

ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра журналистики



УТВЕРЖДАЮ:

проректор по научно-методической
и учебной работе

_____ Е.И. Скафа

«23» апреля 2020 г.

МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы компьютерной графики в рекламной сфере»

Направление подготовки:	42.03.01 Реклама и связи с общественностью
Образовательная программа:	бакалавриат
Квалификация:	академический бакалавр
Форма обучения:	очная, заочная

Донецк 2020

УТВЕРЖДАЮ:

И.о. декана филологического факультета

Квашина Л. П.

«22» апреля 2020 г.

МП



Программа учебной дисциплины «Основы компьютерной графики в рекламной сфере» составлена на основании Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования (ГОС ВПО) Донецкой Народной Республики (ДНР) по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утвержденного приказом Министерства образования и науки Донецкой Народной Республики № 383 от 19.04.2016 г., Порядка организации учебного процесса в образовательных организациях высшего профессионального образования Донецкой Народной Республики, утвержденного приказом Министерством образования и науки ДНР № 1171 от «10» ноября 2017 г.; учебных планов по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью (формы обучения: очная и заочная), разработанных в ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет».

Разработчик:

ст.препод.

 Е.Г. Грудева

Программа учебной дисциплины утверждена на заседании кафедры журналистики
Протокол № 9 от «16» апреля 2020 г.


Заведующий кафедрой.

 И.М. Артамонова

Программа учебной дисциплины одобрена учебно-методической комиссией
филологического факультета

Протокол № 9 от «20» апреля 2020 г.

Председатель учебно-методической комиссии филологического факультета

 Н. А. Шокотко

1. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ И МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Учебная дисциплина «**Основы компьютерной графики в рекламной сфере**» относится к циклу вариативной части профессионального блока дисциплины по выбору студента. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы умения применять вычислительную технику для решения практических задач, владения навыками работы на персональном компьютере.

2. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Характеристика учебной дисциплины</i>		
Направление подготовки	42.03.01 Реклама и связи с общественностью	
Профиль	Реклама и связи с общественностью	
Образовательная программа	бакалавриат	
Квалификация	академический бакалавр	
Количество содержательных модулей	1	
Дисциплина базовой / вариативной части образовательной программы	Дисциплина вариативной части профессионального блока	
Формы контроля (МК, экзамен, зачет)	зачет	
Показатели	очная форма обучения	заочная форма обучения
Количество зачетных единиц (кредитов)	3	3
Год подготовки	4	4
Семестр	7	7
Количество часов	108	108
- лекционных	18	2
- практических, семинарских	—	—
- лабораторных	36	4
- самостоятельной работы	54	102
в т.ч. индивидуальное задание	—	—
Недельное количество часов,	3	—
в т.ч. аудиторных	3	—

3. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель – формирование у студентов знаний, умений и навыков использования средств информационных технологий в области компьютерной графики и применению данных знаний в их дальнейшей профессиональной деятельности.

Задачи – ознакомление студентов с основными направлениями развития информационных технологий в области компьютерной графики; формирование и укрепление системы основных понятий и этапов создания графических объектов как основы для дальнейшего изучения работы в конкретных графических пакетах; овладение студентами глубокими знаниями теоретических основ и закономерностей компьютерной графики, выделяя ее специфику; развитие у студентов пространственного мышления и воображения, необходимых для построения визуальных объектов; научить студентов оценивать преимущества, недостатки и ограничения того или иного графического пакета и графического формата в зависимости от поставленной перед ними задачи.

Требования к результатам освоения дисциплины: Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ГОС ВПО по данному направлению подготовки (профилю):

а) общекультурных (ОК):

способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции (ОК-1);

способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах жизнедеятельности (ОК-3);

способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах жизнедеятельности (ОК-4);

способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);

способностью работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6);

способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7).

б) общепрофессиональных (ОПК):

способностью осуществлять профессиональные функции в области рекламы и связей с общественностью в различных структурах (ОПК-1);

владением знаниями и навыками работы в организациях и подразделениях рекламы и связей с общественностью (ОПК-2);

умением планировать и готовить коммуникационные кампании и мероприятия (ОПК-4);

умением осуществлять коммуникационные кампании и мероприятия (ОПК-5);

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

в) профессиональных (ПК):

организационно-управленческая деятельность:

способность принимать участие в управлении и организации работы рекламных служб и служб по связям с общественностью фирмы и организации, осуществлять оперативное планирование и оперативный контроль рекламной работы, деятельности по связям с общественностью, проводить мероприятия по повышению имиджа организации, продвижению товаров и услуг фирмы на рынок, оценивать эффективность рекламной деятельности и связей с общественностью (ПК-1);

владение навыками по организации и оперативному планированию своей деятельности и деятельности фирмы и организации (ПК-2);

владение навыками организационно-управленческой работы с малыми коллективами (ПК-3);

проектная деятельность:

владение навыками подготовки проектной документации (технико-экономическое обоснование, техническое задание, бизнес-план, креативный бриф, соглашение, договор, контракт) (ПК-4);

способность реализовывать проекты и владение методами их реализации (ПК-5);

коммуникационная деятельность:

способность участвовать в создании эффективной коммуникационной инфраструктуры организации, обеспечение внутренней и внешней коммуникации (ПК-6);

способность принимать участие в планировании, подготовке и проведении коммуникационных кампаний и мероприятий (ПК-7);

рекламно-информационная деятельность:

способность организовывать подготовку к выпуску, производство и распространение рекламной продукции, включая текстовые и графические,

рабочие и презентационные материалы в рамках традиционных и современных средств рекламы (ПК-8).

В результате изучения учебной дисциплины студент должен.

Знать:

- роль и место компьютерной графики в системе наук и их основных отраслях;
- виды компьютерной графики и особенности их применения;
- типы графических файлов;
- основные инструменты компьютерной графики;
- состав типовой программной системы компьютерной графики;
- законы создания цветовых моделей;
- методы, алгоритмы и этапы создания изображений;
- способы создания анимации.

Уметь:

- начинать и завершать работу с графическим приложением;
- выполнять настройку конфигурации прикладных графических пакетов;
- поэтапно создавать геометрические объекты, используя инструменты пакета компьютерной графики;
- редактировать изображение как любой объект, используя специальные эффекты;
- сохранять изображение на диске в виде графического файла;
- оптимально выбирать тип графического файла;
- загружать его в оперативную память компьютера;
- обмениваться графическими изображениями между различными пакетами компьютерной графики;
- организовывать выдачу результата на экран и на печатающее устройство;
- создавать анимационные проекты.

Владеть:

- навыками проектирования форм и методов работы в графических пакетах для получения эффективного результата при решении конкретных учебных задач, в том числе с использованием информационных технологий и с учетом отечественного и зарубежного опыта
- основами методики внедрения электронных образовательных ресурсов в учебно-воспитательный процесс и культурно-просветительскую деятельность.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ И ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Курс дисциплины «Основы компьютерной графики в рекламной сфере» предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студента. Материал излагается с использованием объяснительно-иллюстративных, эвристических и исследовательских методов преподавания. При проведении лекций для обсуждения материала широко используются мультимедийные презентации, анимации, а также раздаточные материалы.

В учебном процессе широко применяются активные и интерактивные формы проведения занятий (разбор конкретных ситуаций, дискуссия, полемика), внеаудиторная самостоятельная работа, балльно-рейтинговая система оценки успеваемости, личностно-ориентированное обучение, проблемное обучение, блочно-модульное обучение.

Использование в учебном процессе интернет-ресурсов по данному курсу; рассмотрение задач, максимально приближенных к конкретным практическим задачам, которые приходится решать для обеспечения эффективной деятельности журналиста, с элементами

дискуссии и полемикой в процессе поиска путей решения сформулированных проблем; тесты и контрольные работы.

Самостоятельная работа студентов предусматривает выполнение индивидуальных заданий, подготовку к практическим занятиям, изучение учебной и методической литературы, составление конспектов, аннотаций статей, защита презентаций и докладов.

Порядковый номер и тема	Краткое содержание темы
Тема 1. Основные аспекты компьютерной графики	Предмет курса. Основная терминология. Значение курса. Виды компьютерной графики. Достоинства и недостатки разных способов представления изображений. Цветовые модели. Управление цветом. Форматы хранения графических изображений. Растривание, линиатура, цветоделение. Классификация современного программного обеспечения обработки графики.
Тема 2. Растровая графика. Работа в программе Adobe Photoshop	Элементы интерфейса. Палитра инструментов. Настройка параметров. Изменение размеров холста, цветовой модели и разрешения изображения. Работа со слоями в Adobe Photoshop: понятие слоя, режимы наложения, трансформация изображения, маска слоя, стили слоя, корректировочный слой, создание макетных групп.
Тема 3. Растровая графика. Рисование в программе Adobe Photoshop	Выбор цвета. Инструменты рисования. Закрашивание областей изображения. Использование векторных объектов. Выделенные области: инструменты выделения, операции с выделенными областями, использование альфа-каналов, работа в быстрой маске, использование контуров. Создание коллажей.
Тема 4. Растровая графика. Коррекция изображений.	Тоновая коррекция изображений. Цветовая коррекция изображений. Ретушь изображений. Использование фильтров.
Тема 5. Растровая графика. Работа с текстом. Автоматизация работы в Adobe Photoshop	Работа с текстовыми слоями. Деформация текста. Работа с простым текстом. Выравнивание текста. Специальные эффекты, применяемые к тексту. Возможности автоматизации работы в фотошоп. Использование действий из комплекта Adobe Photoshop. Запись собственных действий.
Тема 6. Векторная графика. Работа в программе Corel Draw	Интерфейс программы. Рабочее пространство. Меню. Палитра инструментов. Создание и редактирование объектов. Рисование геометрических фигур. Рисование фигур произвольной формы. Контуры и заливки.
Тема 7. Векторная графика. Работа с текстом. Использование эффектов	Форматирование текста. Связывание текстовых блоков. Обтекание текстом. Редактирование фигурного текста. Расположение текста по кривой. Перевод текста в кривые. Использование эффектов.
Тема 8. Векторная графика. Макетирование	Привязка и выравнивание объектов. Процесс макетирования. Создание макета визитной карточки. Создание макета буклета. Печать документов.
Тема 9. Анимация	Создание анимированных изображений.

Тематический план

Содержательный модуль 1												
Названия содержательных модулей и тем	Количество часов											
	Очная форма обучения						Заочная форма обучения					
	всего	в т.ч.					всего	в т.ч.				
		лекции	практические	лабораторные	самостоятельная работа	индивидуальная работа		лекции	практические	лабораторные	самостоятельная работа	индивидуальная работа
Тема 1. Основные аспекты компьютерной графики	8	2		4	6		10				11	
Тема 2. Растровая графика. Работа в программе Adobe Photoshop	8	2		4	6		12	1	2		11	
Тема 3. Растровая графика. Рисование в программе Adobe Photoshop	14	2		4	6		12				11	
Тема 4. Растровая графика. Коррекция изображений	14	2		4	6		14				12	
Тема 5. Растровая графика. Работа с текстом. Автоматизация работы в Adobe Photoshop	14	2		4	6		10				11	
Тема 6. Векторная графика. Работа в программе Corel Draw	14	2		4	6		14	1	2		12	
Тема 7. Векторная графика. Работа с текстом. Использование эффектов	14	2		4	6		12				11	
Тема 8. Векторная графика. Макетирование	14	2		4	6		14				12	
Тема 9. Анимация	8	2		4	6		10				11	
Итого по содержательному модулю 1	108	18		36	54		108	2	4		102	

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛЕКЦИОННЫХ, ПРАКТИЧЕСКИХ И ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

Темы лекционных занятий

<i>№ п/п</i>	<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>
1	Основные аспекты компьютерной графики	2
2	Растровая графика. Работа в программе Adobe Photoshop	2
3	Растровая графика. Рисование в программе Adobe Photoshop	2
4	Растровая графика. Коррекция изображений.	2
5	Растровая графика. Работа с текстом. Автоматизация работы в Adobe Photoshop	2
6	Векторная графика. Работа в программе Corel Draw	2
7	Векторная графика. Работа с текстом. Использование эффектов	2
8	Векторная графика. Макетирование	2
9	Анимация	2
	ВСЕГО	18

Темы лабораторных занятий

Целью лабораторных занятий является углубление полученных теоретических знаний и приобретение навыков формирования у обучающего системы знаний о современных способах создания и обработки фотоизображений.

В процессе подготовки к практическому занятию студенту необходимо изучить основные теоретические положения лекции, ознакомиться с дополнительной литературой по теме лекции и лабораторного занятия.

На лабораторных занятиях решаются задачи по предложенным темам лекционных занятий. Активное участие в обсуждении вопросов лабораторных занятий, решение задач на занятии и самостоятельно по заданию преподавателя, является одним из условий получения положительной оценки по данному курсу.

<i>№ п/п</i>	<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>
1	Основные аспекты компьютерной графики	4
2	Растровая графика. Работа в программе Adobe Photoshop	4
3	Растровая графика. Рисование в программе Adobe Photoshop	4
4	Растровая графика. Коррекция изображений.	4
5	Растровая графика. Работа с текстом. Автоматизация работы в Adobe Photoshop	4
6	Векторная графика. Работа в программе Corel Draw	4
7	Векторная графика. Работа с текстом. Использование эффектов	4
8	Векторная графика. Макетирование	4
9	Анимация	4
	ВСЕГО	36

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Организация самостоятельной работы студентов

<i>№ п/п</i>	<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>
1	Основные аспекты компьютерной графики	6
2	Растровая графика. Работа в программе Adobe Photoshop	6
3	Растровая графика. Рисование в программе Adobe Photoshop	6
4	Растровая графика. Коррекция изображений.	6
5	Растровая графика. Работа с текстом. Автоматизация работы в Adobe Photoshop	6
6	Векторная графика. Работа в программе Corel Draw	6
7	Векторная графика. Работа с текстом. Использование эффектов	6
8	Векторная графика. Макетирование	6
9	Анимация	6
	ВСЕГО	54

Одним из видов индивидуальной работы студентов является написание контрольной работы. Цель данной работы – осмысление и углубление знаний по данной дисциплине, развитие навыков самостоятельной работы по сбору, систематизации материала, проведению исследования и анализа на примере конкретного предприятия. Являясь одним из видов научно-исследовательской работы студентов, контрольная работа способствует формированию у студентов аналитического, творческого мышления.

Номер варианта выбирается по согласованию с преподавателем.

7. ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

Индивидуальные задания по курсу «Основы компьютерной графики в рекламной сфере» учебным планом не предусмотрены.

8. КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

1. Предмет курса. Значение курса.
2. Виды компьютерной графики.
3. Векторная графика.
4. Растровые изображения.
5. Достоинства и недостатки разных способов представления изображений.
6. Цветовые модели.
7. Управление цветом.
8. Форматы хранения графических изображений.
9. Растривание, линиатура, цветоделение.

10. Классификация современного программного обеспечения обработки графики.
11. Элементы интерфейса Adobe Photoshop.
12. Палитра инструментов Adobe Photoshop.
13. Палитры (докеры) Adobe Photoshop.
14. Настройка параметров Adobe Photoshop.
15. Изменение размеров холста, изменение размеров и разрешения изображения.
16. Изменение цветовой модели изображения.
17. Работа со слоями в Adobe Photoshop: понятие слоя.
18. Работа со слоями в Adobe Photoshop: палитра Слои.
19. Работа со слоями в Adobe Photoshop: режимы наложения.
20. Работа со слоями в Adobe Photoshop: маска слоя.
21. Работа со слоями в Adobe Photoshop: стили слоя.
22. Работа со слоями в Adobe Photoshop: корректировочный слой.
23. Работа со слоями в Adobe Photoshop: создание макетных групп.
24. Рисование в Adobe Photoshop: инструменты рисования.
25. Рисование в Adobe Photoshop: выбор цвета.
26. Рисование в Adobe Photoshop: закрашивание областей изображения (градиенты и паттерны).
27. Рисование в Adobe Photoshop: использование векторных объектов.
28. Выделенные области: инструменты выделения.
29. Выделенные области: операции с выделенными областями.
30. Выделенные области: использование альфа-каналов.
31. Выделенные области: работа в быстрой маске.
32. Выделенные области: использование контуров.
33. Тоновая коррекция изображений (Уровни, Кривые).
34. Цветовая коррекция изображений.
35. Ретушь изображений с помощью фильтров.
36. Ручная ретушь изображений.
37. Ретушь изображений: локальная тоновая и цветовая коррекция.
38. Использование фильтров.
39. Работа с текстовыми слоями.
40. Работа с простым текстом.
41. Выравнивание текста.
42. Специальные эффекты, применяемые к тексту.
43. Возможности автоматизации работы в фотошоп.
44. Работа в программе Corel Draw: интерфейс программы.
45. Работа в программе Corel Draw: рабочее пространство.
46. Работа в программе Corel Draw: меню.
47. Работа в программе Corel Draw: палитра инструментов.
48. Работа в программе Corel Draw: создание и редактирование объектов.
49. Работа в программе Corel Draw: рисование геометрических фигур.
50. Работа в программе Corel Draw: рисование фигур произвольной формы.
51. Работа в программе Corel Draw: контуры и заливки.
52. Работа в программе Corel Draw: форматирование текста, перевод текста в кривые.
53. Работа в программе Corel Draw: связывание текстовых блоков, обтекание текстом.
54. Работа в программе Corel Draw: редактирование фигурного текста, расположение текста по кривой.
55. Работа в программе Corel Draw: использование эффектов.
56. Работа в программе Corel Draw: привязка и выравнивание объектов.
57. Работа в программе Corel Draw: процесс макетирования.

58. Работа в программе Corel Draw: Создание макета визитной карточки.
 59. Работа в программе Corel Draw: Создание макета буклета.
 60. Работа в программе Corel Draw: печать документов.
 61. Компьютерная анимация. Виды анимации.

9. ОБРАЗЕЦ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЯ

ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет филологический

Направление подготовки: **42.03.01 Реклама и связи с общественностью**
Профиль: **Реклама и связи с общественностью**
Программа подготовки: **бакалавриат**
Семестр **VII**
Учебная дисциплина **«Основы компьютерной графики в рекламной сфере»**

МОДУЛЬНАЯ КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА

ВАРИАНТ №1

1. Форматы хранения графических изображений.
2. Цветовая коррекция изображений в растровом редакторе.
3. Работа со слоями в Adobe Photoshop: режимы наложения.
4. Работа в программе Corel Draw: контуры и заливки.
5. Работа в программе Corel Draw: связывание текстовых блоков, обтекание текстом.

Утверждено на заседании кафедры журналистики,
 протокол № ____ от «__» _____ 20__ г.

Заведующий кафедрой
 Преподаватель

И.М. Артамонова
 Е.Г. Грудева

Критерии оценивания модульного контроля

<i>Номер задания</i>	<i>Количество баллов</i>
1	3
2	3
3	3
4	3
5	3
<i>Всего</i>	<i>15</i>

10. ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

Теоретические вопросы к экзамену

1. Предмет курса. Значение курса.
2. Виды компьютерной графики.
3. Векторная графика.

4. Растровые изображения.
5. Достоинства и недостатки разных способов представления изображений.
6. Цветовые модели.
7. Управление цветом.
8. Форматы хранения графических изображений.
9. Растрирование, миниатюра, цветоделение.
10. Классификация современного программного обеспечения обработки графики.
11. Элементы интерфейса Adobe Photoshop.
12. Палитра инструментов Adobe Photoshop.
13. Палитры (докеры) Adobe Photoshop.
14. Настройка параметров Adobe Photoshop.
15. Изменение размеров холста, изменение размеров и разрешения изображения.
16. Изменение цветовой модели изображения.
17. Работа со слоями в Adobe Photoshop: понятие слоя.
18. Работа со слоями в Adobe Photoshop: палитра Слои.
19. Работа со слоями в Adobe Photoshop: режимы наложения.
20. Работа со слоями в Adobe Photoshop: маска слоя.
21. Работа со слоями в Adobe Photoshop: стили слоя.
22. Работа со слоями в Adobe Photoshop: корректировочный слой.
23. Работа со слоями в Adobe Photoshop: создание макетных групп.
24. Рисование в Adobe Photoshop: инструменты рисования.
25. Рисование в Adobe Photoshop: выбор цвета.
26. Рисование в Adobe Photoshop: закрашивание областей изображения (градиенты и паттерны).
27. Рисование в Adobe Photoshop: использование векторных объектов.
28. Выделенные области: инструменты выделения.
29. Выделенные области: операции с выделенными областями.
30. Выделенные области: использование альфа-каналов.
31. Выделенные области: работа в быстрой маске.
32. Выделенные области: использование контуров.
33. Тоновая коррекция изображений (Уровни, Кривые).
34. Цветовая коррекция изображений.
35. Ретушь изображений с помощью фильтров.
36. Ручная ретушь изображений.
37. Ретушь изображений: локальная тоновая и цветовая коррекция.
38. Использование фильтров.
39. Работа с текстовыми слоями.
40. Работа с простым текстом.
41. Выравнивание текста.
42. Специальные эффекты, применяемые к тексту.
43. Возможности автоматизации работы в фотошоп.
44. Работа в программе Corel Draw: интерфейс программы.
45. Работа в программе Corel Draw: рабочее пространство.
46. Работа в программе Corel Draw: меню.
47. Работа в программе Corel Draw: палитра инструментов.
48. Работа в программе Corel Draw: создание и редактирование объектов.
49. Работа в программе Corel Draw: рисование геометрических фигур.
50. Работа в программе Corel Draw: рисование фигур произвольной формы.
51. Работа в программе Corel Draw: контуры и заливки.
52. Работа в программе Corel Draw: форматирование текста, перевод текста в кривые.

53. Работа в программе Corel Draw: связывание текстовых блоков, обтекание текстом.
54. Работа в программе Corel Draw: редактирование фигурного текста, расположение текста по кривой.
55. Работа в программе Corel Draw: использование эффектов.
56. Работа в программе Corel Draw: привязка и выравнивание объектов.
57. Работа в программе Corel Draw: процесс макетирования.
58. Работа в программе Corel Draw: Создание макета визитной карточки.
59. Работа в программе Corel Draw: Создание макета буклета.
60. Работа в программе Corel Draw: печать документов.
61. Компьютерная анимация. Виды анимации.

**ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Филологический факультет**

Направление подготовки: **42.03.01 Реклама и связи с общественностью**
Профиль: **Реклама и связи с общественностью**
Программа подготовки: **бакалавриат**
Семестр **7**
Учебная дисциплина **«Основы компьютерной графики в рекламной сфере»**

БИЛЕТ №1

1. Цветовые модели. Аддитивные и субтрактивные цветовые модели.
2. Ретушь изображений: локальная тоновая и цветовая коррекция.
3. Компьютерная анимация. Виды анимации..

Утверждено на заседании кафедры журналистики,
 протокол № ____ от « ____ » _____ 20__ г.

Заведующий кафедрой
 Экзаменатор

И.М. Артамонова
 Е.Г. Грудева

Критерии оценивания экзамена

<i>Номер задания</i>	<i>Количество баллов</i>
1	15
2	15
3	15
Всего	45 баллов

11. ОБРАЗЕЦ ТЕСТОВОГО ЗАДАНИЯ

Вопрос 1: Какие виды компьютерной графики существуют?

Выберите несколько из 7 вариантов ответа:

- 1) векторная
- 2) растровая
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная
- 5) двухуровневая

- 6) фактическая
- 7) практическая

Вопрос 2: Что такое компьютерная графика?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) специальная область информатики, которая изучает методы и способы создания и обработки изображений
- 2) комплекс программного обеспечения для подготовки иллюстрированного материала
- 3) специальная область информатики, изучающая способы и методы кодирования информации
- 4) способ кодирования графической информации с использованием вычислительной техники

Вопрос 3: Какую форму имеет пиксель?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) квадрат
- 2) круг
- 3) овал
- 4) треугольник

Вопрос 4: Как называется эффект, который наблюдается при увеличении масштаба растрового изображения?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) деформация
- 2) растеризация
- 3) пикселизация
- 4) векторизация
- 5) визуализация

Вопрос 5: Что такое разрешение?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) это количество точек в изображении
- 2) это количество точек, приходящееся на единицу длины
- 3) это количество пикселей по горизонтали и вертикали
- 4) это минимальный элемент растрового изображения
- 5) это минимальный элемент векторного изображения

Вопрос 6: Какие различают виды разрешений?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) разрешение оригинала
- 2) разрешение печатного изображения
- 3) разрешение экранного изображения
- 4) разрешение сканированного изображения
- 5) разрешение бумажного изображения

Вопрос 7: Какой вид разрешения важен при сканировании изображений?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) разрешение оригинала
- 2) разрешение печатного изображения
- 3) разрешение экранного изображения
- 4) разрешение сканированного изображения
- 5) разрешение бумажного изображения

Вопрос 8: Что такое dpi?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) количество точек на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали, в них измеряется разрешение экранного изображения
- 3) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 4) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение печатного изображений

Вопрос 9: Экранное разрешение указывает....

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) количество точек на экране, приходящееся на один дюйм изображения
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали
- 3) количество линий на экране, приходящееся на один дюйм изображения

Вопрос 10: Что такое lpi?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) количество точек на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали, в них измеряется разрешение экранного изображения
- 3) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 4) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение печатного изображений

Вопрос 11: что такое ЛИНИАТУРА?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это единица измерения разрешения оригинала (dpi)
- 2) это единица измерения частоты сетки печатного изображения (lpi)
- 3) это единица измерения разрешения экранного изображения
- 4) это не имеет отношения к компьютерной графике

Вопрос 12: Установите соответствие между объемом и количеством цветов (для хранения одного пикселя)

Укажите соответствие для всех 5 вариантов ответа:

- 1) 65536 цветов
 - 2) 16 цветов
 - 3) 256 цветов
 - 4) 2 цвета
 - 5) 16777216 цветов
- ___ 1 бит
- ___ 4 бит
- ___ 16 бит
- ___ 1 байт
- ___ 3 байта

Вопрос 13: Можно ли вычислить объем графического файла, зная его разрешение?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) можно
- 2) нет, необходимо еще знать количество используемых цветов
- 3) нет, необходимо еще знать степень сжатия
- 4) нет, необходимо еще знать, сколько свободного места на диске
- 5) нет, необходимо еще знать, какой графический адаптер используется

Вопрос 14: Что такое узел?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это базовый элемент векторной графики, который описывается математически
- 2) это часть линии, соединяющая два сегмента
- 3) это точка на плоскости, фиксирующая один из концов сегмента
- 4) это точка на плоскости, которая описывается математически

Вопрос 15: Как называется минимальный элемент рисунка в растровой графике?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) пиксель
- 2) сегмент
- 3) узел
- 4) линия
- 5) формула

Вопрос 16: Где используется растровая графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий
- 2) в полиграфии
- 3) при создании ландшафта
- 4) в web-дизайне
- 5) в машиностроении, металлургии

Вопрос 17: Где используется векторная графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий
- 2) в полиграфии
- 3) при создании ландшафта
- 4) в web-дизайне
- 5) в машиностроении, металлургии

Вопрос 18: Недостатки растровой графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) сложность в обработке
- 2) фотореалистичность
- 3) большой объем
- 4) простота в обработке
- 5) пикселизация

Вопрос 19: Достоинства растровой графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) простота в обработке
- 2) маленький объем
- 3) фотореалистичность
- 4) большой объем
- 5) нет пикселизации

Вопрос 20: Достоинства векторной графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) фотореалистичность
- 2) маленький объем
- 3) нет пикселизации
- 4) простота в обработке
- 5) сложность в обработке

Вопрос 21: Недостатки векторной графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) маленький объем
- 2) пикселизация
- 3) большой объем
- 4) сложность в обработке
- 5) нет пикселизации

Вопрос 22: В каких видах графики для хранения изображения используется математическая формула?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- 1) растровой
- 2) векторной
- 3) фрактальной
- 4) трехмерной

Вопрос 23: Что такое цветовая модель?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это система описания цвета в зависимости от применения
- 2) это количественно измеряемые физические характеристики

- 3) это средство управления вниманием человека
 4) это средство усиления зрительного впечатления и повышения информационной насыщенности изображения

Вопрос 24: Какая цветовая модель относится к аддитивным?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

Вопрос 25: Какая цветовая модель относится к субтрактивным?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

12. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

Объектом оценивания знаний студентов является материал дисциплины, степень и качество усвоения которого устанавливается во время текущего и модульного контроля по 100 - балльной шкале. Текущий контроль осуществляется в несколько этапов:

- оценивание работы студента в учебной аудитории во время лабораторных занятий;
- оценивание различных видов работ, выполненных студентом самостоятельно;
- модульная контрольная работа.

Самостоятельная работа студента оценивается преподавателем во время групповых и индивидуальных консультаций. За данный вид работы студент может получить максимальное количество баллов при условии самостоятельного выполнения задания.

По модулю предусмотрено выполнение контрольной работы, которая включает выполнение практического задания. Модульная контрольная работа включает 5 заданий (по 3 балла за задание, итого 15 баллов). Сумма баллов по текущему контролю получается суммированием баллов, полученных студентами на различных этапах (за работу в аудитории, за выполнение заданий самостоятельной работы и за модульную контрольную работу). Сумма баллов по текущему контролю получается суммированием баллов, полученных студентами на различных этапах (за работу в аудитории, за выполнение заданий самостоятельной работы и за модульную контрольную работу).

Общее количество баллов, полученных студентом по дисциплине, получается суммированием баллов, полученным им на различных этапах (за работу в аудитории, за выполнение заданий самостоятельной работы и за модульную контрольную работу).

Оценка знаний студентов проводится по 100-балльной шкале согласно критериям, приведенным в таблице.

Распределение баллов, которые могут получить студенты в процессе изучения дисциплины

Организационно-учебная работа студента	СРС			Всего
	Индивидуальная работа	Модульный контроль	Индивидуальная творческая работа	
Max 60 баллов	max 15 баллов	max 15 баллов	max 10 баллов	100 баллов

Шкала соответствия баллов национальной шкале

Оценка по шкале	Оценка по 100-балльной	Оценка по государственной шкале (экзамен, дифференцированный зачет)	Оценка по государственной
-----------------	------------------------	---	---------------------------

ECTS	шкале		шкале (зачет)
A	90-100	5 (отлично)	зачтено
B	80-89	4 (хорошо)	зачтено
C	75-79	4 (хорошо)	зачтено
D	70-74	3 (удовлетворительно)	зачтено
E	60-69	3 (удовлетворительно)	зачтено
FX	35-59	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной сдачи	не зачтено
F	0-34	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной сдачи при условии обязательного набора дополнительных баллов	не зачтено

13. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Для проведения **лекционных занятий** используется аудитория на группу, оборудованная меловой доской, мультимедийным проектором и экраном (ауд. 111, корпус №3, ул. Щорса. 17).

Для обеспечения **лабораторных занятий** по данному курсу необходимы аудитории, оборудованные ПК с установленным необходимым программным обеспечением, выход в Интернет, Wi-Fi доступ в корпусах университета, текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета.

14. РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

№ п/п	Наименование	Кол-во экземпляров в библиотеке ДонНУ	Наличие электронной версии в ЭБС
<i>Основная литература</i>			
1.	Глушаков С.В., Кнабе Г.А. Компьютерная графика. Учебный курс. – М.: «Аст», 2001. – 500 с.	3	+
2.	Гурский, Ю. А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3 / Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский. - СПб. [и др.] : Питер, 2008. - 992 с. + электрон. опт. диск (DVD-ROM).	3	+
3.	Жвалевский, А. В. Photoshop CS3 / А. В. Жвалевский, Ю. А. Гурский. - СПб. [и др.] : Питер, 2007. - 203 с.	3	+
<i>Дополнительная литература</i>			
4.	Adobe Photoshop CS : офиц. учеб. Курс : [пер с англ.]. – М.: Изд-во ТРИУМФ, 2004. – 576 с.	3	+
5.	Кобурн ф., Макормик П. эффективная работа с CorelDRAW 9. – СПб.: Питер, 2000. — 832 с.	3	-
6.	Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник / Д.Ф. Миронов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 560 с.	2	-

15. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

- | | | |
|---|---|--|
| 1 | НЭБ eLibrary | Доступ к научным журналам Научной электронной библиотеки eLibrary (РФ, ЛС №4699 от 23.11.2009). Участие в проекте Science Index для авторов. |
| 2 | ЭБС Юрайт | Доступ к разделу ЭБС Юрайт "Легендарные книги" (РФ, Договор №3721 от 14.12.2018). Специальная программа "Индивидуальная книжная полка преподавателя |
| 3 | Book on Lime | Сервис BookOnLime (РФ, ЛД №23-01/18 от 28.06.2018 г.) - новое поколение интерактивных книг от ведущих университетов и вузов России. |
| 4 | ЭБС "Университетская библиотека онлайн" | ЭБС "Университетская библиотека онлайн" включает в себя электронные версии современных учебников, учебных пособий по всем направлениям знаний; монографии, сборники научных трудов, энциклопедии и др. |
| 5 | ЭБС IPR BOOKS | ЭБС IPR BOOKS содержит более 100000 публикаций. В основной каталог включено более 40000 лицензионных изданий — книг и журналов. Он разбит на более чем 600 тематических коллекций, сформированных согласно перечню укрупненных групп специальностей (приказ Минобрнауки от 12.09.2013 № 1061). |
| 6 | ЭБС «БиблиоРоссика» | ЭБС «БиблиоРоссика» - современная электронно-библиотечная система, предназначенная для исследователей, преподавателей и студентов. В ней представлены коллекции актуальной научной и учебной литературы по гуманитарным, техническим и естественным наукам. |

- | | | |
|---|-----------------------------------|---|
| 7 | <u>ЭБС Айбукс</u> | ЭБС "Айбукс" - это широкий спектр самой современной учебной и научной литературы ведущих издательств России. Большинство книг имеют грифы Минобрнауки РФ, УМО и НМС по различным областям знаний. |
| 8 | <u>ЭБС "Лань"</u> | В ЭБС представлены учебная, научная, профессиональная литература и периодика по различным направлениям подготовки, возможности формирования РПД |

16. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДОННУ № 46484614);
2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДОННУ лицензия № 46472919);
3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы DreamSpark для высших учебных заведений);
4. Лицензии GPL, Apache, BSD для свободного программного обеспечения: FreeLab, Scilab, R Studio, Python, Eclipse, Free Pascal, Tries Mode, Prolog, Антивирус Касперского, Linux Fedora, Libre Office, Adobe Acrobat Reader, xPDF, Blender, КОМПАС -3D, LT, Paint.NET, Gimp.

Рабочая программа рассмотрена и переутверждена на заседании _____ с изменениями (без изменений) на 20____ год.

Протокол № ____ от «____» _____ 20____ г.

Заведующий кафедрой _____