Факультет початкової, технологічної та професійної освіти

Кафедра загальнотехнічних дисциплін, безпеки життєдіяльності та автосправи

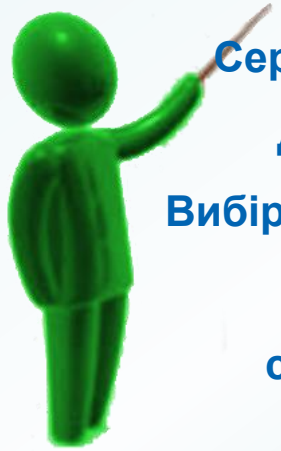
Основи роботи у графічних редакторах

014 Середня освіта (трудове навчання та технології)

Середня освіта (трудове навчання та технології)

Другий магістерський рівень вищої освіти

Вибіркова навчальна дисципліна (блочного вибору) «Технічна та комп'ютерна графіка», за спеціальністю 014 Середня освіта (трудове навчання та технології)



Викладач дисципліни
“Основи роботи у графічних редакторах”

http://www.slavdpu.dn.ua/index.php/kafedra-zahalnotekhnichnykh-dystsyplin-bezpeky-zhyttiediialnosti-ta-avtospravy/sklad-kafedri

Кандидат педагогічних наук, доцент

Перейма Володимир Васильович

Email: vvpereima@gmail.com

Консультації Середа 14.40 – 16.00

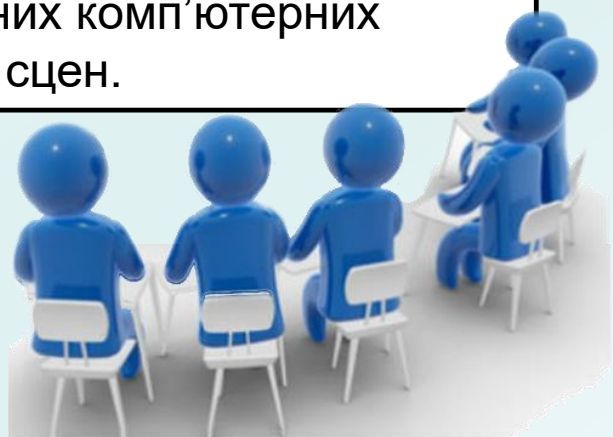
http://ddpu.edu.ua:9090/moodle/course/view.php?id=306

Анотація до дисципліни

Предметом навчальної дисципліни є векторна та растрова графіка.

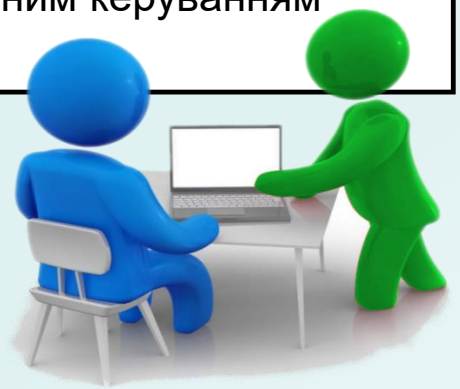
Мета вивчення дисципліни є ознайомлення з поняттям комп'ютерна графіка, вивчення різних видів графіки, особливості графічних форматів; навчитися створювати графічні зображення та редагувати їх за допомогою різних редакторів, раціонально використовувати час у процесі створення графіки.

Основними завданнями є формування у здобувачів системи загальних теоретичних знань із математичних основ, програмного та апаратного забезпечення, прогресивних технологій та практичних застосувань комп’ютерної графіки, потрібних у процесі професійної діяльності; формування у здобувачів умінь створення за допомогою професійних графічних пакетів складних растрових та векторних комп’ютерних графічних зображень, реалістичних тривимірних сцен.



Компетентності, які будуть сформовані у результатами вивчення:
загальні:
- здатність до використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- здатність до особистісного розвитку та підвищення професійної майстерності;
спеціальні:
- здатність ефективно використовувати графічні редактори у навчальній, дослідницькій і повсякденній діяльності для вирішення професійних задач;
- готовність до виконання графічних зображень за допомогою прикладних програмних засобів загального призначення.

Очікувані **результати навчання**: студент повинен знати та уміти:
- створювати за допомогою професійних графічних пакетів складні растрові та векторні комп'ютерні графічні зображення;
- створювати інтерактивні додатки, як засіб підвищення ефективності педагогічної діяльності;
- створювати анімаційні ролики;
- створювати програмний код, для побудови графічних зображень;
- створювати файли для роботи зі станками числовим програмним керуванням (ЧПК).



Зміст дисципліни

Тема 1. **Основи роботи у растрових графічних редакторах.**
Тема 2. **Основи роботи у векторних графічних редакторах.**
Тема 3. **Технології створення анімації**
Тема 4. **Технологія створення виробів з використанням станків з числовим програмним керуванням**