

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Саратовский государственный технический университет  
имени Гагарина Ю.А.»  
Кафедра «Прикладные информационные технологии»

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

по дисциплине

### ***Б.1.1.26 «Основы компьютерной графики»***

направления подготовки

42.03.04 "Телевидение"

Профиль «Техника и технология телевизионного производства»  
квалификация (степень) – бакалавр

курс – 2

семестр – 4

зачетных единиц – 3

часов в неделю – 3

всего часов – 108 ,

в том числе:

лекции – нет

коллоквиумы – нет

практические занятия – 54

лабораторные занятия – нет

самостоятельная работа – 54

зачет – 4 семестр

экзамен – нет

РГР – нет

курсовая работа – нет

курсовой проект – нет

## **1. Цели и задачи дисциплины**

Цель преподавания дисциплины: формирование у студентов компетенций в области дизайна телевизионной продукции, навыков их реализации в практической деятельности.

Задачи изучения дисциплины:

- сформировать у студентов представление об основных методах дизайн-проектирования, применяемых на телевидении;
- научить студентов искать нестандартные идеи при помощи различных методик.
- продемонстрировать основные возможности программы CorelDraw при создании векторной графики;
- отработать навыки создания макетов продукции в программе CorelDraw.

## **2. Место дисциплины в структуре ООП ВО**

Дисциплина «Основы компьютерной графики» опирается на знания студентов, полученные в курсах «Информационные технологии на телевидении и в СМИ», «Компьютерные технологии и информатика».

Достигнутый в ходе изучения рассматриваемой дисциплины уровень профессиональной подготовки необходим для дальнейшего освоения профессии на старших курсах бакалавриата, а также для освоения других сопутствующих дисциплин.

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

ОПК-3 способностью применять знания о процессе создания и распространения различных продуктов телепроизводства как многоаспектной индивидуальной и коллективной деятельности

Студент должен **знать**:

- принципы проектирования медиапродукции в области систем массовой информации, дизайна и медиаиндустрии;
- основы композиции в дизайне (графическом и медийном);
- типологию композиционных средств и их взаимодействие; цвет и цветовую гармонию;
- основы проектирования информационных технологий в медиаиндустрии;
- - основы теории и методологии проектирования в СМИ, дизайне и медиаиндустрии;
- информационные мультимедийные технологии, используемые в области видеопроизводства;

- - виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики,
- - основы работы в программе CorelDraw, методы разработки креативной идеи и методы ее реализации в программе векторной графики для реализации проекта, основные понятия и принципы создания векторной компьютерной графики; основы композиции дизайн-продукта, семантику цвета, психологические основы восприятия графического продукта, особенности производства дизайн-продукта векторной графики и его тиражирования
- .

Студент должен **уметь**:

- проектировать и реализовывать обработку видеопроодукции в сфере СМИ, дизайна и медиаиндустрии;
- планировать и поэтапно реализовывать проекты по созданию графической продукции в векторном графическом редакторе;
- на начальном профессиональном уровне создавать макеты продуктов в векторной компьютерной графике; на начальном уровне сочетать эффекты векторной и растровой графики при разработке телевизионного продукта

Студент должен **владеть**:

- приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;
- векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием.
- основными методами реализации проекта в программе векторной графики,
- приемами и средствами графического моделирования в программе CorelDraw для передачи творческого художественного замысла,
- современной шрифтовой культурой, приемами работы с цветом и цветовыми композициями в программе векторной графики.

Полученные знания должны соответствовать современному состоянию области разработки мультимедийных продуктов и определять умение выпускников самостоятельно решать задачи их проектирования и разработки.