|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Основы компьютерной графики** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 42.03.04 | Телевидение |
| Профиль | Производство телерадиовещательной продукции/  Режиссура телевизионных и мультимедийных проектов | |
| Срок освоения образовательной программы  по очной форме обучения | 4 года | |
| по очно-заочной форме обучения | 4 года 6 месяцев | |
| Форма обучения | Очная, очно-заочная | |

* + - 1. Учебная дисциплина «Основы компьютерной графики» изучается в пятом и шестом семестрах на очной форме обучения, в шестом и седьмом семестрах – на очно-заочной форме обучения.
      2. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены(а).

## Форма текущей аттестации: зачёт.

## Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен.

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП.

* + - 1. Учебная дисциплина «Основы компьютерной графики» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (вариативные дисциплины).
      2. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предыдущему уровню образования в части сформированности универсальных компетенций.
      3. Результаты обучения по учебной дисциплине используются при прохождении всех видов практик, предусмотренных ОПОП и выполнении ВКР.

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** | **Планируемые результаты обучения**  **по дисциплине** |
| --- | --- | --- |
| ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности | ИД-ОПК-6.1. Отбор для осуществления профессиональной деятельности необходимое техническое оборудование и программное обеспечение | По результатам освоения дисциплины студент должен:   * *Знать:* * 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 ЭВМ.   *Уметь:*   * программно реализовывать основные алгоритмы растровой и векторной графики; * использовать графические стандарты и библиотеки; * использовать современной программное обеспечение в области разработки компьютерной графики.   *Владеть:*   * основными приемами создания и редактирования изображений в векторных редакторах; * навыками редактирования фотореалистичных изображений в растровых редакторах. |
| ИД-ОПК-6.2. Эксплуатация современных стационарных и мобильных цифровых устройств на всех этапах создания телевизионного и мультимедийного продукта |

* + - 1. Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очной форме обучения – | 7 | **з.е.** | 252 | **час.** |
| по очно-заочной форме обучения – | 7 | **з.е.** | 252 | **час.** |