

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ "Основы компьютерной графики"

по основной профессиональной образовательной программе по специальности:
09.02.07 Информационные системы и программирование на базе основного общего образования

Специальность: Информационные системы и программирование

Форма обучения: очная

Общий объем дисциплины: 117 часов

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны обладать следующими знаниями, умениями, владениями:

Знать, Уметь, Владеть.	<p>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none">• сформировать представление о роли компьютерной графики в цифровом мире;• владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной картины мира;• формирование навыков применения формул для хранения и передачи графических изображений. <p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none">• готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни;• сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;• навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none">• умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;• самостоятельно контролировать и корректировать деятельность;• использовать все возможные ресурсы для достижения поставленной цели и реализации планов деятельности;• умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;• умение анализировать полученную информацию для решения поставленной задачи.
---------------------------------------	---

Содержание дисциплины

Раздел 1. Введения в компьютерную графику.

Тема 1.1. Основные понятия компьютерной графики.

Тема 1.2. Представление цвета в компьютере.

Раздел 2. Виды компьютерной графики.

Тема 2.1. Современные графические библиотеки. Растровая и векторная компьютерная графика. Векторная компьютерная графика.

Тема 2.2. Фрактальная компьютерная графика.

Раздел 3. Трехмерная компьютерная графика.

Тема 3.1. Графический редактор OpenjsCAD.

Тема 3.2. Математические основы 2D графики.

Тема 3.3 . Трехмерный мир на плоском экране. Проектирование.