышления, направленная на выделение ключевых показателей, определяющих состояние проблемы или влияющих на результат. Обладать гибкостью мышления (менять свои умозаключения и делать выводы с учетом новой информации).

Дисциплины, для которых данная дисциплина является предшествующей:

- «Web-дизайн».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению подготовки (специальности):

профессиональных:

- способностью организовывать творческую и (или) исследовательскую деятельность в организациях, осуществляющих образовательную деятельность (ПК-2);

творческая деятельность:

- способностью самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения (ПК-7);

проектная деятельность:

- способностью разрабатывать и реализовывать проекты различного типа в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах (ПК-9).

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

Знать:

- основные характеристики, устройство и принципы функционирования технических средств компьютерной графики;
- принципы проектирования алгоритмического, информационного и программного обеспечения компьютерной графики;
- базовые алгоритмы представления и визуализации графических объектов, обработки и анализа графических изображений;
- методы получения реалистических изображений;
- основные теоретические положения фрактальной геометрии и практическое применение фрактальной графики;
- архитектурные особенности построения графических систем;
- наиболее распространенные форматы хранения графической информации;

уметь:

- применять полученные знания при моделировании сложных технических объектов в рамках реализации графических систем;
- использовать возможности современных графических интерфейсов для организации процессов визуализации и интерактивного взаимодействия с пользователем;

владеть:

- навыками работы с программами трехмерной интерактивной компьютерной графики с элементами динамики на основе использования графических библиотек;
- способами применения инструментальных графических средств автоматизированного проектирования, графических редакторов;
- иметь представление об основных способах формирования и преобразования двухмерных и трехмерных изображений.

4. ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (108 часа). Дисциплина реализуется в 5 семестре. Форма промежуточной аттестации – экзамен в 5 семестре.