

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.01** Компьютерная графика и дизайн

Учебный план: 2024-2025 09.03.02 ВШПМ ИТ в дизайне ОЗО №1-2-19.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:  
(специальность) 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки: Информационные технологии в дизайне  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очно-заочная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации	
	Лекции	Практ. занятия					
1	УП	17	34	102	27	5	Экзамен
	РПД	17	34	102	27	5	
2	УП		34	73,75	0,25	3	Зачет
	РПД		34	73,75	0,25	3	
Итого	УП	17	68	175,75	27,25	8	
	РПД	17	68	175,75	27,25	8	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденным приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 926

Составитель (и):

кандидат педагогических наук, Доцент

\_\_\_\_\_

Тимофеева  
Анатольевна

Елена

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных и  
управляющих систем

\_\_\_\_\_

Горина  
Владимировна

Елена

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Горина  
Владимировна

Елена

Методический отдел:

\_\_\_\_\_

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающегося в области современных направлений компьютерной геометрии и графики, позволяющие приобрести необходимые практические навыки в профессиональной работе

**1.2 Задачи дисциплины:**

- Рассмотреть основные понятия компьютерной геометрии и графики;
- Показать технологический конвейер компьютерной графики;
- Показать профессиональные принципы и приемы работы со средствами векторной и растровой графики.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

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

Технологии и методы программирования

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-1: Способен осуществлять проектирование информационных ресурсов в сфере дизайна</b>
<b>Знать:</b> особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики; методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели, цветовые схемы; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; способы хранения изображений; методы сжатия графических данных; проблемы преобразования форматов графических файлов; основы работы в программах трехмерной графики.
<b>Уметь:</b> создавать и редактировать растровые и векторные изображения с использованием различных средств художественного оформления; выполнять основные операции в программах трехмерной графики; выбирать художественные критерии для оценки эстетической ценности готовой продукции и поэтапно решать сложные изобразительные профессиональные задачи
<b>Владеть:</b> навыками работы в растровых и векторных редакторах; опытом работы в программах трехмерной графики.

## 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
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Особенности реализации графики в компьютерной среде	1					О
Тема 1. Направления компьютерной графики, история ее развития. Области применения компьютерной графики. Практическое занятие: "Распознавание образов. Обработка изображений."		2	2	10	ИЛ	
Тема 2. Компьютерная графика. Виды графики: инженерная графика, иллюстративная графика, научная графика, фрактальная графика. Практическое занятие: «Знакомство с инструментами Adobe Illustrator»		2	2	16	ИЛ	
Раздел 2. Двухмерная графика						О,С
Тема 3. Двухмерная графика. Восприятие цвета. Особенность применения цвета в компьютерной графике. Практическое занятие: «Создание открытки в Adobe Illustrator»	2	3	8			

Тема 4. Виды разрешения: разрешение экрана, разрешение печатающего устройства, разрешение изображения. Физический и логические размеры изображения. Кодирование изображения. Характеристики цвета. Глубина цвета. Практическое занятие: «Изучение палитры Образцы и Символы в Adobe Illustrator»	1	2			
Раздел 3. Графические изображения					
Тема 5. Форматы бумаги. Применение. Понятие Золотого сечения. Использование в типографии. Понятия Визитки. Виды визиток. Дизайн визиток. Электронная визитка. Практическое занятие: «Создание разных видов визиток в Adobe Illustrator»	2	4	16	ИЛ	О
Тема 6. Инфографика в компьютерной графике. Виды. Анимация в компьютерной графике. Понятие. Основные программные пакеты по работе с анимацией. Практическое занятие: «Создание инфографики в Adobe Illustrator»	1	2	16	ИЛ	
Раздел 4. Цветовые модели					
Тема 7. Способы описания цвета. Аддитивные цветовые модели. Принцип образования плоскости единичных цветов. Субтрактивные цветовые модели. Красящие вещества. СМУ и СМУК. Практическое занятие: «Создание разных кистей в Adobe Illustrator»	2	7	11	ИЛ	О

Тема 8. Модель цвета HSB. Аддитивная модель цвета. Субтрактивная модель цвета. Их использование. Цветовой режим Grayscale (Оттенки серого). Индексированный цветовой режим Indexed Color. Цветовой режим Monochrome (Монохромный). Практическое занятие: «Работа с панелью Обработка контуров в Adobe Illustrator»	2	8	10	ИЛ	
Тема 9. Колориметрические системы. Проблема метрологии цвета. Цветовая система RGB МКО. Цветовая модель XYZ. Модель xyY — нормированный вариант модели XYZ. Цветовое пространство Lab: реальный характер Lab-модели, достоинства Lab-модели. Практическое занятие: «Создание города в Adobe Illustrator»	3	4	15	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	34	102		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)	2,5		24,5		
Раздел 5. Основы трехмерной компьютерной графики					
Тема 10. Отображение трехмерной информации. Моделирование объектов. Материалы и карты. Цвет. Текстуры. Типы пространств используются в программах трехмерного моделирования. Практическое занятие: «Создание объектов и наложение текстуры в программе Блендер»	2	2	3	НИ	Л

Тема 11. Виды трехмерных объектов. Рендеринг. Как и для чего используется. Основные программные пакеты для использования 3-D графики. Практическое занятие: «Создание рекламы в программе Блендер»		2	4		
Раздел 6. Применение современных технологий					
Тема 12. Разрешение. Структура макетов. Правила обработки материалов для рекламных листовок. Практическое занятие: «Разработка макета рекламной листовки»		2	9	НИ	Л
Тема 13. Принципы работы современных технологий: video mapping, архитектурный маппинг, дополненная и виртуальная реальность. Практическое занятие: «Создание коллективного фотоколлажа»		8	10,75	НИ	
Раздел 7. Растровая графика					
Тема 14. Растровая графика. Методы и инструменты выделения. Практическое занятие: Adobe Photoshop. «Основные панели в программе Adobe Photoshop»		2	1	НИ	Л
Тема 15. Восприятие цвета. Особенность применения цвета в компьютерной графике. Практическое занятие: «Обработка фотографий с помощью фильтров программы Adobe Photoshop»		2	16	НИ	
Тема 16. Сравнение и переходы растровой и векторной графики. 3D в Adobe Photoshop. Стили слоев. Эффекты слоев. Практическое занятие: «Работа со слоями в Adobe Photoshop»		9	16	НИ	

Раздел 8. Обработка изображений					
Тема 17. Обработка изображений. Практическое занятие: «Создание сайта в Adobe Photoshop»		4	8	НИ	Л
Тема 18. Коррекция изображений. Практическое занятие: «Тоновая и цветовая коррекция программы Adobe Photoshop»		3	6		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	73,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		<b>87,75</b>	<b>200,25</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
ПК-1	Характеризует достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Раскрывает методики описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели. Выполняет основные операции в программах трехмерной графики. Редактирует растровые и векторные изображения. Осуществляет все этапы обработки изображений в программах трехмерной графики.	Вопросы для устного собеседования. Практико ориентированное задание

### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области, умение использовать теоретические знания для решения практических задач.	
4 (хорошо)	Ответ полный и правильный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. Подход к материалу ответственный, но допущены в ответах несущественные ошибки, которые устраняются только в результате собеседования	
3 (удовлетворительно)	Ответ воспроизводит в основном только лекционные материалы, без самостоятельной работы с рекомендованной литературой. Демонстрирует понимание предмета в целом при неполных, слабо аргументированных ответах. Присутствуют неточности в ответах, пробелы в знаниях по некоторым темам, существенные ошибки, которые могут быть найдены и частично устранены в результате собеседования	
2 (неудовлетворительно)	Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины.	

	Многочисленные существенные ошибки.	
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания.	

### 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 1	
1	Виды компьютерной графики. Достоинства и недостатки. Программное обеспечение каждого вида.
2	Аддитивная модель цвета. Субтрактивная модель цвета.
3	Текстурирование материалов в трехмерной графике. Основные программные пакеты для использования 3-D графики.

4	Понятие цвета и его компоненты.
5	Характеристики цвета. Глубина цвета.
6	Сочетания цветов. Основные схемы.
7	Трехмерная графика. Этапы моделирования объектов.
8	Основные понятия трехмерной графики. Программные средства обработки трехмерной графики
9	Понятия Визитки. Виды визиток. Дизайн визиток. Электронная визитка.
10	Виды трехмерных объектов. Рендеринг. Как и для чего используется
Семестр 2	
11	Форматы графических изображений. Классификация графических форматов
12	Организация растровых файлов
13	Организация векторных файлов
14	Форматы бумаги. Применение. Понятие Золотого сечения. Использование в типографии.
15	Анимация в компьютерной графике. Понятие. Основные программные пакеты по работе с анимацией.
16	Действия над слоями в Adobe Photoshop. Понятие и использование группы слоев. Маска слоя.
17	Adobe Photoshop: тоновая коррекция изображения: Фильтры. Математические алгоритмы их применения. Классификация фильтров.
18	Adobe Photoshop. работа с текстом: алгоритм перехода от символьного текста к фигурному, размещение текста вдоль замкнутых и незамкнутых контуров, размещение текста внутри контура, обтекание иллюстрации символьным текстом, преобразование текста в кривые
19	Принципы работы современных технологий.
20	Векторная графика. Общие принципы векторной графики. Создание объектов: рисование, кривая Безье, художественные средства.

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрены.

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

Задание 1. Создание коллажа по предложенным иллюстрациям в программе Adobe Photoshop  
Требование к работе «Коллаж» :

1. Использовать все иллюстрации, которые есть в папке.
2. Обработать иллюстрации, применить фильтры
3. Сделать коллаж в программе Adobe Photoshop
4. Расположение элемента на отдельном слое.

Задание 2. Создание визитки по образцу в программах Adobe Illustrator.

Требования к работе «Создание визитки» :

1. Создать работу точно по образцу, выбрав нужный формат визитки.
2. Элементы рисовать или добавить из библиотеки символов.
3. Оформление и цветовую гамму оставить такой же.
4. Шрифт подобрать похожий и на окончательном этапе перевести в кривые.
5. Создать второй файл, где сделать верстку по созданной визитки.

## 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

При проведении промежуточной аттестации время, отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практического задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация. Сообщение результатов обучающемуся производится непосредственно после устного ответа.

## 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>				
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>
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>
Платонова, Н. С.	Создание информационного буклета в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/97582.html">http://www.iprbookshop.ru/97582.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Платонова Н. С.	Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ)	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/52214.html">http://www.iprbookshop.ru/52214.html</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>
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>
Тучкевич Е.И.	Самоучитель Adobe Illustrator CS6	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург	2014	<a href="http://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=335245">http://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=335245</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>
Платонова Н.С.	Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator	Москва: Национальный Открытый Университет ИНТУИТ	2016	<a href="https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=363208">https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=363208</a>
Лейкова, М. В., Бычкова, И. В.	Инженерная компьютерная графика. Методика решения проекционных задач с применением 3D-моделирования	Москва: Издательский Дом МИСиС	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/64175.html">http://www.iprbookshop.ru/64175.html</a>

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

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>  
 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)

### 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

CorelDraw Graphics Suite X7  
 Photoshop CC Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license  
 Adobe Illustrator  
 Adobe Photoshop  
 CorelDRAW

**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
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска