

Частное образовательное учреждение высшего образования "Курский институт менеджмента, экономики и бизнеса"



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

Н.А. Еськова

31 августа 2023 г.

Компьютерная графика

рабочая программа дисциплины

Направление 09.03.03 Прикладная информатика
Профиль " Прикладная информатика в экономике"

Закреплена за кафедрой	Кафедра прикладной информатики и математики		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	Очная, очно-заочная, заочная		
Общая трудоемкость	5 ЗЕТ		
Форма обучения	очная		Виды контроля в семестрах:
Часов по учебному плану		180	экзамены 3
в том числе:			
аудиторные занятия		91,6	
самостоятельная работа		54	
часов на контроль		34,4	
Форма обучения	очно-заочная		Виды контроля в семестрах:
Часов по учебному плану		180	экзамены 3
в том числе:			зачеты
аудиторные занятия		14	курсовые работы
самостоятельная работа		149,4	
часов на контроль		9	
Форма обучения	заочная		Виды контроля в семестрах:
Часов по учебному плану		180	экзамены 3
в том числе:			зачеты
аудиторные занятия		20	курсовые работы
самостоятельная работа		151	
часов на контроль			

**Распределение часов дисциплины по семестрам
очная форма**

Семестр	3 (2.1)		Итого	
	18 3/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	18	18	18	18
Лабораторные	36	36	36	36
Практические	36	36	36	36
Контактная работа на аттестацию	1,6	1,6	1,6	1,6
Итого ауд.	91,6	91,6	91,6	91,6
Контактная работа	91,6	91,6	91,6	91,6
Сам. работа	54	54	54	54
Часы на контроль	34,4	34,4	34,4	34,4
Итого	180	180	180	180

**Распределение часов дисциплины по семестрам
очно-заочная форма**

Семестр	3 (2.1)		Итого
	уп	рп	уп
Вид занятий			
Лекции	6		6
Лабораторные	8		8
Практические	6		6
Контактная работа на аттестацию	1,6		1,6
Итого ауд.	21,6		21,6
Контактная работа	21,6		21,6
Сам. работа	149,4		149,4
Часы на контроль	9		9
Итого	180		180

**Распределение часов дисциплины по семестрам
заочная форма**

Семестр	3		Итого
	уп	рп	уп
Вид занятий			
Лекции	6		6
Лабораторные	8		8
Практические	6		6
Контактная работа на аттестацию	1,6		1,6
Итого ауд.	21,6		21,6
Контактная работа	21,6		21,6
Сам. работа	151		151
Часы на контроль	7,4		7,4
Итого	180		180

Программу составил(и): Кельн
-, ст.преподаватель, Кожура Мария Анатольевна _____

Рецензент(ы): Мальцева
Директор ООО «Мавета» _____ Марина Дмитриевна Мальцева

Рабочая программа дисциплины

Компьютерная графика

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 922)

составлена на основании учебного плана:

Направление 09.03.03 Прикладная информатика Профиль " Прикладная информатика в экономике"

утвержденного учёным советом вуза от 31.08.2023 протокол № 1.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от 30.08. 2023 г. № 1

Срок действия программы: 2023-2024 уч.г.

Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

_____ 2024 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2024-2025 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от _____ 2024 г. № ____
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

_____ 2025 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2025-2026 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от _____ 2025 г. № ____
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

_____ 2026 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2026-2027 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от _____ 2026 г. № ____
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

_____ 2027 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2027-2028 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от _____ 2027 г. № ____
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	изучение и практическое освоение методов и алгоритмов создания плоских реалистичных изображений с целью дальнейшего использования их в профессиональной деятельности при проектировании сайтов и создании профессиональных фото и изображений.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Информатика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Учебная практика
2.2.2	Имитационное моделирование
2.2.3	Производственная практика
2.2.4	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.5	Преддипломная практика
2.2.6	Web-дизайн
2.2.7	Проектирование информационных систем

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

УК-6.2: Демонстрирует умение самоконтроля и рефлексии, позволяющие самостоятельно корректировать обучение по выбранной траектории

Знать:

критерии самоконтроля и рефлексии

Уметь:

разрабатывать индивидуальную образовательную траекторию

Владеть:

навыками корректировки обучения по выбранной траектории

ОПК-2.1: Демонстрирует знания современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства

Знать:

современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства

Уметь:

использовать современные информационные технологий и программные средства, в том числе отечественного производства

Владеть:

навыками работы с современными информационными технологиями и программными средствами, в том числе отечественного производства

ОПК-2.2: Решает задачи профессиональной деятельности с использованием современных информационных технологий

Знать:

способы решения задач профессиональной деятельности с использованием со-временных информационных технологий

Уметь:

решать задачи профессиональной деятельности с использованием современных информационных технологий

Владеть:

навыками для решения задач профессиональной деятельности с использованием современных информационных технологий

ОПК-2.3: Применяет современные программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности

Знать:

возможности применения современных программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности

Уметь:
применять современные программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности
Владеть:
навыками применения современных программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	• виды компьютерной графики;
3.1.2	• методы обработки графических изображений;
3.1.3	• основные приемы редактирования и создания графических изображений.
3.2	Уметь:
3.2.1	• обрабатывать фотореалистичные изображения, создавать коллажи, применять различные эффекты с помощью растрового редактора Gimp;
3.2.2	• создавать векторные изображения в редакторе Corel Draw
3.3	Владеть:
3.3.1	использования инструментов, функций графических (растровых и векторных) редакторов в создании и обработке графических изображений

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики						
1.1	Понятие компьютерной графики /Лек/	3	2	ОПК-2.1	Э1, Э2, 6.1.1.1, 6.1.1.3, 6.1.1.4, 6.1.1.5	0	
1.2	Понятие компьютерной графики /Ср/	3	2	УК-6.2	6.1.1.4, 6.1.1.5, 6.1.2.2, 6.1.2.3	0	
1.3	Форматы графических файлов /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э1, Э2, 6.1.1.1, 6.1.1.3, 6.1.1.4, 6.1.2.5	0	
1.4	Форматы графических файлов /Ср/	3	4	УК-6.2	Э1, Э2, 6.1.2.1, 6.1.2.2, 6.1.2.3, 6.1.2.4, 6.1.2.5	0	
	Раздел 2. Теоретические основы растрового графического редактора Gimp						
2.1	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.2	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Пр/	3	2	ОПК-2.2	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.3	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Лаб/	3	4	ОПК-2.3	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.4	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Ср/	3	4	УК-6.2	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.5	Знакомство с графическим редактором Gimp /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.6	Знакомство с графическим редактором Gimp /Пр/	3	2	ОПК-2.2	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.7	Знакомство с графическим редактором Gimp /Лаб/	3	2	ОПК-2.3	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.8	Знакомство с графическим редактором Gimp /Ср/	3	5	УК-6.2	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.9	Работа с фрагментами изображения /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.10	Работа с фрагментами изображения /Пр/	3	2	ОПК-2.2	Э3, 6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	

2.11	Работа с фрагментами изображения /Лаб/	3	4	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.12	Работа с фрагментами изображения /Ср/	3	5	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.13	Меню Вид, Изображение и Слой графического редактора Gimp /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	

2.14	Меню Вид, Изображение и Слой графического редактора Gimp /Пр/	3	2	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
2.15	Меню Вид, Изображение и Слой графического редактора Gimp /Лаб/	3	4	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.16	Меню Вид, Изображение и Слой графического редактора Gimp /Ср/	3	6	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
2.17	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.18	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Пр/	3	2	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
2.19	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Лаб/	3	4		Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.20	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Ср/	3	6	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
	Раздел 3. Принцип работы в векторном редакторе Corel Draw						
3.1	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.2	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Пр/	3	2	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.3	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Лаб/	3	4	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.4	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Ср/	3	4	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.5	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.6	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Пр/	3	4	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.7	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Лаб/	3	6	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.8	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Ср/	3	8	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.9	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.10	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Пр/	3	2	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.11	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Лаб/	3	4	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.12	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Ср/	3	4	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.13	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.14	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Пр/	3	2	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.15	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Лаб/	3	4	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.16	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Ср/	3	6	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.17	Контрольная работа на аттестацию (экзамен) /Катт/	3	1,6	ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 УК -6.2	Э1,Э2,Э3,Э4, 6.1.1.1, 6.1.1.2, 6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
3.18	/Экзамен/	3	34,4	ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 УК -6.2	Э1,Э2,Э3,Э4, 6.1.1.1, 6.1.1.2, 6.1.1.3, 6.1.2.5	0	

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
очно-заочная форма

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики				Э1, Э2, 6.1.1.1,6.1.1.3, 6.1.1.4, 6.1.1.5	0	
1.1	Понятие компьютерной графики /Лек/	3	1	ОПК-2.1	6.1.1.4, 6.1.1.5, 6.1.2.2, 6.1.2.3	0	
1.2	Понятие компьютерной графики /Ср/	3	9,4	УК-6.2	Э1, Э2, 6.1.1.1,6.1.1.3, 6.1.1.4, 6.1.2.5	0	
1.3	Форматы графических файлов /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э1, Э2, 6.1.2.1, 6.1.2.2, 6.1.2.3, 6.1.2.4, 6.1.2.5	0	
1.4	Форматы графических файлов /Ср/	3	8	УК-6.2			
	Раздел 2. Теоретические основы растрового графического редактора Gimp				Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.1	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.2	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Пр/	3	1	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.3	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.4	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Ср/	3	12	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.5	Знакомство с графическим редактором Gimp /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.6	Знакомство с графическим редактором Gimp /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.7	Знакомство с графическим редактором Gimp /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.8	Знакомство с графическим редактором Gimp /Ср/	3	16	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.9	Работа с фрагментами изображения /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.10	Работа с фрагментами изображения /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.11	Работа с фрагментами изображения /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.12	Работа с фрагментами изображения /Ср/	3	16	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.13	Меню Вид, Изображение и Слои графического редактора Gimp /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.14	Меню Вид, Изображение и Слои графического редактора Gimp /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	

2.15	Меню Вид, Изображение и Слой графического редактора Gimp /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.16	Меню Вид, Изображение и Слой графического редактора Gimp /Ср/	3	16	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
2.17	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.18	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
2.19	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Лаб/	3	1		Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.20	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Ср/	3	16	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
	Раздел 3. Принцип работы в векторном редакторе Corel Draw						
3.1	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.2	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.3	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.4	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Ср/	3	12	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.5	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.6	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.7	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.8	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Ср/	3	20	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.9	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.10	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Пр/	3	1	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.11	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Лаб/	3	0,5	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.12	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Ср/	3	12	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.13	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.14	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Пр/	3	1	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.15	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Лаб/	3	0,5	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	

3.16	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Ср/	3	12	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.17	Контрольная работа на аттестацию (экзамен) /Катт/	3	1,6	ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 УК -6.2	Э1,Э2,Э3,Э4, 6.1.1.1, 6.1.1.2, 6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
3.18	/Экзамен/	3	34,4	ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 УК -6.2	Э1,Э2,Э3,Э4, 6.1.1.1, 6.1.1.2, 6.1.1.3, 6.1.2.5	0	

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
заочная форма

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики						
1.1	Понятие компьютерной графики /Лек/	3	1	ОПК-2.1	Э1, Э2, 6.1.1.1,6.1.1.3, 6.1.1.4, 6.1.1.5	0	
1.2	Понятие компьютерной графики /Ср/	3	9,4	УК-6.2	6.1.1.4, 6.1.1.5, 6.1.2.2, 6.1.2.3	0	
1.3	Форматы графических файлов /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э1, Э2, 6.1.1.1,6.1.1.3, 6.1.1.4, 6.1.2.5	0	
1.4	Форматы графических файлов /Ср/	3	9,6	УК-6.2	Э1, Э2, 6.1.2.1, 6.1.2.2, 6.1.2.3, 6.1.2.4, 6.1.2.5	0	
	Раздел 2. Теоретические основы растрового графического редактора Gimp						
2.1	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.2	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Пр/	3	1	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.3	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.4	Цвет изображения (цветовые модели или режимы) /Ср/	3	12	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.5	Знакомство с графическим редактором Gimp /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.6	Знакомство с графическим редактором Gimp /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.7	Знакомство с графическим редактором Gimp /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.8	Знакомство с графическим редактором Gimp /Ср/	3	16	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.9	Работа с фрагментами изображения /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.10	Работа с фрагментами изображения /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.11	Работа с фрагментами изображения /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.12	Работа с фрагментами изображения /Ср/	3	16	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	

					6.1.2.5, 6.1.2.2		
2.13	Меню Вид, Изображение и Слой графиче-ского редактора Gimp /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	2	
2.14	Меню Вид, Изображение и Слой графиче-ского редактора Gimp /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5, 6.1.2.2	0	
2.15	Меню Вид, Изображение и Слой графиче-ского редактора Gimp /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.16	Меню Вид, Изображение и Слой графического редактора Gimp /Ср/	3	16	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
2.17	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.18	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
2.19	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Лаб/	3	1		Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
2.20	Меню Цвет, Инструменты и Фильтры /Ср/	3	16	УК-6.2	Э3,6.1.1.3, 6.1.2.5	2	
	Раздел 3. Принцип работы в векторном редакторе Corel Draw						
3.1	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.2	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.3	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.4	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Ср/	3	12	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.5	Использование специальных эффектов век-торного редактора Corel Draw /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.6	Использование специальных эффектов век-торного редактора Corel Draw /Пр/	3	0,5	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.7	Использование специальных эффектов век-торного редактора Corel Draw /Лаб/	3	1	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.8	Использование специальных эффектов век-торного редактора Corel Draw /Ср/	3	20	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.9	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.10	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Пр/	3	1	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.11	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Лаб/	3	0,5	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.12	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Ср/	3	12	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	

3.13	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Лек/	3	0,5	ОПК-2.1	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.14	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Пр/	3	1	ОПК-2.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.15	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Лаб/	3	0,5	ОПК-2.3	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	0	
3.16	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Ср/	3	12	УК-6.2	Э4,6.1.1.2, 6.1.2.5	2	
3.17	Контрольная работа на аттестацию (экзамен) /Катт/	3	1,6	ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 УК -6.2	Э1,Э2,Э3,Э4, 6.1.1.1, 6.1.1.2, 6.1.1.3, 6.1.2.5	0	
3.18	/Экзамен/	3	34,4	ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 УК -6.2	Э1,Э2,Э3,Э4, 6.1.1.1, 6.1.1.2, 6.1.1.3, 6.1.2.5	0	

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопросы к экзамену:

1. 1. Что такое компьютерная графика?
2. Виды компьютерной графики. Достоинства и недостатки.
3. Растровая графика. Достоинства и недостатки. Назовите программное обеспечение, обрабатывающее растровые изображения.
4. Векторная графика. Достоинства и недостатки. Назовите программное обеспечение, обрабатывающее векторные изображения.
5. Форматы графических файлов
6. Разрешение изображения и его размер. Как его изменение может повлиять на растровые и векторные изображения?
7. Цвет изображения (цветовые модели или режимы)
8. Как строится изображение на экране монитора? Какие цветовые режимы Вы знаете?
9. 9. Графический редактор GIMP. Основные возможности.
10. Структура экрана, панели инструментов и свойств графического редактора Gimp.
11. Меню Файл и Правка графического редактора Gimp.
12. Что такое слой? Назовите основные инструменты группы Выделения, обрезки и перемещения?
13. Что такое слой? Что понимается под цветом переднего плана и цветом фона? Как открыть существующее изображение? При сохранении его изменений, затирается ли его исходник?
14. В чем отличие команд Сохранить, Сохранить как, Экспортировать? Что такое шаблон и как его создать?
15. Особенности работы с фрагментами изображения в Gimp
16. Параметры группы инструментов выделения
17. Палитра Каналы. Управление каналами.
18. Маски выделения. Создание быстрой маски.
19. Дефекты растрового изображения и способы их устранения.
20. Векторный редактор Inkscape. Структура экрана.
21. Векторный редактор Inkscape. Назовите способы выделения объектов? Как изобразить автофигуру, какие свойства можно применить к стандартным фигурам?
22. Векторный редактор Inkscape. Копирование и клонирование объектов
23. Векторный редактор Inkscape. Виды специальных эффектов.
24. Векторный редактор Inkscape. Применение специальных эффектов Имитация перспективы
25. Векторный редактор Inkscape. Применение специальных эффектов. Эффект PowerClip
26. Векторный редактор Inkscape. Художественные средства. Применение встроенных фильтров.

5.2. Фонд оценочных средств

Оценочные материалы для текущего контроля, промежуточной аттестации и самостоятельной работы рассмотрены и одобрены на заседании кафедры от « 30 » 08 2023 г. протокол № 1, являются приложением к рабочей программе

5.3. Перечень видов оценочных средств

практические задания, лабораторные работы.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн: учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа: <https://new.znaniium.com>]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-8199-0703-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znaniium.com/catalog/product/922641>
2. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика: Учебно-методическое пособие / Зиновьева Е.А., - 2-е изд., стер. - Москва: Флинта, 2017. - 115 с.: ISBN 978-5-9765-3112-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znaniium.com/catalog/product/960143>.
3. Ткаченко Г.И. Компьютерная графика: Учебное пособие / Ткаченко Г.И. - Таганрог: Южный федеральный университет, 2016. - 94 с.
4. Компьютерная графика: курс лекций / сост. М. А. Дорощенко. - Москва : ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2021. - 152 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znaniium.com/catalog/product/1684049> (дата обращения: 01.10.2023). – Режим доступа: по подписке.

6.1.2. Дополнительная литература

1. Баранов, С.Н. Основы компьютерной графики: учеб. пособие / С.Н. Баранов, С.Г. Толкач. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2018. - 88 с. - ISBN 978-5-7638-3968-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znaniium.com/catalog/product/1032167>
2. Компьютерная графика и web-дизайн: учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 400 с. — (Профессиональное образование).
3. Молибошко Л.А. Компьютерные модели автомобилей: учебник / Молибошко Л.А. - М.: НИЦ ИНФРА-М, Нов. знание, 2017. - 295 с. - (ВО)
4. Титов К.В. Компьютерная математика: учеб. пособие/ К.В.Титов. - М.: ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 261 с. - (ВО)
5. Кожура М.А. Компьютерная графика: учеб.-метод. пособие. – Курск, 2014.

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Официальный сайт программного продукта Corel Draw
Э2	Официальный сайт программного продукта Gimp
Э3	Сайт бесплатных уроков и работ по Gimp
Э4	Сайт бесплатных уроков по Gimp и Corel Draw

6.3.1 Перечень программного обеспечения

6.3.1.1	Astra Linux Орел (операционная система на базе Debian GNU/Linux, открытое ПО)
6.3.1.2	Inkscape (свободно распространяемый векторный графический редактор, открытое ПО)
6.3.1.3	Gimp (свободно распространяемый растровый графический редактор, открытое ПО)
6.3.1.4	LibreOffice (кроссплатформенный, свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом, открытое ПО)

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система Znaniium.com, база данных,
---------	--

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- | | |
|-----|--|
| 7.1 | Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации |
| 7.2 | Столы компьютерные; стулья; персональные компьютеры AMD Ryzen 5 3400G/250GB, огнетушители, сплит-система, рециркулятор бактерицидный, проектор Epson EB-X400, выдвигной экран, доска маркерная 3-х створчатая, доска маркерная передвижная, интерактивная панель Geckotouch Interactive IP86GT-C |

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

I. Работа над понятиями

1. Знать термин.
2. Выделить главное в понятии.
3. Выучить определение.
4. Уметь использовать понятие в различных формах ответа.

II. Запись лекции

1. Настроиться на запись лекции (состояние внутренней готовности, установка).
2. Соблюдать единый орфографический режим:
 - а) записать дату, тему, план, рекомендованную литературу;
 - б) вести запись с полями;
 - в) выделять главное, существенное (подчеркивая, абзацы, цвет, пометки на полях и т.д.).
3. Запись вести сжато, но без искажения содержания.
4. Выделять основные понятия, определения, схемы, факты, сведения, статистические данные.

III. Работа с источником информации:

1. Познакомиться в целом с содержанием источника информации:
 - а) чтение аннотации источника;
 - б) чтение вступительной статьи;
 - в) просмотривание оглавления;
 - г) чтение источника с выделением основных проблем и выводов;
 - д) работа со словарем с целью выяснения значений понятий.
2. Составить план темы:
 - а) выделить логически законченные части;
 - б) выделить в них главное, существенное;

в) сформулировать вопросы или пункты плана;

г) ставить вопросы по прочитанному.

IV. Конспектирование:

1. Определить цель конспектирования.

2. Составить план.

3. Законспектировать источник:

а) указать автора статьи, ее название, место и год написания, страницы;

б) составить конспект по следующим формам (по указанию преподавателя или выбору студента): 1. Цитатный план. 2. Тезисный план.

V. Решение прикладных задач пользователя

1. Выбрать инструмент офисной технологии для решения задачи

2. Решить задачу средствами выбранной офисной технологии