

1. Паспорт учебной программы «Компьютерная графика»

1.1. Предмет учебной программы

Предметом учебной программы «Компьютерная графика» являются современные компьютерные технологии для работы с графикой.

1.2. Область применения дисциплины

Программа используется для обучения в дополнительном профессиональном образовании в программах повышения квалификации специалистов. Программа может использоваться как самостоятельная дисциплина, так и совместно с программой «Пользователь ПК». Опыт работы и специальное образование не требуется.

1.3. Цели и задачи дисциплины

Целью программы «Компьютерная графика» является формирование у слушателей практических навыков работы с графикой с применением различных компьютерных технологий.

Задачи программы:

- освоение базовых понятий и методов компьютерной графики;
- приобретение слушателями знаний о функциональных возможностях популярных графических программ;
- формирование у слушателей практических навыков работы в графических редакторах;
- обеспечение глубокого понимания принципов построения, обработки и хранения изображений;
- подготовка слушателей к работе в условиях автоматизированной формы организации рабочего процесса.

1.4. Умения и навыки, приобретаемые слушателями в процессе освоения программы

В результате освоения программы слушатель должен знать:

- Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- Особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- Методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- Назначение и функции различных графических программ;
- Основы языков HTML и CSS;
- Основные приемы и методы построения Web-страниц и наполнения их контентом;
- Основные приемы публикации сайта.

В результате освоения программы слушатель должен уметь:

- Создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе, используя основные инструменты;
 - Создавать и редактировать изображения в векторном графическом редакторе, используя основные инструменты;
 - Создавать коллажи, обрабатывать фотографии, создавать макеты визиток, рекламных плакатов и т.д.;
 - Создавать трехмерные модели различных объектов с последующей визуализацией и сохранением полученного изображения в файл;
 - Создавать трехмерные сцены из нескольких объектов, назначать объектам материалы, добавлять в сцену камеры и источники света с последующей визуализацией и сохранением полученного изображения в файл;
 - Выполнять обмен файлами между графическими программами.
 - Применять HTML теги для создания web-страниц;
 - Разрабатывать одностраничные и многостраничные сайты;
 - Подготавливать и использовать графические элементы для web-страничек;
 - Использование стилизового форматирования web-сайтов;
 - Создания сайта, удобного для просмотра и администрирования.
- 1.5. *Рекомендуемое количество часов на освоение программы курса:*
- максимальной учебной нагрузки слушателя 98 часов, в том числе:
 - обязательной аудиторной учебной нагрузки слушателя 98 часов;

2. Учебная программа

2.1. Объем учебной программы и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	98
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	98
в том числе:	
практические (лабораторные) занятия	98
<i>Итоговая аттестация в форме зачета</i>	