

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

Кафедра «Дизайн и цифровые искусства»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ

по дисциплине

Б.1.2.11 «Компьютерные средства создания и обработки векторной графики»

направления подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль 2. «Промышленный дизайн» (б2-ДИЗН)

Квалификация (степень): бакалавр

форма обучения – очная

курс – 1

семестр – 1

зачетных единиц – 3

часов в неделю – 3

всего часов – 108

в том числе:

лекции – 18

коллоквиумы – нет

лабораторные занятия – нет

практические занятия – 36

самостоятельная работа – 54

экзамен – 1 семестр

зачет – нет

РГР – нет

Контрольная работа – не предусмотрена

Курсовая работа – не предусмотрена

Курсовой проект – не предусмотрен

1. Цели и задачи дисциплины

Цель преподавания дисциплины: освоить основные теоретические понятия, связанные с процессом создания и обработки векторных изображений, и практические навыки работы в компьютерных программах, позволяющих создавать векторные изображения; уметь применять необходимые в конкретных случаях знания и навыки владения компьютерными программами при разработке различных продуктов.

Задачи изучения дисциплины: студент должен освоить навыки работы в программе Corel Draw; применять полученные навыки наряду со знанием основ композиции и цветоведения в разработке векторных изображений.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

Дисциплина «Компьютерные средства создания и обработки векторной графики» относится к дисциплинам вариативной части учебного цикла образовательной программы бакалавриата по направлению 54.03.01 «Дизайн» (Профиль 2 «Промышленный дизайн»).

Для того, чтобы успешно пройти изучение дисциплины «Компьютерные средства создания и обработки векторной графики», студент должен владеть знаниями и навыками, полученными в рамках курсов «История искусств», «Пропедевтика», «Академический рисунок».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

профессиональных (ПК) – способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10).

В ходе изучения дисциплины студент должен:

3.1. Знать:

- основные понятия компьютерной графики, области применения компьютерной графики;
- классификацию современных графических систем;
- структуру и функциональные возможности современных графических систем.

3.2. Уметь:

- применять методы представления графических изображений;
- разрабатывать визуальные образы с учетом знаний композиции и цветоведения;
- применять навыки работы с цветом и формой в изучаемой программе.

3.3. Владеть:

- навыками работы в графическом редакторе Corel Draw.