|  |
| --- |
| **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.** |