

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 28 » июня 2022 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.О.23** Компьютерное моделирование

Учебный план: 2022-2023 29.03.01 ИТМ Тех об и кож-гал изд ОО №1-1-133.plx

Кафедра: **36** Информационных технологий

Направление подготовки:  
(специальность) 29.03.01 Технология изделий легкой промышленности

Профиль подготовки: Технология обувных и кожевенно-галантерейных изделий  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лаб. занятия				
5	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
6	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
Итого	УП	68	75,5	0,5	4	
	РПД	68	75,5	0,5	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 29.03.01 Технология изделий легкой промышленности, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 г. № 938

Составитель (и):

без ученой степени, Старший преподаватель

\_\_\_\_\_

Ермина М.А.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных технологий

\_\_\_\_\_

Пименов Виктор Игоревич

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Лобова Людмила  
Владиславовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области компьютерного моделирования.

**1.2 Задачи дисциплины:**

- раскрыть принципы применения векторной и растровой графики;
- обучить основным приемам работы в области компьютерного дизайна;
- выработать навыки самостоятельного владения инструментальными средствами;
- показать особенности работы с объектами и векторными контурами;
- обучить редактированию фотоизображений.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Компьютерные технологии в инженерной графике

Информационные технологии

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ОПК-4: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b>
---

<b>Знать:</b> методы обработки графической информации, аппаратно-программные средства компьютерной графики, основные стандарты и форматы изображений при решении задач производства изделий легкой промышленности
---

<b>Уметь:</b> выбирать современные инструментальные средства разработки графических приложений; осуществлять обработку графической информации в предметной области
--

<b>Владеть:</b> навыками создания и редактирования компьютерных изображений в области проектирования изделий легкой промышленности
--

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лаб. (часы)			
Раздел 1. Основы векторной графики	5				Л,О
Тема 1. Растровая и векторная графика. Corel Draw. Работа с объектами. Трансформации Лабораторное занятие: Композиция из эллипсов. Порядок объектов. Выравнивание. Трансформации. Создание клона и дубликата объекта.		2	4		
Тема 2. Кривая Безье. Редактирование формы объектов. Кривая, сегмент, опорная точка. Типы опорных точек. Лабораторное занятие: Создание и редактирование кривых Безье. Создание контурного рисунка. Простые векторные эффекты. Команды Combine/Break apart, Intersect, Trim, weld. Создание симметричного объекта. Задание: создание аппликации для элементов одежды.		8	4		
Тема 3. Работа с цветом. Цветовые модели. Цвет заливки и контура. Типы заливок. Создание и редактирование пользовательских заливок Лабораторное занятие: Работа с цветом. Цветовые модели, цвет заливки и контура объекта. Способы заливки. Создание и редактирование собственной заливки		4	4		
Тема 4. Взаимоположение объектов. Простые векторные эффекты. Создание одного объекта из нескольких исходных Лабораторное занятие: Работа со слоями. Простые векторные эффекты. Создание силуэта человека и комплекта одежды		4	4	ГД	
Раздел 2. Векторная графика в компьютерном дизайне					
Тема 5. Работа с текстом. Форматирование текста, размещение вдоль траектории, преобразование в кривые Лабораторное занятие: Заголовочный и абзачный текст. Форматирование текста. Текст вдоль кривой. Визитка, товарный знак и печать. Преобразование текста в кривые	4	4		Л,О	
Тема 6. Сложные векторные эффекты. Лабораторное занятие: Сложные векторные эффекты: Blend, Transparency, Contour, Extrude, Envelope, Distort, Power clip и др.	4	4			

Тема 7. Импорт и векторизация растрового изображения Лабораторное занятие: Трассировка растровых изображений.		2	4		
Тема 8. Слои Лабораторное занятие: Программа Corel Trace. Логотип.		2	4		
Тема 9. Создание многостраничного документа, макетирование, вывод на печать Лабораторное занятие: Рекламный листок, рекламный буклет		4	5,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 3. Основы растровой графики					
Тема 10. Инструментарий графического редактора Adobe Photoshop Лабораторное занятие: Adobe Photoshop. Размер изображения и размер холста. Палитра инструментов. Панель параметров инструментов.		4	4	ГД	
Тема 11. Инструменты выделения областей Лабораторное занятие: Инструменты выделения областей, параметры. Задание – собрать мозаику		4	5		
Тема 12. Инструменты рисования и заливки. Создание узора для заливки и пользовательской кисти. Сканирование и раскраска изображения Лабораторное занятие: Раскраска черно-белого сканированного изображения (цветовая модель изображения, увеличение яркости и контраста, инструменты рисования и заливки, настройка кистей, создание узора для заливки)		6	5		Л,О
Тема 13. Коррекция тона и цвета изображения. Корректирующие слои Лабораторное занятие: Коррекция тона и цвета изображения. Тонирование и раскрашивание фотографий.	6	4	5		
Раздел 4. Растровая графика в компьютерном дизайне					
Тема 14. Создание монтажа. Работа со слоями. Назначение и применение слоя-маски. Лабораторное занятие: Создание монтажа. Работа со слоями. Обычный и фоновый слой. Связывание и склеивание слоев, имитация теней и бликов. Создание слоя-маски. Сохранение выделенных областей. Создание фотоколлажа с полупрозрачными наложениями		4	5	ГД	Л,О
Тема 15. Ретушь изображений. Лабораторное занятие: Ретушь изображений, инструменты устранения дефектов. Фильтры резкости и размытия.		4	5		

Тема 16. Фильтры. Художественные фильтры, фильтры резкости и размытия. Создание узоров и др. Лабораторное занятие: Применение фильтров для создания эффектов. Имитация природных явлений, художественных техник и материалов	4	5		
Тема 17. Работа с текстом. Стилиевые эффекты для слоев. Лабораторное занятие: Adobe Photoshop. Работа с текстом. Стилиевые эффекты для слоев	4	3,75		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25			
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	<b>68,5</b>	<b>75,5</b>		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ОПК-4	<p>Перечисляет отличия между растровой и векторной графикой и стандартные форматы изображений. Раскрывает понятие «Кривая Безье». Называет области применения векторной и растровой графики.</p> <p>Создает проект коллекции изделий легкой промышленности с использованием пакетов векторной и растровой графики.</p> <p>Производит редактирование фотоизображений при помощи методов работы с растровой графикой. При помощи применения элемента «контур» векторной графики создает контурный рисунок сложной структуры для использования при проектировании изделий легкой промышленности.</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированные задания</p> <p>Практическое задание</p>

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	ответ студента показывает знание основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и в предстоящей работе по профессии, справляется с выполнением заданий, предусмотренных программой	
Не зачтено	ответ студента носит несистематизированный, отрывочный, поверхностный характер, в ответе студента обнаруживаются пробелы в знаниях основного учебного материала студент допускает принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий	

**5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности****5.2.1 Перечень контрольных вопросов**

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 5	
1	Особенности векторной графики.
2	Особенности растровой графики.
3	Работа с объектами. Трансформации.
4	Создание изображения в графическом редакторе Corel Draw.
5	Создание и редактирование графических примитивов. Модификация формы
6	Выделение, трансформация, дублирование векторных объектов.
7	Группировка, комбинирование и фиксирование векторных объектов. Применение и особенности работы с командами.
8	Инструменты создания рисованных объектов произвольной формы. Управление кривыми Безье.
9	Редактирование формы объектов, преобразование сегментов и узелков
10	Работа с цветом. Цветовые модели.
11	Цвет заливки и контура.
12	Типы заливок.
13	Создание и редактирование пользовательских заливок
14	Трансформация векторных объектов: создание зеркального отображения.
15	Способы выравнивания, привязки и распределения векторных объектов.
16	Работа с текстом, преобразование в кривые.
17	Форматирование текста.
18	Размещение текста вдоль траектории.
19	Применение команд слияния, исключения и пересечения векторных объектов
20	Эффект "blend"
21	Эффект "extrude"
22	Эффект "droup"
23	Работа со слоями в векторном редакторе.
24	Импорт и векторизация растрового изображения
25	Технология обрисовки растровых объектов.
26	Основные модели цвета и области их применения.
Семестр 6	
27	Инструментарий графического редактора Adobe Photoshop.
28	Создание нового файла в редакторе Adobe Photoshop.
29	Инструменты выделения фрагмента изображения. Способы уточнения границ выделенных фрагментов.
30	Перемещение и трансформация объекта растровой графики.
31	Способы сохранения границ выделенной области
32	Выбор цвета при работе с растровой графикой.
33	Инструменты рисования. Настройка кистей
34	Инструмент «Градиент». Создание градиентных заливок.
35	Создание узора для заливки в растровом редакторе
36	Цветовая коррекция растровых изображений
37	Тоновая коррекция растровых изображений, увеличение резкости
38	Цветовая и тоновая коррекция растровых изображений, увеличение резкости
39	Выравнивание слоёв.
40	Эффекты для слоёв.
41	Инструменты ретуширования .
42	Корректировки локальных дефектов.
43	Этапы выполнения фотомонтажа, управление слоями
44	Работа с текстом в растровом редакторе
45	Фильтры: назначение, области применения
46	Фильтры резкости и размытия

47	Применение фильтров для имитации художественных техник и природных явлений
48	Маска слоя – назначение и применение.

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Семестр 5

1. Преобразовать заданный объект (изменить положение, поворот, скос, растяжение). Масштабировать объект.

2. Произвести работу с заливками объекта.

3. Скопировать и удалить объект. Создать и отредактировать контур в Corel Draw.

4. Создать и отредактировать контур в Corel Draw на примере объемных изображений (чаши, бокала).

5. Создание объемного изображения (стеклянной сферы)

6. Нарисовать стеклянные кнопки продолговатой формы

7. Создать объемный глянцевый текст в CorelDRAW.

8. Нарисовать аппликацию (гроздь винограда) в CorelDRAW.

Семестр 6

1. Используя инструменты рисования и заливки, закрасить черно-белое изображение.

2. Создать пользовательскую кисть и узор для заливки средствами редактора Adobe Photoshop.

3. Собрать пазл из предложенных фрагментов изображения и отретушировать получившиеся дефекты.

4. Создать аксессуар (декоративный платок), при создании использовать набор собственных кистей и узоров для заливки.

5. Создать мозаику из предложенного изображения.

6. Используя инструменты коррекции тона изображения, из исходного изображения создать изображения для разного времени суток.

7. Используя инструменты цветокоррекции, создать композицию «Времена года».

8. На основе предложенного изображения, используя различные художественные фильтры Photoshop, создать экспозицию, имитирующую использование различных техник и приемов.

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет проходит в компьютерном классе, при проведении зачета не разрешается пользоваться учебными материалами. Время на подготовку устного ответа составляет 15 минут, время на выполнение задания с применением вычислительной техники составляет 15 минут.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Тупик, Н. В.	Компьютерное моделирование	Саратов: Вузовское образование	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/79639.html">http://www.iprbookshop.ru/79639.html</a>
Божко, А. Н.	Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop	Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/89450.html">http://www.iprbookshop.ru/89450.html</a>



Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102623.html">http://www.iprbookshop.ru/102623.html</a>
Резванова, Э. А., Сокол, Л. Р.	Методы и приемы обработки изображений в программе Photoshop	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/100557.html">http://www.iprbookshop.ru/100557.html</a>
Южаков М.А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч. 2	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020366">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020366</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Медведева А. А.	Компьютерная графика. Часть 1. Векторная графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2390">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2390</a>
Корней Н. Г.	Информационные технологии в профессиональной деятельности. Основы растровой графики (PHOTOSHOP)	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019258">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019258</a>
Топорков С.С.	Тонкости и хитрости Adobe Photoshop	Москва: ДМК Пресс	2017	<a href="http://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=339725">http://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=339725</a>
Ермин Д. А., Корней Н. Г.	Компьютерное моделирование	СПб.: СПбГУПТД	2018	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018385">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018385</a>
Медведева А. А.	Компьютерная графика. Часть 2. Растровая графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2376">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2376</a>
Корней Н. Г.	Автоматизированное проектирование. Corel DRAW	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017753">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017753</a>
Макарова, Т. В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop	Омск: Омский государственный технический университет	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/58090.html">http://www.iprbookshop.ru/58090.html</a>

## 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: [http://window.edu.ru/catalog/?p\\_rubr=2.2.75.6](http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6)

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Corel DRAW Graphics Suite Edu Lic

CorelDraw Graphics Suite X7

Microsoft Windows

Photoshop CC Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license

## 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду