

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины

Компьютерная графика и мультимедиа

1. Цели освоения дисциплины:

изучение теоретических основ и современных методов создания компьютерной графики и мультимедиа; приобретение навыков практической работы в графических и мультимедийных пакетах и их применение в профессиональной деятельности.

2. Распределение часов дисциплины

2.1 Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 ч., 4 ЗЕТ.

2.2 Наименование разделов:

- 1 Основы компьютерной графики
- 2 Растровая графика
- 3 Фрактальная графика
- 4 Трехмерная (3D) графика
- 5 Мультимедиа технологии

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля):

ОПК-2 - Способен разрабатывать оригинальные алгоритмы и программные средства, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач;

ОПК-5 - Способен разрабатывать и модернизировать программное и аппаратное обеспечение информационных и автоматизированных систем;

4. Виды контроля в семестрах: Зачет 2