



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИЭиАС
В.Р. Храмшин

10.02.2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ

Направление подготовки (специальность)
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль/специализация) программы
Информатика и экономика

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	Институт энергетики и автоматизированных систем
Кафедра	Бизнес-информатики и информационных технологий
Курс	2
Семестр	3

Магнитогорск
2023 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 125)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных технологий
08.02.2023, протокол № 5

Зав. кафедрой  Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИЭиАС
10.02.2023 г. протокол № 7

Председатель  В.Р. Храшин

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры БИиИТ, канд. пед. наук  Т.Б.Новикова

Рецензент:

учитель информатики

МОУ СОШ №28 г. Магнитогорска, канд. пед. наук  А.С.Доколин

Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ Г.Н. Чусавитина

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины «Компьютерная графика и анимация» являются: формирование мировоззрения, позволяющего профессионально ориентироваться в быстро меняющейся информационной сфере; знакомство студентов с приемами работы в графических редакторах; обучение различным техникам обработки и создания изображений, созданию спецэффектов; развитие конструктивно-технических и творческих способностей студентов.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Компьютерная графика и анимация входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Информатика и программирование

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Производственная - летняя педагогическая практика

Основы Web-дизайна образовательных ресурсов

Производственная - воспитательная практика (в качестве классного руководителя)

Цифровые инструменты геймификации

Компьютерное моделирование

Методика обучения информатике

Производственная - технологическая (проектно-технологическая) практика

Производственная - научно-исследовательская работа

Методика организации внеурочной деятельности по информатике и ИКТ

Производственная - педагогическая практика

Технологии дополненной и виртуальной реальности в образовании

Производственная – преддипломная практика

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Производственная - педагогическая практика (в качестве педагога)

Проектная деятельность

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Компьютерная графика и анимация» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-9	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
ОПК-9.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий
ОПК-9.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам
ОПК-9.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 73 акад. часов;
- аудиторная – 72 акад. часов;
- внеаудиторная – 1 акад. часов;
- самостоятельная работа – 35 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет с оценкой

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Знакомство с графическим редакторами								
1.1 Техника безопасности при работе кв компьютерном классе. Теоретические основы компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Обзор графических редакторов	3	1	2		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
1.2 Назначение и возможности программы AdobePhotoshop. Интерфейс программы AdobePhotoshop CS.		2	2		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
1.3 Ввод, вывод, создание и обработка изображений с помощью компьютера.		1	2		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
Итого по разделу		4	6		6			
2. Основные инструменты графического редактора								
2.1 Инструменты выделения. Инструмент Рамка. Кадрирование. Виньетирование. Поворот изображения. Инструмента Линейка. Волшебная палочка. Лассо и Магнитное лассо	3	1	2		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
2.2 Настройка изображения. Команды авто коррекции. Оцвечивание черно-белой фотографии.		1	4			Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3

2.3 Работа со слоями		2	4		8	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
2.4 Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения.		2	8		8	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
Итого по разделу		6	18		18			
3. Маски. Фильтры								
3.1 Работа с масками.	3	2/2И	8		6	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
3.2 Использование фильтров.		2/2И	8/2И		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	
Итого по разделу		4/4И	16/2И		8			
4. Дополнительные возможности графического редактора								
4.1 Работа с текстом и создание фона	3	2/2И	8/6И		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
4.2 Создание анимированных изображений		2/2И	6		1	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе, тест	ОПК-9.1, ОПК-9.2, ОПК-9.3
Итого по разделу		4/4И	14/6И		3			
Итого за семестр		18/8И	54/8И		35		зао	
Итого по дисциплине		18/8И	54/8И		35		зачет с оценкой	

5 Образовательные технологии

Применяемые при преподавании дисциплины образовательные технологии, формы, методы, средства, а также социально-психологические, материально-технические ресурсы призваны создать комфортную и адекватную целям воспитания и обучения образовательную среду, содействующую формированию всеми или подавляющим большинством студентов необходимых компетенций и достижению запланированных результатов образования.

Для достижения поставленных целей преподавания дисциплины применяются традиционная, проблемная и проектная технологии и реализуются следующие средства, способы и организационные мероприятия:

- изучение теоретического материала дисциплины на лекциях с использованием компьютерных технологий и мультимедийной техники;
- самостоятельное изучение теоретического материала дисциплины с использованием методических разработок, специальной учебной и научной литературы;
- текущие индивидуальные консультации и консультации перед экзаменом;
- закрепление теоретического материала на лабораторных занятиях;
- групповые дискуссии.

В рамках курса с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся предусмотрено широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий:

- структурно-логические или заданные технологии (лекции, доклады);
- диалоговые технологии (диалоги и беседы);
- тренинговые технологии (тесты);
- компьютерные технологии (тренинговые и контролирующие задания).

Выбор формы проведения интерактивных занятий осуществляется преподавателем и может включать:

- лекции с заранее запланированными ошибками
- деловые игры
- разбор конкретных ситуаций (задачи, кейсы)
- «круглые столы»
- компьютерные симуляции,
- групповые дискуссии, заслушивание и обсуждение подготовленных студентами докладов.

В ходе проведения занятий предусматривается использование различных методов обучения как системы последовательных, взаимосвязанных действий, обеспечивающих усвоение содержания образования, развитие способностей обучающихся, овладение ими средствами самообразования и самообучения. Перечисленные методы обеспечивают цель обучения, способ усвоения и характер взаимодействия преподавателя и обучающегося и направлены на приобретение знаний, формирование умений, навыков, их закрепление и контроль.

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) **а) Основная литература:**

1. 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]. — URL: <https://urait.ru/viewer/kompyuternaya-grafika-447417>

б) Дополнительная литература:

1. Лактионова, Ю. С. Практикум по компьютерной графике и анимации : практикум / Ю. С. Лактионова, И. Д. Белоусова, Л. С. Брябрина ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2019. - 1 CD-ROM. - Загл. с титул. экрана. -

URL

<https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=4110.pdf&show=dcatalogues/1/1533930/4110.pdf&view=true>. - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

2. Компьютерная графика и анимация : учебное пособие. — Чита : ЗабГУ, 2020. — 239 с. — ISBN 978-5-9293-2651-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/173633> (дата обращения: 25.04.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

в) Методические указания:

1. Савельева, И. А. Компьютерная графика и геометрические основы моделирования : учебное пособие / И. А. Савельева, Е. С. Решетникова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 119 с. : ил., табл. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=2270.pdf&show=dcatalogues/1/1129781/2270.pdf&view=true>. - Макрообъект. - Текст : электронный. - Имеется печатный аналог.

2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины представлены в Приложении 1

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: http://window.edu.ru/
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Материально-техническое оснащение включает:

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа - Специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), мультимедийное оборудование (проектор, компьютер, экран) для презентации учебного материала по дисциплине;

Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации - Специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры объединенные в локальные сети с выходом в Internet и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета, оснащенные современными программно-методическими комплексами

Аудитории для самостоятельной работы (компьютерные классы; читальные залы библиотеки) - Специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры объединенные в локальные сети с выходом в Internet Internet и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета, оснащенные современными программно-методическими комплексами

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования - Мебель (столы, стулья, стеллажи для хранения учебно-наглядных пособий и учебно-методической документации), персональные компьютеры.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Курс «Компьютерная графика и анимация»

Методические указания содержат материалы по методике изучения и практического освоения студентами учебной дисциплины «Компьютерная графика и анимация» и подготовке к проверке знаний.

С развитием цифровых технологий в области передачи графической информации перед любым пользователем встает задача умело использовать существующие технологии для оптимального управления информацией в целом.

Целями освоения дисциплины «Компьютерная графика и анимация» являются: формирование мировоззрения, позволяющего профессионально ориентироваться в быстро меняющейся информационной сфере; знакомство студентов с приемами работы в графических редакторах; обучение различным техникам обработки и создания изображений, созданию спецэффектов на примере программы Adobe Photoshop; развитие конструктивно-технических и творческих способностей студентов.

Задачей курса: является освоение методологии и технологии выполнения графических работ на компьютере.

Курс изучается в течение одного семестра и завершается зачетом. **Знания (умения, навыки), полученные при изучении данной дисциплины могут быть необходимы** в работе над выпускной квалификационной работой.

Условием допуска студента к зачету является выполнение всех лабораторных работ и их своевременная защита, а также своевременное прохождение контроля в виде тестирования.

Методика изучения дисциплины строится из следующих элементов:

- лекционные занятия с использованием проектора;
- просмотр мультимедиа материала;
- лабораторные занятия;
- самостоятельная работа с дополнительной литературой и конспектами лекций;
- выход в Интернет для поиска информации;
- промежуточный контроль;
- консультации;
- экзамен.

Цель лекции – сообщение новых знаний, систематизация и обобщение накопленных, развитие познавательных и профессиональных интересов.

Лабораторно-практические занятия – как обязательный элемент образовательного процесса по данной дисциплине, призван закрепить полученные теоретические знания и обеспечить формирование основных навыков и умений практической работы в области компьютерной графики. Они проводятся по мере изучения теоретического материала и выполняются индивидуально каждым студентом.

В ходе лабораторно-практических занятий студент должен приобрести:

- навыки и умения работы в графических программных пакетах;
- приемы создания графических изображений.
- приемы создания анимаций.

Зачет направлен на определение степени овладения знаниями, умениями и навыками по дисциплине «Компьютерная графика и анимация».

Промежуточная аттестация осуществляется путем оценки отчетов по результатам лабораторных работ и анализа посещаемости. Промежуточный контроль проводится в виде тестирования.

В данных указаниях приведены образцы контролирующих материалов для оценки знаний студентов, которые содержат вопросы теоретического и практического характера.

При выполнении лабораторных работ каждый студент должен использовать дополнительные источники литературы, а также встроенную интерактивную справочную систему в ПО.

Содержание курса излагается на лекциях, но часть вопросов отводится на самостоятельное изучение. Творческая проблемно-ориентированная самостоятельная работа (ТСР) направлена на развитие интеллектуальных умений, комплекса универсальных (общекультурных) и профессиональных компетенций, повышение творческого потенциала. Внеаудиторная работа

включает в себя закрепление пройденного материала, самостоятельное изучение отдельных вопросов, чтение дополнительной литературы, работа с Интернет-ресурсами, выполнение домашних заданий, в том числе решение задач. Самостоятельная работа студентов организуется в форме коллоквиумов, отчетов по заданиям для самоподготовки и контрольным работам.

Самостоятельная работа имеет своей целью углубление знаний студентов по изучаемой дисциплине.

Текущая самостоятельная работа предусматривает следующие виды:

- работа с лекционным материалом;
- подготовка к лабораторным работам, оформление отчетов по выполненным лабораторным работам, подготовка к защите;
- подготовка к промежуточной аттестации (тестирование);
- изучение рекомендованной литературы (основной и дополнительной), работа с библиотечным каталогом, самостоятельный подбор необходимой литературы;
- поиск необходимой информации через Интернет;
- изучение тем, вынесенных на самостоятельную проработку;
- изучение аналогов программных продуктов;
- работа со встроенными справочными системами программных продуктов;
- работа с техническими справочниками (англо-русский);
- выполнение тестовых заданий;
- подготовка к зачету.

Творческая проблемно-ориентированная самостоятельная работа включает следующие виды:

- поиск, анализ, структурирование информации по темам, выносимым на самостоятельное изучение;
- составление и разработка словаря (гlossария).

Самостоятельная работа с литературой ставит своей целью – закрепление, углубление, расширение и систематизация знаний, полученных в ходе аудиторных занятий, самостоятельное овладение новым учебным материалом описательного характера, развитие самостоятельного мышления.

Домашние задания – выполняются студентами после изучения соответствующих тем программного материала данного курса и является формой промежуточного контроля знаний студентов по дисциплине.

Лабораторный практикум состоит из цикла работ, каждая из которых позволяет оценить освоение определенного теоретического раздела и усвоение соответствующих практических навыков.

Промежуточная аттестация студентов по итогам освоения дисциплины проводится на практических занятиях и возможна в следующих формах:

- проведение проверочных работ ;
- проведение экспресс - опроса на лекции;
- собеседование по темам, предложенным на самостоятельную работу;
- подготовка к зачету.

На зачете студент должен продемонстрировать основные знания и умения, предусмотренные программой. Для получения зачета необходимо:

- успешно сдать (в устной или письменной форме) необходимый минимум по курсу, включающий в себя «ключевые» понятия и термины;
- получить положительные результаты за выполненные лабораторные работы.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ОПК-9 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		
ОПК-9.1 Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий	Основные определения и понятия компьютерной графики и анимации.	<p>Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основы цветового зрения. Цветовые модели. 2. Растровая и векторная графика 3. Устройства вывода и их характеристики. 4. Устройства ввода и их характеристики 5. Хранение графической информации. Форматы графических файлов. 6. Графические примитивы. Базовые алгоритмы растровой графики. 7. Алгоритмы вывода фигур 8. Компьютерная геометрия. Проблемы отображения трехмерного пространства на плоскость. 9. Виды проективных преобразований. 10. Элементарные трехмерные преобразования. 11. Модели описания поверхностей. 12 Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe Photoshop CS. 13 .Инструменты выделения: Прямоугольные, квадратные, овальные и круглые выделения. Перемещение рамки выделения по ходу ее создания. 14.Рамка. Кадрирование (с заданным размером, с Перспективой). Виньетирование. 15. Создание рамки изображения. Поворот изображения: произвольный, с использованием Инструмента Линейка. . Оцвечивание черно-белой фотографии.

	<p>16. Выделение инструментом Волшебная палочка. Выделение инструментом Лассо и Магнитное лассо.</p> <p>17. Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость и контрастность; цветовой баланс; контраст, цветовой тон и насыщенность</p> <p>18. Удаление эффекта красных глаз (1-й способ).</p> <p>19. Работа со слоями: Общие сведения о слоях. Просмотр информации на палитре. Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление. Просмотр отдельных слоев. Изменение порядка слоев. Изменение непрозрачности и режима перехода слоя. Смешивание слоев. Стили слоя. Слияние слоев. Удаление эффекта красных глаз (2-й способ).</p>
<p>Использовать графические редакторы для планирования, проведения и презентации результатов исследований в области педагогической деятельности</p>	<p>Практические задания</p> <p>Используя инструменты графических редакторов разработать демонстрационный материал, для включения его в презентацию по теме исследования указанной преподавателем.</p>
<p>Практическими навыками использования инструментов растровых и векторных графических редакторов, в том числе программных продуктов создания анимированных изображений для визуализации процесса проведения научного исследования и полученных в его ходе результатов.</p>	<p>Комплексное задание</p> <p>Визуализировать процесс проведения научного исследования и полученных в его ходе результатов, средствами графических редакторов.</p>

<p>ОПК-9.2 Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам</p>	<p>Основные инструменты растровых и векторных графических редакторов</p>	<p>Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой</p> <p>20. Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения. Проблемы старых фотографий (удаление царапин, трещин, рваных краев, пятен, оттенков, ненужных элементов). Штамп. Лечащая кисть и Заплата.</p> <p>21. Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. Цветовая автокоррекция.</p> <p>22. Работа с масками. Использование каналов и режима быстрой маски. Работа с масками слоя: создание, управление (вкл/выкл, просмотр, перемещение, создание выделенной области, снятие) маски слоя.</p> <p>23. Классификация фильтров. Использование фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров. Создание слоя рамки Практика «Развивающийся российский флаг», «Фантастический букет», «Получение из фото карандашного рисунка», «Получение из фото картины, написанной маслом», «Получение из фото картины написанной сухой кистью», «Получение из фото заготовки для мозаики».</p> <p>24. Web-функции Photoshop. Работа с текстом. Текстовый слой. Стилизация текста. Практика «Золотой текст», «Неоновая надпись», «Меловая надпись»,</p> <p>25. Создание фона для Web-странички (вертикального и безшовного),</p> <p>26. Создание Web-кнопок.</p> <p>27. Оптимизация изображений. Подготовка фотоизображений для размещения в «Виртуальный HTML-фотоальбом»</p> <p>28. Создание gif-анимации и размещение ее на HTML-страничке</p>
	<p>Применять инструменты графических редакторов для достижения личностных, мета-предметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса;</p>	<p>Практическое задание</p> <p>Применить знания из области компьютерной графики и анимации в профессиональной деятельности: использовать инструменты графических редакторов для восстановления файлов, коррекции и ретуши изображения, работы со слоями; (Файлы предлагаются или выбираются студентом самостоятельно)</p>

	<p>навыками работы в разных графических редакторах и программных средствах разработки анимации для создания продуктов, обеспечивающих повышение эффективности образовательного процесса</p>	<p>Комплексное задание Разработать анимацию для решения задач из профессиональной области (Например: разработать анимацию позволяющую понять алгоритм сортировки выбором) Тема - по выбору студента</p>
<p>ОПК-9.3 Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, используемых при решении задач профессиональной деятельности</p>	<p>Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Виды программ для создания сайтов и веб-презентаций с применением графического дизайна. 2. Типы и назначение веб-презентаций. Основные требования графического дизайна к размещению информации в веб-презентации. 3. Использование программных пакетов растровой и векторной графики для создания веб-презентации.
	<p>выбирать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности</p>	<p>Практическое задание Изучить программы для создания сайтов и веб-презентаций с применением графического дизайна.</p> <p>Подготовить требования графического дизайна к размещению информации в веб-презентации.</p> <p>Применить программные пакеты растровой и векторной графики для создания веб-презентации.</p>
	<p>навыки применения современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности</p>	<p>Комплексное задание Создать дизайн веб-презентации или сайта с применением ПО графического дизайна.</p> <p>Перечень дополнительных лабораторных работ (индивидуальных заданий).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проектирование и практическая реализация на языке высокого уровня векторного графического редактора. 2. Проектирование и практическая реализация на языке высокого уровня растрового редактора. 3. Проектирование и практическая реализация на языке высокого уровня цепочки алгоритмов обработки изображений. 4. Построение 3D-объектов на базе пакета Direct3D MS.

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме дифференцированного зачета.

Показатели и критерии дифференцированного зачета:

– на оценку **«отлично»** – обучающийся показывает высокий уровень сформированности компетенций, владеет терминологическим аппаратом и использует графические редакторы при осуществлении педагогической деятельности, владеет практическими навыками использования инструментов растровых и векторных графических редакторов, в том числе программных продуктов создания анимированных изображений для визуализации процесса проведения научного исследования и полученных в его ходе результатов., грамотно обосновывает свое решение при выборе того или иного инструмента графического редактора и формулирует необходимые выводы.

– на оценку **«хорошо»** – обучающийся показывает средний уровень сформированности компетенций, т.е. владеет терминологическим аппаратом и использует графические редакторы при осуществлении педагогической деятельности, однако испытывает затруднения при выборе оптимального инструмента растровых и векторных графических редакторов, в том числе программных продуктов создания анимированных изображений для визуализации процесса проведения научного исследования и полученных в его ходе результатов., не обосновывает свое решение при выборе того или иного инструмента графического редактора.

– на оценку **«удовлетворительно»** – обучающийся показывает пороговый уровень сформированности компетенций, т.е. владеет терминологическим аппаратом, и демонстрирует только теоретическое знание вопроса, практические навыки не сформированы.

– на оценку **«неудовлетворительно»** – результат обучения не достигнут, обучающийся не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может продемонстрировать навыки работы в графическом редакторе.

Пример теста для промежуточной аттестации:

Вопрос 1: Позволяет ли Photoshop ввести в изображение текст, набранный в текстовом редакторе?

- Да
- Нет

Вопрос 2: Можно ли совместно перемещать связанные слои?

- Нет
- Да

Вопрос 3: Допускает ли Adobe Photoshop редактировать введенный в изображение текст?

- Да
- Нет

Вопрос 4: Какой из ниже перечисленных форматов файлов является собственным форматом Adobe Photoshop?

- *.cdr
- *.jpg
- *.psd
- *.gif

Вопрос 5: Какой из ниже перечисленных форматов файлов позволяет создавать изображения с прозрачным фоном?

- *.psd
- *.cdr
- *.gif
- *.jpg

Вопрос 6: Какое количество слоев возможно создать при работе с одним изображением?

- 1000
- 200
- 100

Вопрос 7: Сколько содержит в себе каналов изображение цветовой модели RGB?

- 1

- 3
- 4

Вопрос 8: Какое количество каналов можно создать для одного изображения?

- 100
- 200
- 24

Вопрос 9: Инструменты *Brush Tool* (Кисть) и *Pencil Tool* (Карандаш) позволяют

- создавать градиентные переходы
- рисовать цветные векторные линии
- изменять цвет пикселей

Вопрос 10: Маска представляет собой:

- черно-белое изображение без оттенков
- цветное изображение
- векторный объект
- черно-белое изображение с оттенками

Вопрос 11: Что означает режим смешивания цветов *Overlay*?

- Осветление
- Умножение
- Перекрытие