

| | |
|--------------------|---|
| Код, специальность | 6-05-0611-01 «Информационные системы и технологии» профилизации «Цифровой дизайн» |
| Модуль | Компьютерная графика |
| Дисциплина | Векторная графика |

| Курс / Семестр | Трудоемкость в зачетных единицах (кредитах) | Количество часов | | Форма аттестации | |
|----------------|---|------------------|------------------------|----------------------------|---------------|
| | | аудиторных | самостоятельной работы | текущей | промежуточной |
| 2/3 | 3,0 | 54 | 54 | Защита лабораторной работы | Зачет |

Краткое содержание дисциплины

Место дисциплины в общей системе подготовки инженера-программиста.

Назначение, возможности, достоинства и недостатки векторной графики. Классы объектов в векторной графике. Основные элементы объекта-кривой Безье. Изучение особенностей современного программного обеспечения, применяемого при создании векторной графики.

Построение простейших графических объектов. Редактирование и изменение формы векторных объектов. Создание сложных форм из простых. Использование специальных графических эффектов.

Трассировка (векторизация) растровых изображений.

Разработка и создание макета страниц издания.

Пререквизиты: «Теоретические основы компьютерной графики».

Компетенции: СК-4 Владеть методами и приемами работы в графических редакторах, создавать комбинированные изображения, применять специальные эффекты

Результаты обучения (знать, уметь, иметь навык)

знать: технические и программные средства построения графических изображений и различных рекламных публикаций, их характеристики и параметры; алгоритмы и программы построения простых графических объектов; средства ввода графической информации в компьютер; принципы разработки и создания макета страниц;

уметь: выбирать графическую программу для построения изображений; создавать и самостоятельно разрабатывать векторные иллюстрации; использовать различные способы заливки графических объектов; подготавливать текстовые и изобразительные макеты простых изданий; находить и внедрять в документ необходимую графическую информацию;

иметь навык: построения графических изображений; изменения формы объекта-кривой и преобразования графических объектов; использования специальных графических эффектов для оформления объектов.