

**Аннотация рабочей программы дисциплины «Прикладные пакеты векторной графики»  
для направления подготовки 09.03.04 Программная инженерия  
направленность (профиль) образовательной программы «Программная инженерия»**

**1. Цели и задачи освоения дисциплины**

**Цель дисциплины:** развитие навыков работы с программным обеспечением векторной графики.

**Задачи дисциплины:**

– содействовать приобретению студентами знаний в области компьютерной графики, ее назначение, функциональные возможности в различных областях ее применения; методы преобразования информации и обмена информацией;

– ознакомление с принципами обработки графических объектов с использованием современных графических редакторов, принципы применения информационных технологий.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины, и индикаторы их достижения**

Дополнительные профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование дополнительных профессиональных компетенции	Код и наименование индикатора достижения дополнительных профессиональных компетенции
ДПК-1 – Способность решать личностные задачи в процессе реализации индивидуальной образовательной траектории	ИД-1дпк-1 Знать стратегии достижения личностных целей в процессе реализации индивидуальной образовательной траектории. ИД-2дпк-1 Уметь оценивать свои потребности, возможности, перспективы, интересы, усилия в решении личностных задач с целью формирования индивидуальной образовательной траектории. ИД-3дпк-1 Владеть методами решения личностных задач в процессе реализации индивидуальной образовательной траектории.

**3. Содержание дисциплины**

№ п/п	Наименование темы	Содержание темы
1	Основы работы в CORELDRAW	Базовые понятия векторной графики. Рисование линий в CORELDRAW.
2	Текст, правка объектов, вспомогательные объекты в CORELDRAW	Текст в CORELDRAW. Правка и настройка взаимодействия объектов. Привязка объектов. Режимы отображения документов.
3	Контуры и заливки в CORELDRAW	Контуры и заливки в CORELDRAW.
4	Изменение формы объектов в CORELDRAW	Изменение форм плоских фигур. Инструменты редактирования форм кривых. Логические операции над объектами.
5	Преобразование объектов	Перемещение. Вращение. Подобие и зеркальное отражение объектов. Выравнивание, распределение объектов. Слои.
6	Эффекты в CORELDRAW	Эффекты в CORELDRAW.
7	Векторная графика в ADOBE PHOTOSHOP	Основы работы в ADOBE PHOTOSHOP. Базовые инструменты. Работа с текстом.