

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное**  
**учреждение высшего образования "Пермский**  
**государственный национальный исследовательский**  
**университет"**

**Кафедра информационных технологий**

Авторы-составители: **Василюк Надежда Николаевна**

Рабочая программа дисциплины  
**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**  
Код УМК 61250

Утверждено  
Протокол №5  
от «30» июня 2020 г.

Пермь, 2020

## **1. Наименование дисциплины**

Компьютерная графика

## **2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина входит в вариативную часть Блока « Б.1 » образовательной программы по направлениям подготовки (специальностям):

Направление: **42.03.05** Медиакоммуникации  
направленность Контент-менеджмент

### **3. Планируемые результаты обучения по дисциплине**

В результате освоения дисциплины **Компьютерная графика** у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции:

**42.03.05** Медиакоммуникации (направленность : Контент-менеджмент)

**ПК.2** обладать базовыми представлениями в области визуализации информации, ее технического воплощения и способность в сотрудничестве с дизайнерами и программистами создавать инфографические изображения, виртуальные миры, компьютерные игры, шоу-румы и презентации

#### 4. Объем и содержание дисциплины

<b>Направления подготовки</b>	42.03.05 Медиакоммуникации (направленность: Контент-менеджмент)
<b>форма обучения</b>	очная
<b>№№ триместров, выделенных для изучения дисциплины</b>	11
<b>Объем дисциплины (з.е.)</b>	4
<b>Объем дисциплины (ак.час.)</b>	144
<b>Контактная работа с преподавателем (ак.час.), в том числе:</b>	56
<b>Проведение лекционных занятий</b>	28
<b>Проведение лабораторных работ, занятий по иностранному языку</b>	28
<b>Самостоятельная работа (ак.час.)</b>	88
<b>Формы текущего контроля</b>	Входное тестирование (1) Защищаемое контрольное мероприятие (3) Итоговое контрольное мероприятие (1)
<b>Формы промежуточной аттестации</b>	Экзамен (11 триместр)

## **5. Аннотированное описание содержания разделов и тем дисциплины**

### **Понятие компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.**

Раскрытие роли компьютерной графики в современном мире информационных технологий.

### **Основы работы с изображениями.**

Знакомство с основными принципами построения, хранения и обработки изображений на компьютере.

### **Создание иллюстраций.**

Знакомство с векторной графикой и технологией создания иллюстраций при помощи векторных редакторов CorelDRAW и Inkscape.

### **Улучшение и монтаж фотографий.**

Знакомство с растровой графикой и технологией обработки растровых изображений при помощи растровых редакторов Photoshop и GIMP.

### **Создание трехмерных изображений и анимация.**

Знакомство с трёхмерной графикой и технологией создания, анимации и визуализации трёхмерных сцен при помощи редактора трёхмерного моделирования Blender.

### **Особенности работы со звуком.**

Знакомство с основными принципами записи, хранения и обработки звука на компьютере.

### **Видео. Монтаж видеофильмов.**

Знакомство с основными принципами хранения и обработки видео на компьютере.

### **Мультимедийные презентации.**

Знакомство с основными подходами к созданию мультимедийных презентаций.

### **Экзамен**

## **6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Освоение дисциплины требует систематического изучения всех тем в той последовательности, в какой они указаны в рабочей программе.

Основными видами учебной работы являются аудиторские занятия. Их цель - расширить базовые знания обучающихся по осваиваемой дисциплине и систему теоретических ориентиров для последующего более глубокого освоения программного материала в ходе самостоятельной работы. Обучающемуся важно помнить, что контактная работа с преподавателем эффективно помогает ему овладеть программным материалом благодаря расстановке необходимых акцентов и удержанию внимания интонационными модуляциями голоса, а также подключением аудио-визуального механизма восприятия информации.

Самостоятельная работа преследует следующие цели:

- закрепление и совершенствование теоретических знаний, полученных на лекционных занятиях;
- формирование навыков подготовки текстовой составляющей информации учебного и научного назначения для размещения в различных информационных системах;
- совершенствование навыков поиска научных публикаций и образовательных ресурсов, размещенных в сети Интернет;
- самоконтроль освоения программного материала.

Обучающемуся необходимо помнить, что результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем во время проведения мероприятий текущего контроля и учитываются при промежуточной аттестации.

Обучающимся с ОВЗ и инвалидов предоставляется возможность выбора форм проведения мероприятий текущего контроля, альтернативных формам, предусмотренным рабочей программой дисциплины. Предусматривается возможность увеличения в пределах 1 академического часа времени, отводимого на выполнение контрольных мероприятий.

Процедура оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации.

При проведении текущего контроля применяются оценочные средства, обеспечивающие передачу информации, от обучающегося к преподавателю, с учетом психофизиологических особенностей здоровья обучающихся.

## **7. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине**

При самостоятельной работе обучающимся следует использовать:

- конспекты лекций;
- литературу из перечня основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля);
- текст лекций на электронных носителях;
- ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимые для освоения дисциплины;
- лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение из перечня информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине;
- методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

## 8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

### Основная:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-5468-5. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. <https://www.urait.ru/bcode/433144>
2. Залогова Л. А. Мультимедиа и виртуальная реальность:учебно-метод. пособие/Л. А. Залогова.- Пермь:Перм. гос. ун-т,2007, ISBN 5-7944-0950-9.-124.-Библиогр.: с. 123
3. Залогова Л. А. Средства мультимедиа в формировании информационно-коммуникационной компетентности выпускников университета:учеб.-метод. пособие/Л. А. Залогова.-Пермь:Перм. гос. ун-т,2007, ISBN 5-7944-0950-9.-206.-Библиогр.: с. 205
4. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. <https://www.urait.ru/bcode/447417>

### Дополнительная:

1. Гурский Ю. А.,Гурская И. В.,Жвалевский А. В. Эффективная работа: трюки и эффекты в CorelDRAW 11/Ю. А. Гурский, И. В. Гурская, А. В. Жвалевский.-СПб.:Питер,2004, ISBN 5-94723-633-8.-495.
2. Миронов Д. CorelDRAW 11:Учеб. курс/Гл. ред. Е. Строганова.-СПб.:Питер,2003, ISBN 5-94723-485-8.-448.
3. Музыкаченко В. Л.,Андреев О. Ю. Самоучитель компьютерной графики: [Adobe Photoshop. CorelDRAW. Painter. Adobe Illustrator. Corel PHOTO-PAINT]:Учеб. пособие/В. Л. Музыкаченко, О. Ю. Андреев.-М.:ТЕХНОЛОДЖИ-3000,2003, ISBN 5-94472-014-X.-400.
4. Гурский Ю. А.,Корабельникова Г. Б.,Жвалевский А. В. Adobe Photoshop CS в теории и на практике/Ю. А. Гурский, Г. Б. Корабельникова, А. В. Жвалевский.-М.:Новое знание,2004, ISBN 5-94735-043-2.-591.

## **9. Перечень ресурсов сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины**

При освоении дисциплины использование ресурсов сети Интернет не предусмотрено.

## **10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**

Образовательный процесс по дисциплине **Компьютерная графика** предполагает использование следующего программного обеспечения и информационных справочных систем:

Операционная система: Windows;

Другие программы: свободно распространяемые графические редакторы GIMP 2.8, Blender, Inkscape.

При наличии могут использоваться лицензионные программы CorelDraw X3 и выше, Adobe Photoshop CS4 и выше.

Также используются:

- презентационные материалы (слайды по темам лекционных и практических занятий);
- Электронная библиотечная система (ЭБС), доступ в режиме on-line;
- электронная информационно-образовательная среда университета.

При освоении материала и выполнения заданий по дисциплине рекомендуется использование материалов, размещенных в Личных кабинетах обучающихся ЕТИС ПГНИУ (**student.psu.ru**).

При организации дистанционной работы и проведении занятий в режиме онлайн могут использоваться:

система видеоконференцсвязи на основе платформы BigBlueButton (<https://bigbluebutton.org/>).

система LMS Moodle (<http://e-learn.psu.ru/>), которая поддерживает возможность использования текстовых материалов и презентаций, аудио- и видеоконтент, а так же тесты, проверяемые задания, задания для совместной работы.

система тестирования Indigo (<https://indigotech.ru/>).

## **11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Для лекционных занятий требуется аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской.

Для проведения лабораторных занятий - аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской.

Для групповых (индивидуальных) консультаций - аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской.

Для проведения текущего контроля - аудитория, оснащенная меловой (и) или маркерной доской.

Самостоятельная работа студентов: аудитория, оснащенная компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет», с обеспеченным доступом в электронную информационно-образовательную среду университета. Помещения Научной библиотеки ПГНИУ.

Помещения научной библиотеки ПГНИУ для обеспечения самостоятельной работы обучающихся:

1. Научно-библиографический отдел, корп.1, ауд. 142. Оборудован 3 персональными компьютера с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

2. Читальный зал гуманитарной литературы, корп. 2, ауд. 418. Оборудован 7 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

3. Читальный зал естественной литературы, корп.6, ауд. 107а. Оборудован 5 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

4. Отдел иностранной литературы, корп.2 ауд. 207. Оборудован 1 персональным компьютером с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

5. Библиотека юридического факультета, корп.9, ауд. 4. Оборудована 11 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

6. Читальный зал географического факультета, корп.8, ауд. 419. Оборудован 6 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

Все компьютеры, установленные в помещениях научной библиотеки, оснащены следующим программным обеспечением:

Операционная система ALT Linux;

Офисный пакет Libreoffice.

Справочно-правовая система «КонсультантПлюс»

**Фонды оценочных средств для аттестации по дисциплине  
Компьютерная графика**

**Планируемые результаты обучения по дисциплине для формирования компетенции и  
критерии их оценивания**

Компетенция	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p><b>ПК.2</b> обладать базовыми представлениями в области визуализации информации, ее технического воплощения и способность в сотрудничестве с дизайнерами и программистами создавать инфографические изображения, виртуальные миры, компьютерные игры, шоу-румы и презентации</p>	<p><b>ЗНАТЬ:</b> основы и особенности процесса создания графических изображений, основы компьютерной графики и их применения для визуализации информации. <b>УМЕТЬ:</b> создавать иллюстрации, обрабатывать фотографии; применять эти умения в процессе визуализации информации. <b>ВЛАДЕТЬ:</b> навыками работы с векторными и растровыми графическими редакторами.</p>	<p align="center"><b>Неудовлетворител</b></p> <p>Отсутствие знаний Не знает основ дисциплины, необходимых при формировании компетенции Отсутствие умений Отсутствие навыков</p> <p align="center"><b>Удовлетворительн</b></p> <p>Общие, но не структурированные знания, знает основные понятия и терминологию растровой и векторной графики Частично сформированное умение создавать иллюстрации и обрабатывать изображения. Фрагментарное применение навыков работы с векторными и растровыми графическими редакторами</p> <p align="center"><b>Хорошо</b></p> <p>Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания основ компьютерной графики, В целом успешные, но содержащие отдельные пробелы умения создавать иллюстрации, обрабатывать фотографии. В целом успешное, но содержащее отдельные пробелы применение навыков навыками работы с векторными и растровыми графическими редакторами</p> <p align="center"><b>Отлично</b></p> <p>Сформированные систематические знания особенностей процесса создания графических изображений, основ компьютерной графики и их применения для создания различных объектов. Сформированное умение создавать иллюстрации, обрабатывать фотографии; применять эти умения в процессе разработки инфографических изображений Успешное и систематическое применение</p>

<b>Компетенция</b>	<b>Планируемые результаты обучения</b>	<b>Критерии оценивания результатов обучения</b>
		<b>Отлично</b> навыков работы с векторными и растровыми графическими редакторами в процессе визуализации информации



## Оценочные средства текущего контроля и промежуточной аттестации

Схема доставки : Базовая

**Вид мероприятия промежуточной аттестации :** Экзамен

**Способ проведения мероприятия промежуточной аттестации :** Оценка по дисциплине в рамках промежуточной аттестации определяется на основе баллов, набранных обучающимся на контрольных мероприятиях, проводимых в течение учебного периода.

**Максимальное количество баллов :** 100

### Конвертация баллов в отметки

«отлично» - от 81 до 100

«хорошо» - от 61 до 80

«удовлетворительно» - от 46 до 60

«неудовлетворительно» / «незачтено» менее 46 балла

Компетенция	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
<b>Входной контроль</b>	Понятие компьютерной графики. Области применения компьютерной графики. <b>Входное тестирование</b>	Базовые знания в области информатики, уровень владения ПК
<b>ПК.2</b> обладать базовыми представлениями в области визуализации информации, ее технического воплощения и способность в сотрудничестве с дизайнерами и программистами создавать инфографические изображения, виртуальные миры, компьютерные игры, шоу-румы и презентации	Создание иллюстраций. <b>Защищаемое контрольное мероприятие</b>	Знать методы создания и редактирования иллюстраций. Понимать особенности и возможности векторных графических редакторов. Уметь создавать сложные иллюстрации с уверенным использованием инструментария векторного редактора.
<b>ПК.2</b> обладать базовыми представлениями в области визуализации информации, ее технического воплощения и способность в сотрудничестве с дизайнерами и программистами создавать инфографические изображения, виртуальные миры, компьютерные игры, шоу-румы и презентации	Улучшение и монтаж фотографий. <b>Защищаемое контрольное мероприятие</b>	Знать методы редактирования и монтажа фотографий. Понимать особенности и возможности растровых графических редакторов. Уметь редактировать и улучшать фотографии, создавать их комбинации, демонстрируя уверенное использование инструментария растрового редактора.

Компетенция	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
<p><b>ПК.2</b> обладать базовыми представлениями в области визуализации информации, ее технического воплощения и способность в сотрудничестве с дизайнерами и программистами создавать инфографические изображения, виртуальные миры, компьютерные игры, шоу-румы и презентации</p>	<p>Создание трехмерных изображений и анимация. <b>Защищаемое контрольное мероприятие</b></p>	<p>Знать основы создания анимационных изображений. Знать способы создания. обработки и хранения трёхмерных объектов и сцен, способы построения на их основе двумерных изображений. Уметь создавать анимационные и трехмерные изображения.</p>
<p><b>ПК.2</b> обладать базовыми представлениями в области визуализации информации, ее технического воплощения и способность в сотрудничестве с дизайнерами и программистами создавать инфографические изображения, виртуальные миры, компьютерные игры, шоу-румы и презентации</p>	<p>Экзамен <b>Итоговое контрольное мероприятие</b></p>	<p>Знать методы представления графических изображений. Ориентироваться в форматах графических файлов. Знать принципы формирования цвета в различных графических программах. Понимать особенности и возможности растровых и векторных графических редакторов, а также программ трёхмерного моделирования. Знать способы создания, обработки и хранения трёхмерных объектов и сцен, способы построения на их основе двумерных изображений. Знать способы кодирования звука и возможности звуковых редакторов. Знать принципы создания презентаций.</p>

### Спецификация мероприятий текущего контроля

#### Понятие компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **1 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **0**

Проходной балл: **0**

Показатели оценивания	Баллы
Обладает базовыми знаниями в области информатики, уверенный пользователь ПК	10

#### Создание иллюстраций.

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **1 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **15**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
Демонстрирует знание основных понятий векторной графики, создает сложные иллюстрации, комбинируя большое количество простых объектов, уверенно работает с инструментами графического редактора.	30

### **Улучшение и монтаж фотографий.**

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **1 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **25**

Проходной балл: **11**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
Демонстрирует знание основных понятий растровой графики, сформированное умение работы с инструментарием растрового редактора, выполняет тоновую, цветовую коррекцию, ретуширование и улучшает фотографии. Умеет монтировать изображение из фрагментов нескольких фотографий.	25

### **Создание трехмерных изображений и анимация.**

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **1 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **15**

Проходной балл: **7**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
Знает основы создания анимационных изображений. Умеет создавать анимационные изображения в трехмерном графическом редакторе.	5
Знает способы создания, обработки и хранения трёхмерных объектов и сцен, способы построения на их основе двумерных изображений. Умеет создавать изображения в трехмерном графическом редакторе.	5
Знает основы создания анимационных изображений. Умеет создавать сложные анимационные изображения в растровом редакторе.	5

### **Экзамен**

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы самостоятельной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
Понимает особенности и возможности растровых и векторных графических редакторов, а также программ трёхмерного моделирования.	8
Знает способы создания, обработки и хранения трёхмерных объектов и сцен, способы построения на их основе двумерных изображений.	7
Знает принципы создания презентаций.	5
Знает способы кодирования звука и возможности звуковых редакторов.	5

Знает принципы формирования цвета в различных графических программах.	3
Знает методы представления графических изображений. Ориентируется в форматах графических файлов.	2