

# Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

## «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА  
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

### Рабочая программа дисциплины

### «Компьютерная графика»

Наименование ОПОП: Журналистика в медиаиндустрии

Направление подготовки: 42.03.02 Журналистика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 81 астроном. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 27,4 час.

самостоятельная работа: 53,6 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа (творческое задание)	4
выполнение контрольной работы (творческого задания)	4
выполнение тестовых заданий	4
практикум (выполнение практических заданий)	4
присутствие на занятиях	4
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	4
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	4

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.02 Журналистика (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 524)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Журналистика в медиаиндустрии» по направлению подготовки 42.03.02 Журналистика

**Составитель(и):**

Тарасенко А.П., доцент кафедры , к.п.н.

**Рецензент(ы):**

Крейнин В.Г., Ген. директор ООО "Балтийское телевидение"

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

И.А. Байкова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

сформировать базовые знания использования средств современных информационных технологий и компьютерной графики. Получить навыки работы с программным обеспечением, необходимым для профессиональной деятельности.

### Задачи дисциплины:

Осуществлять выбор программного обеспечения, необходимого для осуществления профессиональной деятельности. Сформировать навыки использования графических компьютерных технологий для решения профессиональных задач

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Современные информационные технологии

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Интернет-журналистика

Фотожурналистика

Теория и практика монтажа аудиовизуальных программ

Работа в конвергентной редакции

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Техника и технология СМИ

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-6 — Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-6.1 — Понимает принципы работы современных информационных технологий.

**Знает:** способы использования современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий

**Умеет:** отбирать для осуществления профессиональной деятельности необходимое техническое оборудование

**Владеет:** необходимым для профессиональной деятельности программным обеспечением

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 81 астроном. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 27,4 час.

самостоятельная работа: 53,6 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	4

<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	4

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	4	Итого
Лекции	12	12
Практические	12	12
Консультации	3	3
Самостоятельная работа	46	46
Самостоятельная работа во время сессии	7,6	7,6
<b>Итого</b>	<b>80,6</b>	<b>80,6</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### **Тема 1. Растровый графический редактор Adobe Photoshop**

Интерфейс, сохранение документа, работа с инструментами, со слоями, со слоями-масками, с цветом и цветовой коррекцией документа.

### **Тема 2. Векторный графический редактор Adobe Illustrator**

Назначение, особенности работы, инструменты. Инструменты для искажения и деформации изображений, инструменты для создания трехмерного изображения, инструмент эффекта прозрачности, эффект карандашного наброска, наборы стилей, символов, параграфов, профессиональные обводки, усовершенствованная система четкости контура, эффект кисти из щетины, порядок создания фигур.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Растровый графический редактор Adobe Photoshop	6	0	0	6	0	0	12
2	Векторный графический редактор Adobe Illustrator	6	0	0	6	0	0	12
	<b>ВСЕГО</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>24</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Компьютерная графика» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Растровый графический редактор Adobe Photoshop». Растровый графический редактор Adobe Photoshop	6
2	Тема: «Векторный графический редактор Adobe Illustrator». Векторный графический редактор Adobe Illustrator	6

### 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Компьютерная графика».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа (творческое задание)	4
выполнение контрольной работы (творческого задания)	4
выполнение тестовых заданий	4
практикум (выполнение практических заданий)	4
присутствие на занятиях	4

участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	4
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	4

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Тест:

1 Пиксель является-  
основой растровой графики  
основой векторной графики  
основой фрактальной графики  
основой трёхмерной графики

2 При изменении размеров растрового изображения-  
качество остаётся неизменным  
качество ухудшается при увеличении и уменьшении  
при уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается  
при уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

3 Что можно отнести к устройствам ввода информации  
мышь клавиатуру экраны  
клавиатуру принтер колонки  
сканер клавиатура мышь  
колонки сканер клавиатура

4 Какие цвета входят в цветовую модель RGB  
чёрный синий красный  
жёлтый розовый голубой  
красный зелёный голубой  
розовый голубой белый

5 Что такое интерполяция-  
разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения  
программа для работы в с фрактальными редакторами  
инструмент в Photoshop  
это слово не как не связано с компьютерной графикой

6 Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?  
курсор  
символ  
линия  
пиксель

7 Выберите устройства являющиеся устройством вывода  
принтер  
сканер  
дисплей монитора

клавиатура  
мышь  
колонки

8 При изменении размеров векторной графики его качество при уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным при уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается качество ухудшается при увеличении и уменьшении качество остаётся неизменным

9 К какому виду графики относится рисунок  
фрактальной  
растровой  
векторной

10 Какие программы предназначены для работы с векторной графикой  
Компас3Д  
Photoshop  
Corel Draw  
Blender  
Picasa  
Gimp

## **6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости**

Тесты:

1. Выберите наименьший элемент векторной графики.

- А) точка
- Б) линия
- В) пятно
- Г) объект

2. Какие настройки содержит Панель свойств (Property Bar), от чего зависит ее содержимое?

- А) содержимое Панели свойств зависит от настройки программы
- Б) содержимое Панели свойств зависит от выбранного инструмента
- В) содержимое Панели свойств зависит от палитры

3. С помощью какой клавиши мыши можно окрасить в Палитре цветов (Color Palettes) заливку?

- А) левой клавиши мыши
- Б) правой клавиши мыши

4. С помощью какой клавиши мыши можно окрасить в Палитре цветов (Color Palettes) контур?

- А) левой клавиши мыши
- Б) правой клавиши мыши

Контрольная работа проводится в формате творческого задания.

Темы контрольных работ:

- 1. Интерфейс программы Adobe Illustrator.
- 2. Простейшие приемы работы с векторными объектами.
- 3. Инструмент Pen (Перо).
- 4. Комбинирование форм.

5. Панель Appearance.
6. Цвет.
7. Работа с фотографиями и сканированными рисунками.
8. Узоры (Паттерн).
9. Кисти и символы.
10. Работа с текстом.
11. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop.
12. Назначение и возможности фильтров в Adobe Photoshop
13. Назначение графического планшета. Настройка графического планшета. Выбор кисти.
14. Интерфейс программы Adobe Photoshop.
15. Инструменты выделения.
16. Инструменты ретуширования и тонирования.
17. Слои.
18. Текст.
19. Техника рисования.
20. Фильтры.
21. Фотоколлаж.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Теоретические вопросы к зачету:

1. Основные цели и задачи курса «Компьютерная графика»
2. Определение растровой графики.
3. Определение векторной графики.
4. Назначение растровых редакторов.
5. Достоинства и недостатки растровых редакторов.
6. Назначение инструментов и палитр в растровом редакторе Photoshop.
7. «Быстрые» клавиши Photoshop.
8. Способы восстановления и ретуши фотографий.
9. Способы окрашивания черно-белых фотографий.
10. Возможности коллажа.
11. Способы форматирования текста средствами Photoshop.
12. Способы рисования средствами Photoshop.
13. Режимы заливки градиента и их типы в графическом редакторе Adobe Photoshop.
14. Форматы сохранения документа, созданного в Adobe Photoshop, для других приложений Windows и для Web.
15. Виды компьютерной графики.
16. Наименьший элемент векторной графики.
17. Наименьший элемент растровой графики.
18. Назначение и возможности векторного редактора Adobe Illustrator.

Практические вопросы к зачету

1. Из каких частей состоит панель инструментов в программе Adobe Illustrator?
2. Adobe Illustrator. Для чего служит панель свойств? От чего зависит ее внешний вид?
3. В каких форматах можно сохранять векторные документы?
4. Какие инструменты используются для рисования линий в Adobe Illustrator?
5. Какими инструментами можно нарисовать простые объекты в Adobe Illustrator?
6. Adobe Illustrator. Чем отличается линия, нарисованная инструментом " Карандаш ", от линии, нарисованной инструментом " Кисть "?
7. Назначение и функции палитр в программе Adobe Photoshop.
8. Панель свойств: назначение и функции в программе Adobe Photoshop.
9. Клавиатурные команды для добавления новой области выделения к выделенному в программе Adobe Photoshop.



10. Клавиатурные команды для вычитания нового выделения из старого в программе Adobe Photoshop.
11. Назовите клавиатурные команды для выделения области совмещения (наложения) старого и нового выделения в программе Adobe Photoshop.
12. Назначение графического планшета.
13. Настройка графического планшета. Выбор кисти.

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Обязательная аудиторная работа</b>			
Практикум (Выполнение практических заданий)	6	2	12
присутствие на занятиях	2	16	32
<b>Обязательная самостоятельная работа</b>			
Выполнение контрольной работы (творческого задания)	16	1	16
Выполнение тестовых заданий	10	1	10
<b>Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)</b>			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	30	1	30
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### 7.1. Литература

1. Королев, Ю. И. Инженерная и компьютерная графика [Текст] : учебное пособие для студентов, обучающихся по техническим специальностям / Ю. И. Королев, С. Ю. Устюжина. - Санкт-Петербург : Питер, 2014. - 432 с. : ил.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Большаков, В. П. Инженерная и компьютерная графика: [Электронный ресурс]: учебное пособие / В. П. Большаков, В. Т. Тозик, А. В. Чагина. —СПб.: БХВ-Петербург, 2013. — 288с.: ил  
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=333715>
3. Лепская, Н. А. Художник и компьютер [Электронный ресурс] Учебное пособие. –М.: «Когито–Центр», 2013. –172 с.  
[https://ibooks.ru/reading.php?productid=29630&search\\_string=](https://ibooks.ru/reading.php?productid=29630&search_string=)

### 7.2. Интернет-ресурсы

1. Крупнейший в России ресурс по компьютерной графике
- 2.

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe CS6 Master Collection

### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

<http://www.academia-moscow.ru>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Электронная библиотечная система Polpred. <https://polpred.com>

### 7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.
Лаборатория графических компьютерных технологий	Графические станции.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Нормативными методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются:

- Положение о балльно-рейтинговой системе оценки успеваемости студентов Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения;
- Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов;
- Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

Учебно-методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются учебный план, данная рабочая программа учебной дисциплины.

Учебными материалами являются опорный конспект, рекомендации по выполнению работ, тестовые задания, контрольные вопросы, а также учебно-методические и информационные материалы.

Студентам следует помнить, что основными формами обучения являются лекции, лабораторные занятия и самостоятельная работа. Студентам рекомендуется готовиться к занятиям, заблаговременно изучая литературу по теме каждого занятия.

Перечень и объем литературы, необходимой для изучения дисциплины, определяется программой курса и рекомендациями преподавателя. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории.

Самостоятельная работа студентов, предусмотренная учебным планом, должна ориентироваться на более глубокое усвоение изучаемого курса, формировать навыки исследовательской работы и умение применять теоретические знания на практике. Самостоятельная работа должна носить систематический характер, быть интересной и привлекательной для студента.

Самостоятельная работа студентов является неотъемлемой частью процесса обучения и является средством организации самообразования.