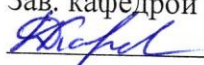


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования
«Высшая школа народных искусств (академия)»

Кафедра профессиональных дисциплин

РЕКОМЕНДОВАНО
кафедрой
протокол № 10
от 28.04 2022 г.
Зав. кафедрой
 Д.Н. Баранова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.В.10

Компьютерная графика

Сергиев Посад

2022

Программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 54.02.01 Дизайн (художественное проектирование, моделирование и оформление игрушки), утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от « 27 » октября 2014 г. № 1391.

Организация-разработчик: Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Высшая школа народных искусств (академия)»

Разработчик:

Чикилевская Е.В., преподаватель СПИИ ВШНИ

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности **54.02.01 «Дизайн»** (по отраслям)

Результатом освоения учебной дисциплины является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности (ВПД) «Компьютерной графики», в том числе профессиональными (ПК) компетенциями:

ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

ПК 1.9 Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК 2.7 Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: принадлежит к вариативной части циклов ОПОП.

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

В результате изучения дисциплины **студент должен:**

знать:

- специфику работы с программами
- терминологию дисциплины
- различия растровой и векторной графики
- правильный способ сохранения проектов для дальнейшей печати
- инструменты и методики создания графических объектов

уметь:

- использовать графические программы для решения художественных задач

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

Максимальная нагрузка 65 часов, в том числе:

Обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 34 часов;

Самостоятельная работа 31 часов.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результатом освоения учебной дисциплины является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности (ВПД) «Проектной компьютерной графики и мультимедиа», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
-----	----------------------------------

ПК 1.7.	Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.
ПК 1.9.	Осуществлять процесс дизайн-проектирования.
ПК 2.7	Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	65
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	34
в том числе:	
практические занятия	34
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	31
Итоговая аттестация в форме контрольной работы.	

3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
Тема 1. Интерфейс и файловая система графического редактора Adobe Photoshop	Введение. Место и роль компьютерной графики в проектировании дизайнерского продукта. Знакомство с интерфейсом «AdobePhotoshop». Назначение и состав редактора. Настройка интерфейса программы. Операции с файлами. Настройка и изменение основных параметров изображений. Способы отмены выполненных действий. Самостоятельная работа	2
Тема 2. Инструменты рисования. Пейзаж	Содержание практической работы	4
	Техника рисования. Инструменты свободного рисования. Использование кистей, ластика. Параметры кистей. Цветовые модели. Библиотеки Pantone. Непрозрачность, режимы наложения. Самостоятельная работа	2
Тема 3. Работа с текстом	Содержание практической работы	4
	Инструменты трансформации. Создание надписей, используя возможности шрифтов, фильтров и эффектов. Самостоятельная работа	4
Тема 4. Ретушь фотографий	Содержание практической работы	2
	Техники восстановления старых фотографий. Инструменты ретуши, цветокоррекции. Самостоятельная работа	4
Тема 5. Создание коллажа	Содержание практической работы	2
	Работа со слоями. Работа с выделенной областью. Маскирование. Параметры слоя. Управление слоями. Особенности работы с многослойным изображением. Сохранение многослойного файла. Операции со слоями. Техника создания коллажей. Самостоятельная работа	4
Тема 6. Векторный редактор	Содержание практической работы	2
	Знакомство с интерфейсом Adobe Illustrator. Назначение и состав редактора. Настройка интерфейса программы. Способы создания графического изображения. Инструменты рисования и коррекции контура. Работа с цветом. Создание заказных кистей, фактур. Копирование объектов. Самостоятельная работа	
Тема 7. Создание	Содержание практической работы	4

календаря	Инструменты повышенной точности. Обрезной формат. Верстка рекламного продукта. Построение сеток, графиков, диаграмм. Позиционирование и выравнивание объектов. Цветовые модели. Самостоятельная работа	4
-----------	---	---

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов
Тема 8. Рисование игрушки	Содержание практической работы	4
	Работа с сложными составными объектами. Инструменты преобразований контура. Способы обработки группы объектов. Фильтры, трансформация и деформация контура и объектов. Трассировка растрового изображения. Самостоятельная работа	4
Тема 9. Контрольное задание: рисование заданного объекта	Содержание практической работы	2
	Создание и редактирование контура. Параметры инструментов. Управление прозрачностью объекта. Работа с цветом, градиенты, сетчатый градиент. Самостоятельная работа	
	Итого за курс	65
	Самостоятельных	34

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Занятия по дисциплине проводятся в учебном кабинете, лаборатории компьютерного дизайна № 404.

Перечень основного оборудования: комплект мультимедийного оборудования: системный блок и монитор; комплект учебной мебели, учебная доска, персональные компьютеры в сборе по количеству учащихся.

Учебно-наглядные пособия: демонстрационные материалы для проведения лекционных и практических занятий.

Перечень лицензионного программного обеспечения: антивирусная защита Avast!, Windows, Microsoft Office.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основная литература:

Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] / В.Д. Курушин. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Профобразование, 2017. — 271 с. — 978-5-4488-0094-8. — Режим доступа:

<http://www.iprbookshop.ru/63814.html>

Кондратьева Т.М. Инженерная и компьютерная графика. Часть 1. Теория построения проекционного чертежа [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.М. Кондратьева, Т.В. Митина, М.В. Царева. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2016. — 290 с. — 978-5-7264-1234-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/42898.html>

Дополнительная литература:

Гурский Ю. «Компьютерная графика», С - П «Питер» 2008 .

Электронные ресурсы:

Конакова И.П. Инженерная и компьютерная графика учебное пособие Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2014.

Жук Ю.А. Мультимедийные технологии. Уч. пособие. Сыктывкар: СЛИ, 2012. Учебное пособие. «Графический дизайн».

Интернет-ресурсы

1. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Википедия>
2. <http://urist.fatal.ru/Book/Glava8/Glava8.htm> Электронные презентации

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Основные показатели оценки результата
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	<ul style="list-style-type: none"> • Использование информационных технологии, фондов библиотек, музеев в своей познавательной деятельности. • Включение теоретических знаний о художественно-стилистических особенностях конкретного вида декоративно-прикладного искусства в практическую учебно-познавательную деятельность.
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	<ul style="list-style-type: none"> • Свободно владение информационно-коммуникационными технологиями. • Использование информационно-коммуникационных технологии в самостоятельной работе. • Использование в самостоятельной творческой деятельности возможностей графических редакторов.
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	<ul style="list-style-type: none"> • Самостоятельное исследование современных технологий • Ориентация в современных графических редакторах • Использование современных технологий в своей практической профессиональной деятельности.
ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.	Фор-эскизы и чертежи выполнены в соответствующих графических редакторах: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator
ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.	Соблюдение принципов в создания фор-эскизов и чертежей: гармония формы, цвета, размера, пропорций и расположения элементов; присутствие акцента, иерархии, ритмическое согласование; баланс и компактное расположение элементов в формате. Правильное оформление работ, корректная подготовка к выводу на печать.
ПК 2.7 Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.	<ul style="list-style-type: none"> • Владение профессиональной терминологией (основными этапами) выполнения профессиональных задач. • Включение теоретических знаний о художественно-стилистических особенностях конкретного вида декоративно-прикладного искусства в практическую учебно-познавательную деятельность.