

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

«Южно-Уральский государственный колледж»

УТВЕРЖДАЮ:

Зам. директора по учебной работе

_____/Занова Т.С.

«27» июня 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.08 Компьютерная графика

по специальности 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по
видам)

2022 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе примерной программы по специальности среднего профессионального образования (далее - СПО) 072601 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам) (базовой подготовки) укрупнённой группы 070000 Культура и искусство Сакаевой Н.Н., преподавателя Государственного бюджетного образовательного учреждения среднего профессионального образования «Челябинский колледж информационно-промышленных технологий и художественных промыслов».

Рекомендована экспертом Курмановой Э.Н., экспертное заключение по примерной программе специальности среднего профессионального образования СПО 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам) №1 от «27» августа 2017г.

Организация – разработчик рабочей программы: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж»

Разработчики:

Сакаева Н.Н., преподаватель

Савкова Т.Л., преподаватель

Примакова С.В., преподаватель

Воротягина Т.Н., преподаватель

Рассмотрена и одобрена на заседании ПЦК Протокол № 10 от «06» июня 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.02. Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам).

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в профессиональной подготовке, повышении квалификации и переподготовке по данной специальности.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена: профессиональный цикл.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- применять средства компьютерной графики при разработке дизайн-проектов;
- управлять атрибутами изображения;
- эффективно использовать текстовые и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности;
- создавать и обрабатывать растровые и векторные графические изображения.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- технические и программные средства компьютерной графики;
- основные функциональные возможности современных графических систем;
- основные понятия, назначение компьютерной графики;
- о цветовых моделях и способах формирования оттенков;
- организацию хранения графической информации;
- организацию различных файловых систем;
- интерфейсы графических программ;
- принципы формирования цифрового изображения.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося - 76 часов, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 55 часов;
- практической подготовки 44 часа;
- самостоятельной работы обучающегося 21 час.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Образовательная учебная нагрузка (всего)	76
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	55
в том числе:	
лекции	41
в том числе в форме практической подготовки	30
лабораторные занятия	-
в том числе в форме практической подготовки	-
практические занятия	14
в том числе в форме практической подготовки	14
контрольные работы	2
Самостоятельная внеаудиторная работа обучающегося (всего)	21
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовой работой (проектом)	-
Выполнение таблиц, схем Выполнение упражнений	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Тема 1. Интерактивная компьютерная графика на персональных компьютерах.	Содержание учебного материала		7/2	
	1	Виды компьютерной графики. Интерактивная компьютерная графика.		2
	2	Технические и программные средства компьютерной графики		
	3	Форматы хранения графической информации.		
	4	Форматы файлов, программы растровой и векторной графики.		
	Лабораторные работы/ в том числе в форме практической подготовки		-	
	Практические занятия/ в том числе в форме практической подготовки Применение различных форматов при сохранении графической информации.		1/1	
	Контрольные работы		-	
	Самостоятельная работа обучающихся Выполнение таблиц, схем.		5	
Тема 2. Двумерная графика (2D) в рамках графических систем	Содержание учебного материала		12/12	
	1	Способы создания графического изображения в Corel Draw. Векторная графика. Интерполяция. Системы координат в компьютерной графике.		2
	2	Двумерные геометрические преобразования в компьютерной графике. Масштабирование изображений.		
	3	Графические примитивы. Объекты, их атрибуты. Структура векторных файлов. Достоинства и недостатки векторной графики.		
	4	Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов. Навыки работы с объектами. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов. Логические операции.		
	5	Виды текста: простой и фигурный текст. Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.		

	6	Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Навыки работы с текстовыми блоками.		
	Лабораторные работы/ в том числе в форме практической подготовки		-	
	Практические занятия/ в том числе в форме практической подготовки Способы создания пейзажа. Применение параметров формирования изображения. Способы применения эффектов. Способы создания векторного изображения обрисовыванием по растровой картинке. Способы создания узоров. Способы создания 3D изображения. Способы выделения областей изображения и трансформация. Способы использования инструментов для рисования и заливки.		8/8	
	Контрольные работы		-	
	Самостоятельная работа обучающихся Упражнение: Использование инструментов векторной графики. Способы использования текста.		6	
Тема 3. Алгоритмы растровой графики: методы создания элементов дизайна в Adobe Photoshop.	Содержание учебного материала		12/12	2
	1	Растровая графика. Интерфейс программы.		
	2	Программа Adobe Photoshop: состав, особенности, использование. Настройка программного интерфейса.		
	3	Основные характеристики изображения.		
	4	Разрешение изображения. Панель инструментов.		
	5	Заливка изображения, градиент.		
	6	Основные приемы работы.		
	Лабораторные работы/ в том числе в форме практической подготовки		-	
	Практические занятия/ в том числе в форме практической подготовки Способы работы со слоями. Составление многослойной композиции.		2/2	
	Контрольные работы		-	
	Самостоятельная работа обучающихся Упражнение: Коллаж со слоями.		6	

Тема 4. Основные функциональн е возможности современных графических систем	Содержание учебного материала		8/4	
	1	Разработка решения фирменного стиля (от плаката до бланка) с использованием всех элементов Corel Draw X3.		2
	2	Разработка решения фирменного стиля (от плаката до бланка) с использованием всех элементов Adobe Photoshop.		
	3	Разработка решения фирменного стиля (от плаката до бланка) с использованием всех элементов Corel Draw X3, Adobe Photoshop.		
	Лабораторные работы/ в том числе в форме практической подготовки		-	
	Практические занятия/ в том числе в форме практической подготовки		3/3	
	Разработка проекта изделия стиля с использованием Corel Draw X3, Adobe Photoshop.			
	Контрольные работы		2	
	Самостоятельная работа обучающихся		6	
	Многослойной коллаж с применением различных эффектов и текстом.			
	Тематика курсовой работы (проекта)		-	
	Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (проектом)		-	
	Всего:		76	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета информатики; мастерских не предусмотрено; лабораторий не предусмотрено.

Оборудование учебного кабинета: рабочие места для обучающихся и преподавателя; комплект учебно-методических материалов.

Технические средства обучения:

Специализированный программно-аппаратный комплекс педагога:

1. персональный компьютер с предусмотренным программным обеспечением;
2. интерактивное оборудование.

Оборудование мастерской и рабочих мест мастерской: не предусмотрено

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории: не предусмотрено

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Елочкин М., Скиба О., Малышева Л. Основы проектной и компьютерной графики. Учебник. - Издательство: Академия, 2019. – 160 с.
2. Сакаева Н.Н., Примакова С.В. Учебное пособие по дисциплине Компьютерная графика (специальность 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам))/Учебное пособие /. – Челябинск, издательский центр ГБПОУ ЮУГК. 2019. – 80 с.

Дополнительные источники:

1. Гурский Ю.А., Гурская И.В., Жвалевский А.В. Компьютерная графика. Трюки и эффекты. - СПб: Питер, 2009. – 208 с.
2. Дунаев В.В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание. С-Пб, Издательский дом Питер; 2013 год, 208 с.
3. Заика А.А. Photoshop для начинающих. Издательство: Рипол-Классик, 2013 г., 192 с.
4. Макарова М.Н. Техническая графика. Теория и практика. Учебное пособие. Издательство: Академический проект, 2012, 496 стр.
5. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. Издательство: BHV, 2009, 560 с.
6. Прокди Р.Г., Пахомов И.В. создание презентаций в PowerPoint 2010. Издательство: Наука и Техника, 2011, 80 с.
7. Пташинский В.С. CorelDRAW X5 на 100 %. Corel Draw. Программа для создания векторной графики. 1-е издание, С-Пб, Издательский дом Питер 2011 год, 288 с.
8. Райтман М. А., Веб-дизайн для разработчика и заказчика. Издательство: Эксмо-Пресс, 2012 г.,

192 с.

9. Тозик В., Корпан Л. Компьютерная графика и дизайн. Учебник. 5-е издание, стереотипное. – М., Издательство: Академия, 2014. – 208 с.

10. Третьяк Т.М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики (+ CD). Издательство: Солон-пресс, 2010, 176 с.

11. Фёдорова А.В. CorelDRAW для студента. Издательство: BHV, 2009, 576 с.

12. Шиитов В.Н. Новейший самоучитель графических компьютерных программ. Издательство: Славянский Дом Книги, 2010, 992 с.

Интернет-ресурсы:

<http://fictionbook.ru>

<http://seegix.net>

<http://uchinfo.com.ua/bibl/grafika.htm>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь: -применять средства компьютерной графики при разработке дизайн-проектов; – управлять атрибутами изображения; –эффективно использовать текстовые и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности; – создавать и обрабатывать растровые и векторные графические изображения. Знать: – технические и программные средства компьютерной графики; – основные функциональные возможности современных графических систем; – основные понятия, назначение компьютерной графики; – о цветовых моделях и способах формировании оттенков; – организацию хранения графической информации;	Текущий контроль: оценивание практических работ Промежуточный контроль: оценивание самостоятельных работ Итоговый контроль: дифференцированный зачет

<ul style="list-style-type: none"> – организацию различных файловых систем; – интерфейсы графических программ; – принципы формирования цифрового изображения. 	
--	--