

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ашмарина Светлана Игоревна

Должность: Ректор ФГБОУ ВО «Самарский государственный экономический университет»

Дата подписания: 01.02.2021 15:30:44

Уникальный программный ключ:

59650034d6e3a6baac49b7bd0f8e79fea1433ff3e82f1fc7e9279a031181baba

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Самарский государственный экономический университет»

Институт Экономика предприятий
Кафедра Цифровых технологий и решений

УТВЕРЖДЕНО

Ученым советом Университета

(протокол № 10 от 29 апреля 2020 г.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

| | |
|--|--|
| Наименование дисциплины | Б1.В.02 Компьютерный дизайн |
| Основная профессиональная образовательная программа | Направление 09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА программа "Прикладная информатика в электронной экономике" |

Методический отдел УМУ
« 10 » 03 /  2020г.
_____ / Каланчева М.А./

Научная библиотека СГЭУ
« _____ » _____ /  2020 г.
_____ / Погорелова Е.В./

Рассмотрено к утверждению
на заседании кафедры Цифровых технологий и решений
(протокол № 8 от 05.03.2020г.)
Зав. кафедрой  / Погорелова Е.В./

Квалификация (степень) выпускника бакалавр

Самара 2020

Содержание (рабочая программа)

Стр.

- 1 Место дисциплины в структуре ОП
- 2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе
- 3 Объем и виды учебной работы
- 4 Содержание дисциплины
- 5 Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины
- 6 Фонд оценочных средств по дисциплине

Целью изучения дисциплины является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Компьютерный дизайн входит в вариативную часть блока Б1.Дисциплины (модули)

Предшествующие дисциплины по связям компетенций: Операционные системы

Последующие дисциплины по связям компетенций: Разработка программных приложений, Интернет-программирование, Встроенные языки программирования, Организация вычислительных процессов, Основы разработки мобильных приложений, Программная инженерия, Интеллектуальные информационные системы, Проектирование поисковых машин в интернет

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Изучение дисциплины Компьютерный дизайн в образовательной программе направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-2 - способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение

| Планируемые результаты обучения по программе | Планируемые результаты обучения по дисциплине | | |
|--|---|---|---|
| | Знать | Уметь | Владеть |
| ПК-2 | современные концепции дизайна и компьютерной графики, способствующие как процессу создания информационных систем, так и презентации готовой информационной системы. | анализировать сложные графические образы, оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна при разработке и презентации информационных систем. | практическими навыками использования графических программ при разработке и презентации информационных систем. |

3. Объем и виды учебной работы

Учебным планом предусматриваются следующие виды учебной работы по дисциплине:

Очная форма обучения

| Виды учебной работы | Всего час/ з.е. |
|--|-----------------|
| | Сем 4 |
| Контактная работа, в том числе: | 37.15/1.03 |
| Занятия лекционного типа | 18/0.5 |
| Лабораторные работы (лабораторный практикум) | 18/0.5 |
| Индивидуальная контактная работа (ИКР) | 0.15/0 |
| Групповая контактная работа (ГКР) | 1/0.03 |
| Самостоятельная работа, в том числе: | 25.85/0.72 |
| Промежуточная аттестация | 9/0.25 |
| Вид промежуточной аттестации: Зачет | Зач |

| | |
|--|----|
| Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы | 72 |
| Зачетные единицы | 2 |

заочная форма

| Виды учебной работы | Всего час/ з.е. |
|--|-----------------|
| | Сем 4 |
| Контактная работа, в том числе: | 9.15/0.25 |
| Занятия лекционного типа | 4/0.11 |
| Лабораторные работы (лабораторный практикум) | 4/0.11 |
| Индивидуальная контактная работа (ИКР) | 0.15/0 |
| Групповая контактная работа (ГКР) | 1/0.03 |
| Самостоятельная работа, в том числе: | 59.85/1.66 |
| Промежуточная аттестация | 3/0.08 |
| Вид промежуточной аттестации: Зачет | Зач |
| Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы | 72 |
| Зачетные единицы | 2 |

4. Содержание дисциплины

4.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий:

Тематический план дисциплины Компьютерный дизайн представлен в таблице.

Разделы, темы дисциплины и виды занятий Очная форма обучения

| № п/п | Наименование темы (раздела) дисциплины | Контактная работа | | | | Самостоятельная работа | Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе |
|-------|--|-------------------|---------------------------|-------------|----------|------------------------|--|
| | | Лекции | Занятия семинарского типа | ИКР | ГКР | | |
| | | | Лаб. работы | | | | |
| 1. | Введение. Предмет и содержание курса. Основы графического дизайна | 8 | 8 | | | 10 | ПК-2з1, ПК-2з2, ПК-2у1, ПК-2у2, ПК-2в1, ПК-2в2 |
| 2. | Дизайн презентаций WEB – дизайн. Основы применения. | 10 | 10 | | | 15,85 | ПК-2з1, ПК-2з2, ПК-2у1, ПК-2у2, ПК-2в1, ПК-2в2 |
| | Контроль | 9 | | | | | |
| | Итого | 18 | 18 | 0.15 | 1 | 25.85 | |

заочная форма

| № п/п | Наименование темы (раздела) дисциплины | Контактная работа | | | | Самостоятельная работа | Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе |
|-------|--|-------------------|---------------------------|-----|-----|------------------------|--|
| | | Лекции | Занятия семинарского типа | ИКР | ГКР | | |
| | | | Лаб. работы | | | | |
| 1. | Введение. Предмет и содержание курса. | 2 | 2 | | | 25 | ПК-2з1, ПК-2з2, ПК-2у1, ПК-2у2, |

| | | | | | | | |
|----|---|----------|----------|------|---|--------------|--|
| | Основы графического дизайна | | | | | | ПК-2в1, ПК-2в2 |
| 2. | Дизайн презентаций WEB – дизайн. Основы применения. | 2 | 2 | | | 34,85 | ПК-2з1, ПК-2з2, ПК-2у1, ПК-2у2, ПК-2в1, ПК-2в2 |
| | Контроль | 3 | | | | | |
| | Итого | 4 | 4 | 0.15 | 1 | 59.85 | |

4.2 Содержание разделов и тем

4.2.1 Контактная работа

Тематика занятий лекционного типа

| №п/п | Наименование темы (раздела) дисциплины | Вид занятия лекционного типа* | Тематика занятия лекционного типа |
|------|---|-------------------------------|---|
| 1. | Введение. Предмет и содержание курса. Основы графического дизайна | лекция | Основы композиции. Базовые принципы композиции. Правила, приемы и средства композиции. |
| | | лекция | Теория колористики. Цвет в композиции. Свойства цвета. Цветовые модели. Цветовой круг сочетания цветов ЙоханнесаИттена. Правила гармоничного сочетания двух цветов. |
| | | лекция | Компьютерная графика. Виды графики. Вычисление объема графического файла. |
| | | лекция | Краткая информация о графических редакторах. GIMP - растровый редактор. nkspace - векторный редактор. Visio - векторный редактор. Scribus - система верстки. |
| 2. | Дизайн презентаций WEB – дизайн. Основы применения. | лекция | Общие правила дизайна презентаций. Рекомендации по дизайну презентации. Приложение PowerPoint и плагин iSpringFree. |
| | | лекция | Основные правила Web-дизайна. Основные ошибки, допускаемые дизайнерами сайтов. |
| | | лекция | Использование растрового редактора GIMP2.8 для создания графической композиции сайта и презентации. |
| | | лекция | Использование векторного редактора INKSCAPE 0.48 для создания графической композиции сайта и презентации. |

*лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях, обучающимся

Тематика занятий семинарского типа

| №п/п | Наименование темы (раздела) дисциплины | Вид занятия семинарского типа** | Тематика занятия семинарского типа |
|------|---|---------------------------------|---|
| 1. | Введение. Предмет и содержание курса. Основы графического дизайна | лабораторные работы | Основы композиции. Базовые принципы композиции. Правила, приемы и средства композиции. |
| | | лабораторные работы | Теория колористики. Цвет в композиции. Свойства цвета. Цветовые модели. Цветовой круг сочетания |

| | | | |
|----|---|---------------------|---|
| | | | цветов ЙоханнесаИттена. Правила гармоничного сочетания двух цветов. |
| | | лабораторные работы | Компьютерная графика. Виды графики. Вычисление объема графического файла. |
| | | лабораторные работы | Краткая информация о графических редакторах. GIMP - растровый редактор. nkspace - векторный редактор. Visio - векторный редактор. Scribus - система верстки. |
| 2. | Дизайн презентаций WEB – дизайн. Основы применения. | лабораторные работы | Общие правила дизайна презентаций. Рекомендации по дизайну презентации. Приложение PowerPoint и плагин iSpringFree. |
| | | лабораторные работы | Основные правила Web-дизайна. Основные ошибки, допускаемые дизайнерами сайтов. |
| | | лабораторные работы | Использование растрового редактора GIMP2.8 для создания графической композиции сайта и презентации. |
| | | лабораторные работы | Использование векторного редактора INKSCAPE 0.48 для создания графической композиции сайта и презентации. |

** семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия

Иная контактная работа

При проведении учебных занятий СГЭУ обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение интерактивных лекций, групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых организацией, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Формы и методы проведения иной контактной работы приведены в Методических указаниях по основной профессиональной образовательной программе.

4.2.2 Самостоятельная работа

| №п/п | Наименование темы (раздела) дисциплины | Вид самостоятельной работы *** |
|------|--|--|
| 1. | Введение. Предмет и содержание курса. Основы графического дизайна | - подготовка доклада - подготовка электронной презентации - тестирование |
| 2. | Дизайн презентаций WEB – дизайн. Основы применения. | - подготовка доклада - подготовка электронной презентации - тестирование |

*** самостоятельная работа в семестре, написание курсовых работ, докладов, выполнение контрольных работ

5. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Литература:

Основная литература

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL:

Дополнительная литература

1. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для академического бакалавриата / А. Л. Хейфец, А. Н. Логиновский, И. В. Буторина, В. Н. Васильева ; под редакцией А. Л. Хейфеца. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 328 с. — (Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-534-02957-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/436988>

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 2 : учебник и практикум для академического бакалавриата / А. Л. Хейфец, А. Н. Логиновский, И. В. Буторина, В. Н. Васильева ; под редакцией А. Л. Хейфеца. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 279 с. — (Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-534-02959-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/436989>

3. 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/bcode/447417>

5.2. Перечень лицензионного программного обеспечения

1. Microsoft Windows 10 Education / Microsoft Windows 7 / Windows Vista Business
2. Office 365 ProPlus, Microsoft Office 2019, Microsoft Office 2016 Professional Plus (Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher) / Microsoft Office 2007 (Word, Excel, Access, PowerPoint)

5.3 Современные профессиональные базы данных, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. Профессиональная база данных «Информационные системы Министерства экономического развития Российской Федерации в сети Интернет» (Портал «Официальная Россия» - <http://www.gov.ru/>)
2. Профессиональная база данных «Финансово-экономические показатели Российской Федерации» (Официальный сайт Министерства финансов РФ - <https://www.minfin.ru/>)
3. Профессиональная база данных «Официальная статистика» (Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики - <http://www.gks.ru/>)

5.4. Информационно-справочные системы, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. справочно-правовая система «Консультант Плюс»
2. справочно-правовая система «ГАРАНТ-Максимум»

5.5. Специальные помещения

| | |
|---|---|
| Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа | Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран |
| Учебные аудитории для проведения практических занятий (занятий семинарского типа) | Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ |
| Учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций | Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска |

| | |
|--|--|
| | Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ |
| Учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации | Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ |
| Помещения для самостоятельной работы | Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ |
| Помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования | Комплекты специализированной мебели для хранения оборудования |

Для проведения занятий лекционного типа используются демонстрационное оборудование и учебно-наглядные пособия в виде презентационных материалов, обеспечивающих тематические иллюстрации.

6. Фонд оценочных средств по дисциплине Компьютерный дизайн:

6.1. Контрольные мероприятия по дисциплине

| Вид контроля | Форма контроля | Отметить нужное знаком « + » |
|------------------------|---|---------------------------------------|
| Текущий контроль | Оценка докладов | + |
| | Устный/письменный опрос | - |
| | Тестирование | + |
| | Практические задачи | - |
| | Оценка контрольных работ (для заочной формы обучения) | - |
| Промежуточный контроль | Зачет | + |

Порядок проведения мероприятий текущего и промежуточного контроля определяется Методическими указаниями по основной профессиональной образовательной программе высшего образования, утвержденными Ученым советом ФГБОУ ВО СГЭУ №10 от 29.04.2020

6.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-2 - способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение

| Планируемые результаты обучения по программе | Планируемые результаты обучения по дисциплине | | |
|--|---|---------------------------|------------------------------|
| | Знать | Уметь | Владеть (иметь навыки) |
| Пороговый | ПК-2з1Знать основные композиционные и | ПК-2у1Уметь анализировать | ПК-2в1Владеть (иметь навыки) |

| | | | |
|------------|--|---|--|
| | калористические принципы дизайна, необходимые для создания и презентации информационной системы | применение графических образов, осуществлять правильный выбор графических программ для решения профессиональных задач | практическими навыками использования основных графических программ при разработке и презентации информационных систем. |
| Повышенный | ПК-2з2 Знать современные композиционные и калористические принципы дизайна, соответствующие возрастающим требованиям к созданию и презентации информационной системы | ПК-2у2 Уметь анализировать сложные графические образы, осуществлять оптимальный выбор графических программ для решения профессиональных задач | ПК-2в2 Владеть (иметь навыки) практическими навыками использования основных графических программ с учетом технических и экономических аспектов при разработке и презентации информационных систем. |

6.3. Паспорт оценочных материалов

| № п/п | Наименование темы (раздела) дисциплины | Контролируемые планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по программе | Вид контроля/используемые оценочные средства | |
|-------|---|---|--|---------------|
| | | | Текущий | Промежуточный |
| 1. | Введение. Предмет и содержание курса. Основы графического дизайна | ПК-2з1, ПК-2з2, ПК-2у1, ПК-2у2, ПК-2в1, ПК-2в2 | Оценка докладов Тестирование | зачет |
| 2. | Дизайн презентаций WEB – дизайн. Основы применения. | ПК-2з1, ПК-2з2, ПК-2у1, ПК-2у2, ПК-2в1, ПК-2в2 | Оценка докладов Тестирование | зачет |

6.4. Оценочные материалы для текущего контроля

Примерная тематика докладов

| Раздел дисциплины | Темы |
|---|---|
| Введение. Предмет и содержание курса. Основы графического дизайна | <ol style="list-style-type: none"> 1. Философия дизайна. 2. Гармония цвета. 3. Графика и ее виды. 4. Фрактальная графика. 5. Обзор современных программ для 3D- изображения. 6. Цвет и дизайн. 7. Понятие гармонии цвета. |
| Дизайн презентаций WEB – дизайн. Основы применения. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Принципы компьютерного дизайна 2. Графический дизайн и полиграфия 3. Графический дизайн и реклама в компьютерных программах. 4. Обзор современных программ для создания векторного изображения. 5. Обзор современных программ для растрового изображения. 6. Типичные ошибки создания презентаций. 7. Типичные ошибки создания WEB-страниц. 8. Альтернативный дизайн и его восприятие |

Задания для тестирования по дисциплине для оценки сформированности компетенций (min 20, max 50 + ссылку на ЭИОС с тестами) <https://lms2.sseu.ru/course/index.php?categoryid=514>

В изобразительном искусстве композиция - это...

построение художественного произведения, обусловленное его содержанием, характером и назначением

расположение картин относительно друг друга

сочетание цветовой гаммы на картине

Выберите основные виды композиции:

замкнутая, закрытая

статичная, открытая,

круглая, квадратная, прямоугольная

Основные правила композиции – это...

передачи движения (динамики), покоя (статики), золотого сечения (одной трети)

передача ритма, симметрия и асимметрия, равновесие частей композиции и выделение сюжетно-композиционного центра

формат, пространство, композиционный центр, равновесие, ритм, контраст, светотень, цвет, декоративность, динамику и статику, симметрию и асимметрию, открытость и замкнутость, целостность

Основные приемы композиции – это...

передача ритма, симметрия и асимметрия, равновесие частей композиции и выделение сюжетно-композиционного центра

передачи движения (динамики), покоя (статики), золотого сечения

формат, пространство, композиционный центр, равновесие, ритм, контраст, светотень, цвет, декоративность, динамику и статику, симметрию и асимметрию, открытость и замкнутость, целостность

Основные средства композиции – это...

формат, пространство, композиционный центр, равновесие, ритм, контраст, светотень, цвет, декоративность, динамику и статику, симметрию и асимметрию, открытость и замкнутость, целостность

передача ритма, симметрия и асимметрия, равновесие частей композиции и выделение сюжетно-композиционного центра

передачи движения (динамики), покоя (статики), золотого сечения (одной трети)

Выберите правила передачи движения.

если на картине используются одна или несколько диагональных линий

если оставить свободное пространство перед движущимся объектом

следует выбирать определенный его момент, который наиболее ярко отражает характер движения, является его кульминацией

если на картине используются одна горизонтальная или несколько вертикальных линий

если перед движущимся объектом нет свободного пространства

Выберите правила передачи покоя.

если на картине отсутствуют диагональные направления

если перед движущимся объектом нет свободного пространства

если объекты изображены в спокойных (статичных) позах, нет кульминации действия

если композиция является симметричной, уравновешенной или образует простые геометрические схемы (треугольник, круг, овал, квадрат, прямоугольник)

если на картине используются одна или несколько диагональных линий

если оставить свободное пространство перед объектом

Как правильно звучит Правило золотого сечения?

Наиболее важный элемент изображения располагается в соответствии с пропорцией золотого сечения, то есть примерно на расстоянии $1/3$ от целого.

Наиболее важный элемент изображения располагается в соответствии с пропорцией золотого сечения, то есть примерно на расстоянии $1/2$ от целого.

Наиболее важный элемент изображения располагается в соответствии с пропорцией золотого сечения, то есть примерно на расстоянии $1/4$ от целого.

Выберите основные цветовые модели.

RGB

СМΥК

HSV (HSB)

Lab

HSL

HLS

BCM

В основе книги Иттена лежит:

двенадцатичастный цветовой круг

девятичастный цветовой круг

пятнадцатичастный цветовой круг

Существуют следующие правила гармоничного сочетания двух цветов:

Цвета лежат в цветовом круге диаметрально противоположно.

Цвета лежат в цветовом круге на вершинах равностороннего треугольника.

Цвета лежат в цветовом круге на вершинах равнобедренного треугольника

Цвет и нецвет

Цвета лежат в цветовом круге на вершинах квадрата.

В зависимости от способа формирования изображений компьютерную графику подразделяют:

Растровая графика.

Векторная графика.

Трёхмерная графика.

Фрактальная графика.

Символьная графика.

Фронтальная графика.

Пиксель является-

а. Основой растровой графики

б. Основой векторной графики

в. Основой фрактальной графики

г. Основой трёхмерной графики

При изменении размеров растрового изображения-

а. качество остаётся неизменным

б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении

в. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается

г. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

Что можно отнести к устройствам ввода информации

а. мышь клавиатуру экраны

б. клавиатуру принтер колонки

в. сканер клавиатура мышь

г. Колонки сканер клавиатура

Какие цвета входят в цветовую модель RGB

а. чёрный синий красный

б. жёлтый розовый голубой

в. красный зелёный голубой

г. розовый голубой белый

Что такое интерполяция-

- а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
- б. программа для работу в с фрактальными редакторами
- в. инструмент в Photoshop
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- а. курсор
- б. символ
- в. линия
- г. пиксель

Выберете устройства являющееся устройством вывода

- а. Принтер
- б. сканер
- в. дисплей монитора
- г. клавиатура
- д. мышь
- е. колонки

Наименьший элемент фрактальной графики

- а. пиксель
- б. вектор
- в. точка
- г. фрактал

К какому виду графики относится данный рисунок

- а. фрактальной
- б. растровой
- в. векторной
- г. ко всем выше перечисленным

Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- а. Компас3Д
- б. Photoshop
- в. Corel Draw
- г. Blender
- д. Picasa
- е. Gimp

При изменении размеров векторной графики его качество

- а. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным

6.5. Оценочные материалы для промежуточной аттестации

Фонд вопросов для проведения промежуточного контроля в форме зачета

| Раздел дисциплины | Вопросы |
|---------------------------------------|---|
| Введение. Предмет и содержание курса. | 1. Основы композиции. Базовые принципы композиции. Правила, приемы и средства композиции. |
| Основы графического дизайна | 2. Теория колористики. Цвет в композиции. Свойства цвета. Цветовые модели. |

| | |
|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 3. Цветовой круг сочетания цветов ЙоханнесаИттена. 4. Правила гармоничного сочетания двух цветов. 5. Компьютерная графика. Виды графики. Вычисление объема графического файла. 6. Графический растровый редакторGIMP. 7. Графический векторный редакторpnkspase. 8. Графическийвекторный редакторScribus. 1 Общие правила дизайна презентаций. 9. Основные правила Web-дизайна. 10. Использование растрового редактора GIMP2.8.Настройка параметров программы. Горячие клавиши. Инструментальная панель. 11. Использование растрового редактора GIMP2.8 для создания графической композиции сайта и презентации.Создание текста. Работа со слоями. Фильтры и эффекты. 12. Использование векторного редактора INKSCAPE 0.48.Импорт растрового изображения. Экспортирование изображения. Подготовка макета страницы. 13. Использование векторного редактора INKSCAPE 0.48.Управление инструментальными панелями. Выделение и группирование объектов. 14. Использование векторного редактора INKSCAPE 0.48. Работа со слоями. Трансформирование объектов. 15. Использование векторного редактора INKSCAPE 0.48.Работа с пиксельными объектами. Редактирование векторизованного объекта. 16. Использование векторного редактора INKSCAPE 0.48. Редактирование векторизованного объекта. |
| <p>Дизайн презентаций WEB – дизайн. Основы применения.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Определение: Компьютерная графика, интерактивная графика, компьютерная геометрия. Классификация современного программного обеспечения обработки графики. 2. Способы представления изображений в памяти ЭВМ. Понятия растровой и векторной графики. Фрактальная графика. 3. Основные параметры растровых изображений: разрешение, глубина цвета. Методы растривования при выводе изображений на печать. 4. Представление цвета в компьютере. Хроматические ахроматические цвета. Восприятие человеком светового потока. 5. Цветовые модели и цветовые пространства. Аддитивные и субтрактивные цветовые модели 6. Цветовая модель HSV и XYZ. Нормированный вариант модели XYZ. Локус и гамут. 7. Системы управления цветом. Понятия цветовой гаммы, профиля, калибровки. 8. Форматы графических файлов. Полноцветные и индексированные изображения. 9. Формат BMP. Принципы RLE сжатия. 10. Формат TIFF. Принципы LZW кодирования. 11. Сравнение форматов GIF и PNG. 12. Формат JPG. Кодирование по Хафману. 13. Фрактальная геометрия. Классификация фракталов. 14. Построение множества Мандельброта и множества Жюлиа. 15. Геометрические фракталы. Кривая Коха. Построение дракона Хартера-Хейтуэя на основе L-системы. 16. Фрактальная геометрия. Системы итерируемых функций. 17. Растровые алгоритмы. Классификация растровых алгоритмов. Растеризация. Понятие 4-связности, 8-связанности. |

| | |
|--|---|
| | <p>18. Растровое представление отрезка. Простейшие пошаговые алгоритмы построения отрезков. Недостатки.</p> <p>19. Растровое представление отрезка. Алгоритм Брезенхейма.</p> <p>20. Растровая развёртка окружности. Восьмисторонняя симметрия. Простейшие способы построения окружности.</p> <p>21. Растровая развёртка окружности. Восьмисторонняя симметрия. Алгоритм Брезенхейма.</p> <p>22. Кривые Безье первого, второго и третьего порядка. Построение кривой Безье. Сплайн Безье.</p> |
|--|---|

6.6. Шкалы и критерии оценивания по формам текущего контроля и промежуточной аттестации

Шкала и критерии оценивания

| Оценка | Критерии оценивания для мероприятий контроля с применением 2-х балльной системы |
|---------------------|--|
| «зачтено» | ПК-2з1, ПК-2у1, ПК-2в1 |
| «не зачтено» | Результаты обучения не сформированы на пороговом уровне |