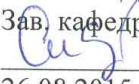


Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

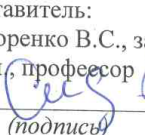
Информационно-библиотечный факультет
Кафедра информатики

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой информатики
 В.С. Сидоренко
26.08.2015

**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:
Сидоренко В.С., зав. кафедрой информатики,
к.п.н., профессор

(подпись) _____ (Ф.И.О.)

Краснодар
2015

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины являются:

- освоение студентами методов компьютерной геометрии, растровой и векторной графики;
- приобретение навыков самостоятельного изучения отдельных тем дисциплины и решения типовых задач;
- приобретение навыков работы с графическими библиотеками и в современных графических пакетах и системах;
- усвоение полученных знаний студентами, а также формирование у них мотивации к самообразованию за счет активизации самостоятельной познавательной деятельности.

Задачи:

- освоение теоретических основ Компьютерной графики;
- знакомство с достоинствами и недостатками существующих программных решений;
- изучение методик создания объектов с помощью различных программных средств.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВПО

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):

а) профессиональных (ПК):

- способностью самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения (ПК-7);
- 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 единицы (108 часов). Дисциплина реализуется в 5 семестре. Форма промежуточной аттестации – экзамен в 5 семестре.

