

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Котова Лариса Анатольевна
Должность: Директор филиала
Дата подписания: 26.09.2023 11:31:23
Уникальный программный ключ:
10730ffe6b1ed036b744b6e9d97700b86e5c04a7

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»
Новотроицкий филиал

Аннотация рабочей программы дисциплины

Компьютерная графика

Закреплена за подразделением Кафедра математики и естествознания (Новотроицкий филиал)

Направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

Профиль

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **заочная**

Общая трудоемкость **9 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 324

в том числе:

аудиторные занятия 52

самостоятельная работа 254

часов на контроль 18

Формы контроля на курсах:
экзамен 4, 5
курсовой проект 4

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	4		5		Итого	
	уп	рп	уп	рп		
Лекции	12	12	8	8	20	20
Лабораторные	8	8	8	8	16	16
Практические	8	8	8	8	16	16
Итого ауд.	28	28	24	24	52	52
Контактная работа	28	28	24	24	52	52
Сам. работа	143	143	111	111	254	254
Часы на контроль	9	9	9	9	18	18
Итого	180	180	144	144	324	324

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

1.1	Целью программы является овладение практическими знаниями, умениями и навыками в области компьютерной графики и игровых спецэффектов; развитие познавательных и творческих способностей у обучающихся при работе с современным графическими и видео редакторами, при создании и обработки спецэффектов.
-----	---

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Блок ОП:		Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	CASE-технологии	
2.1.2	Алгоритмы теории игр	
2.1.3	Базы данных	
2.1.4	Программная инженерия	
2.1.5	Проектный подход в технике	
2.1.6	Численные методы	
2.1.7	Вычислительные системы, сети и телекоммуникации	
2.1.8	Математика	
2.1.9	Начертательная геометрия и инженерная графика	
2.1.10	Теория вероятностей и математическая статистика	
2.1.11	Экология	
2.1.12	Языки программирования	
2.1.13	Физика	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

УК-3: Проектирование и разработка (способен: проектировать и разрабатывать продукцию, процессы и системы, соответствующие профилю образовательной программы; выбирать и применять соответствующие методики проектирования и разработки, включая передовые методы и технологии)
Знать:
УК-3-31 Знать инструментальные средства и технологии создания графических модулей
ПК-1: Способен проектировать прикладные и информационные процессы в технических системах
Знать:
ПК-1-31 Знать методы и средства обработки и создания растровых изображений
ОПК-1: Способен применять естественнонаучные и общинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности
Знать:
ОПК-1-31 Знать методы построения моделей трехмерных и двумерных объектов и методы пространственных преобразований
УК-3: Проектирование и разработка (способен: проектировать и разрабатывать продукцию, процессы и системы, соответствующие профилю образовательной программы; выбирать и применять соответствующие методики проектирования и разработки, включая передовые методы и технологии)
Уметь:
УК-3-У1 Уметь внедрять графические компоненты в разрабатываемое ПО
ПК-1: Способен проектировать прикладные и информационные процессы в технических системах
Уметь:
ПК-1-У1 Уметь работать в прикладном пакете растровой графики
ОПК-1: Способен применять естественнонаучные и общинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности
Уметь:
ОПК-1-У1 Уметь составить модель геометрического тела и выполнить любое пространственное преобразование над ней.

УК-3: Проектирование и разработка (способен: проектировать и разрабатывать продукцию, процессы и системы, соответствующие профилю образовательной программы; выбирать и применять соответствующие методики проектирования и разработки, включая передовые методы и технологии)

Владеть:

УК-3-В1 Владеть приемами преобразования форматов графики. Выбрать оптимальный способ хранения графических данных.

ПК-1: Способен проектировать прикладные и информационные процессы в технических системах

Владеть:

ПК-1-В1 Владеть приемами анализа растровых изображений

ОПК-1: Способен применять естественнонаучные и общинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности

Владеть:

ОПК-1-В1 Владеть математическим аппаратом для пространственных преобразований в матричной форме

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Формируемые индикаторы компетенций	Литература и эл. ресурсы	Примечание	КМ	Выполняемые работы
Раздел 1. Введение в курс								
1.1	Предмет курса. Основная терминология. Краткая историческая справка. Значение курса. Основные понятия растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки разных способов представления изображений. Представление цвета в компьютере. Восприятие человеком светового потока. Цвет и свет. Ахроматические, хроматические, монохроматические цвета. Кривые реакция глаза. Характеристики цвета. Светлота, насыщенность, тон. /Лек/	4	4	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4		КМ1	
1.2	Параметры растровых изображений. Разрешение. Глубина цвета. Тоновый диапазон. Классификация современного программного обеспечения обработки графики. Форматы графических файлов. Основные цветовые модели: RGB, CMY, CMYK, HSV. Системы управления цветом. /Ср/	4	70	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4			
1.3	Выполнение контрольной работы /Ср/	5	40	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э6 Э7 Э8		КМ2	

	Раздел 2. Знакомство с программой After Effects. Основы работы в After Effects. Знакомство с бесплатными ресурсами видеоэффектов в сети Интернет. Основные бесплатные средства для создания игровой графики, как 2D, так и 3D.						
2.1	Создание проекта и импорт исходного материала. Создание композиции и упорядочивание слоев. Добавление эффектов и изменение свойств слоя. Подготовка слоев. Добавление эффекта Radial Blur. Добавление эффекта экспозиции. Трансформация свойств слоя. Просмотр проекта. Использование стандартного просмотра. Просмотр с использованием оперативной памяти. Анимация сцены с использованием парентинга. Настройка парентинга. Анимация родительского слоя. Обрезка слоя. Применение размытия в движении. Предварительный просмотр анимации. Настройка точки привязки. Маскирование видео с использованием векторных фигур. Создание новой композиции. Применение заготовок анимации к слоям фигур. Ограничение слоя с использованием альфа-маски. Импорт материала. Создание композиции. Имитация изменений освещения. Дублирование анимации с помощью выражений. Анимация движения. Настройка слоев и создание трековой маски. /Лек/	4	8	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4		КМ1

2.2	<p>Управление яркостью пользовательского интерфейса. Поиск справочных ресурсов по программе After Effects. Проверка обновлений. Позиционирование слайд-шоу. Добавление звуковой дорожки. Зацикливание аудиодорожки. Масштабирование в финальном кадре. Просмотр всей композиции.</p> <p>Понятие маски. Создание маски с использованием инструмента Pen. Редактирование маски. Инверсия маски. Создание изогнутых масок. Разбиение управляющих манипуляторов. Смягчение краев маски. Замена содержимого маски. Изменение положения и размера ролика новостей. Поворот ролика. Добавление отражения. Применение режима наложения. Создание виньетки. Коррекция цвета.</p> <p>Знакомство с бесплатными видеоэффектами в сети: Filmstock, Envato Market, Footage Crate, ProDAD, BORISFX, Magisto. Основные бесплатные средства для создания игровой графики, как 2D, так и 3D: Paint.Net, Inkscape, Krita, GratzX2, Piskel, Daz Studio, Dilay, MagickaVoxel, Mixamo/Mixamo Fuseи другие. /Ср/</p>	4	73	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4			
-----	---	---	----	--------------------------	--------------------------------------	--	--	--

2.3	<p>KDENLIVE: Добавление файлов в проект. Трансформация. Фильтр искажение. Эффект «Кадрирование». Кадрирование «Кадрирование со скруглением». Эффект «Отслеживание движения». Сохранение проекта. Настройка цвета. Кривые цвета. Размытая подложка» - Pila-eco. Стоп кадры. Эффект «Glich0r». Искажение пространства. Маски. Хромокей Эффекты стилизации: «Виньетирование», Эффекты для стилизации, Появление и выцветание, Копирование на кадре, Добавление титров/субтитров Настройка проекта, Настройка дорожек на монтажном столе, Настройка звука, Добавление переходов /Пр/</p>	4	8	<p>ОПК-1-У1 ОПК-1-В1 ПК-1-У1 ПК-1-В1 УК-3-У1 УК-3-В1</p>	<p>Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э6</p>			Р3
2.4	<p>Лабораторная работа № 1. Введение в Blender 3D Лабораторная работа № 2. Текстурирование Лабораторная работа № 3. Массивы Лабораторная работа № 4. Пляж /Лаб/</p>	4	8	<p>ОПК-1-У1 ОПК-1-В1 ПК-1-У1 ПК-1-В1 УК-3-У1 УК-3-В1</p>	<p>Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5</p>			Р1
	<p>Раздел 3. Знакомство с программой Corel Draw. Основы работы в Corel Draw. Знакомство с бесплатными средствами для создания и редактирования звука – от эффектов до фоновой музыки.</p>							

3.1	<p>Общие сведения о пакете Corel Draw. Интерфейс и рабочая среда Corel Draw. Настройка рабочей среды Corel Draw. Понятие объекта. Основные приемы работы с объектами. Работа с кривыми. Инструмент форма, инструмент контур. Основные инструменты программы Corel Draw. Краткое описание формата PostScript. Векторная и растровая графика. Преобразование объектов: перемещение, поворот, перетекание, перспектива. Инструмент графическое оформление. Операции с объектами: исключение, объединение и пересечение объектов. Порядок расположения. Группировка. Применение эффектов интерактивности: интерактивная прозрачность, линза, фигурная обрезка. Импорт и экспорт файлов. Форматы записи компьютерной графики. /Лек/</p>	5	2	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4		КМ1	
3.2	<p>Основы полиграфии. Цифровое выполнение печатной формы. Цветопроба. Печать. Проект многостраничной брошюры в программе Corel Draw. Верстка брошюры, шаблоны и стили, кадрирование изображений, создание палитры из рисунка. Создание визиток и календарных сеток. Создание штрихкодов, QR-кодов, применение в оформлении. Подготовка печатных изданий к сдаче в полиграфию. Цветоделение фирменного бланка. Цветоделение многостраничной брошюры. Практическая работа по пройденным темам. /Ср/</p>	5	20	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4			
	Раздел 4. Основы работы в GIMP							

4.1	<p>Рисование прямоугольников, квадратов, овалов, окружностей, используя инструменты выделения прямоугольных и эллиптических областей, заливка цветом или шаблоном. Меню: выделение- уменьшение. Фотомонтаж «Дверь в оазис». Цифровой фотоаппарат. Фотографирование цифровым фотоаппаратом. Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Инструменты коррекции цветового тона: уровни, кривые, яркость-контрастность, цветовой баланс, тоннасыщенность. Гистограмма. Пипетки. Слой как отдельный кадр. Наложение слоев. Замена слоев. Анимация из строк текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Создание простых анимационных изображений в формате gif для Web. Создать эффект анимации изображений. Просмотр и настройка параметров ролика. /Лек/</p>	5	2	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э9		КМ1	
4.2	<p>Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст. Создание простых анимационных изображений в формате gif. Создать эффект анимации изображений. Просмотр и настройка параметров "ролика". Рисование инструментом «Контурь». Рисование инструментом «Контурь». Работа с инструментом «Фильтры». /Пр/</p>	5	8	ОПК-1-У1 ОПК-1-В1 ПК-1-У1 ПК-1-В1 УК-3-У1 УК-3-В1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э9		КМ1	

4.3	«Создание анимационных «роликов». «Виниловые наклейки на машину». «Добавление жизни в фотографию. Дача на берегу моря. «Как убрать прыщи». «Убираем лишние детали с фотографии». «Как сделать идеальную кожу». «Объединение фотографий». «Создание сложного выделения». «Восстановление цвета на старых покрасневших фотографиях». «Как убрать эффект красных глаз». /Ср/	5	20	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э9			
	Раздел 5. Знакомство с программой Adobe Photoshop. Основы работы в Adobe Photoshop. Знакомство с другими средствами графического дизайна и работы с игровыми спецэффектами.							
5.1	Пакет Adobe Photoshop подготовка к работе. Интерфейс и рабочая среда программы. Создание нового документа. Работа со вспомогательными элементами. Создание орнамента. Занятие. Сведения о растровой графике. Понятия растровой графики. Ее достоинства и недостатки. Основные инструменты программы Adobe Photoshop. Инструменты выделения. Логические операции с выделенной областью. /Лек/	5	4	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4		КМ1	

5.2	<p>Печать. Технология печати на лазерном и струйном принтере. Печать из Photoshop. Сканирование. Принцип действия сканера. Сканирование фотографий. Ретушь в Photoshop. Компьютерное распознавание текста. Специальные эффекты. Фильтры в Photoshop. Применение спецэффектов в слоях Photoshop. Каналы. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски-слоя. Работа с контурами. Инструменты создания криволинейного сегмента и их параметры. Палитра Контур. Понятие криволинейного сегмента. Процесс создания анимации. Понятие анимации. Палитра анимации. Процесс создания анимации. Сохранение анимации.</p> <p>Знакомство с другими средствами графического дизайна и работы с игровыми спецэффектами. /Ср/</p>	5	31	ОПК-1-31 ПК-1-31 УК-3-31	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4			
5.3	<p>Знакомство с SyfingStudio и Pencil 2D Создание анимации средствами SyfingStudio Создание анимации средствами Pencil 2D /Лаб/</p>	5	8	ОПК-1-У1 ОПК-1-В1 ПК-1-У1 ПК-1-В1 УК-3-У1 УК-3-В1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э7 Э8			Р4