

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Байханов Исмаил Багдидинович
Должность: Ректор
Дата подписания: 05.07.2023 15:13:43
Уникальный программный ключ:
442c337cd125e1d014f62698c9d813e502697764

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛИ):

«Б1.В.ДВ.03.02. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ И 3D - ГРАФИКА»

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Целью дисциплины является получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, связанной с одной из самых распространенных и популярных систем автоматизированного проектирования.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина Б1.В.ДВ.03.02. «Визуализация и 3D - графика» относится к обязательным дисциплинам модуля «Профильный модуль» образовательной программы 44.04.04. Профессиональное образование, магистерская программа «Технологическое предпринимательство», 2022 год набора

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие компетенций:
ПК-2

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знает: методы и средства компьютерной графики и геометрического моделирования; основы векторной и растровой графики; теоретические аспекты фрактальной графики; основные методы компьютерной геометрии; алгоритмические и математические основы построения реалистических сцен; вопросы реализации алгоритмов компьютерной графики с помощью ПК.

Умеет: программно реализовывать основные алгоритмы растровой и векторной графики; использовать графические стандарты и библиотеки.

Владеет: создания и редактирования изображений в векторных редакторах; редактирования фотореалистичных изображений в растровых редакторах.

4. ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ СОСТАВЛЯЕТ 3 ЗАЧЕТНЫЕ ЕДИНИЦЫ (108 ЧАСА)

5. Основные разделы дисциплины

- Раздел 1. Трехмерное моделирование. Основные понятия компьютерной графики. Аппаратная часть компьютерной графики. Способы представления цифровых изображений. Цвет и цветовые модели. Форматы графических файлов. Основы композиции в фотографии, дизайне, вёрстке и 3d моделировании.

- Раздел 2. Основные приемы работы с векторными изображениями в Adobe Illustrator. Работа с растровыми изображениями в Adobe Photoshop. Обзор приложений, основные функции, общий подход к работе в Premiere и After Effects.

6. ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ: ЗАЧЕТ

7. АВТОРЫ:

Зав.каф.ОТД, к.б.н., доцент Джамалдинова М.А.

Программа одобрена на заседании кафедры технологии и дизайна, протокол № 9 от «27» 04. 2023 г.

Заведующий кафедрой  к.б.н., доцент Джамалдинова М.А.