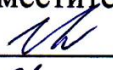


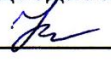
У
Директор ГАПО
колледж технол
ДИЗАЙНА
Курс Дизайна
02 03

Директор ГАПОУ «Казанский
колледж технологии и дизайна»

2020 г.

1

Согласовано
Заместитель директора по НМР
 /И. И. Исхакова/
« 31 » 08 2020 г.

Рассмотрено
на заседании МЦК
Протокол № 1
от « 31 » 08 2020 г.
Председатель МЦК
 Карасева Л. В.

Рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальностям среднего профессионального образования 29.02.03 «Конструирование, моделирование и технология изделий из меха»

Организация-разработчик: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Казанский колледж технологии и дизайна»

Разработчик:
преподаватель дисциплины: Веледенская М. А.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»	7
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»	8

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Компьютерная графика»

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности 29.02.03 «Конструирование, моделирование и технология изделий из меха».

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ППССЗ: дисциплина реализуется в рамках профессионального цикла (вариативная часть) и относится к общепрофессиональным дисциплинам профессионального цикла.

В рамках изучения дисциплины у студентов формируются следующие компетенции **(ОК и ПК):**

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.

ПК 2.5. Оформлять программную документацию в соответствии с принятыми стандартами.

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

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения дисциплины должен:

уметь:

- Выполнять построение геометрических примитивов;
- Производить построение геометрических объектов
- разрабатывать цифровые изображения в современных графических редакторах;
- редактировать изображения в соответствии с требованиями и областью применения;

знать:

- основные правила и инструкции по охране труда и технике безопасности при работе с ПК;
- основы компьютерной графики, типы, области использования;
- способы визуализации изображений (векторный и растровый)
- возможности специализированных разделов графических редакторов для решения профессиональных задач
- основные принципы моделирования на плоскости
- основные возможности и инструменты графических редакторов.

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося -78 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 52 часа;

самостоятельной внеаудиторной работы обучающегося - 26 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	78
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	52
в том числе:	
лабораторные - практические занятия	26
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	26
Самостоятельная работа обучающихся – подготовка по электронному пособию; самостоятельная работа с литературой и интернет-источниками; выполнение практических работ. Решение задач, наиболее важные теоретические вопросы (сообщения, доклады, рефераты, презентации). А также изучение самостоятельно некоторых тем из разделов)	
<i>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</i>	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1. Введение в компьютерную графику.	1	Понятие компьютерной графики. История появления и области её применения.	2	1
	2	Виды компьютерной графики. Модели цвета.	2	1
		Самостоятельная работа обучающихся		
	1	История появления и области ее применения.	2	3
	2	Цветовые модели. Форматы графических файлов	2	3
Раздел 2. Редактор растровой графики Adobe Photoshop.	1	Понятие растровой графики. Форматы растровых графических файлов	2	1
	2	Типы растровых изображений. Размер и разрешение изображений. Знакомство с графическими редакторами	2	1
	3	Знакомство с AdobePhotoshop. Изучение систем навигации и измерений в AdobePhotoshop	2	1
	4	Изучение настроек рабочего процесса в AdobePhotoshop	2	2
	5	Принципы построения композиции. Информативность дизайнерской работы.	4	2
		Практическая работа		
	6	Основные приемы работы в AdobePhotoshop. Выделение областей изображения	2	3
	7	Многослойное изображение, эффекты слоя	6	4
	8	Формирование художественных эффектов текста	4	3
	9	Создание круговых узоров	2	3
	10	Способы создания GIF анимации	4	3
		Самостоятельная работа обучающихся		
	3	Инструменты Adobe Photoshop	2	3
	4	Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры, простейшие приемы работы	2	3
	5	Создание декоративного текста, создание изображения в технике свободного рисования	2	3
	6	Создание фоторамки	2	3
	7	Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка	4	3
Раздел 3. Векторная графика. Редактор векторной графики Corel Draw		Общие сведения о векторной графике. Основные параметры векторного контура	4	1
		Элементы шрифтов. Виды шрифтов. Подбор шрифтов.	2	1
		Основные приемы работы в CorelDraw. Создание, редактирование и трансформирование примитивов.	2	2

		Практическая работа		
		Создание технической иллюстрации.	2	2
		Работа с контурами. Использование заливок. Создание рекламной листовки.	2	2
		Работа с текстовыми объектами. Применение эффектов. Создание буклета.	4	2
		Самостоятельная работа обучающихся		
	8	Графические примитивы CorelDraw	2	3
	9	Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры, основные работы в программе CorelDraw	2	3
	10	Создание декоративного текста. Создание изображения в технике свободного рисования	2	3
	11	Создание пригласительной открытки, пригласительного письма	4	3
		Дифференцированный зачет	2	
		Всего:	52	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета и информационно-коммуникационных технологий.

Оборудование учебного кабинета:

1. Аудиторная доска для письма;
2. Посадочные места по количеству обучающихся;
3. Рабочее место преподавателя;
4. Инструкционно - технологические карты по дисциплине

Технические средства обучения:

1. Мультимедиа проектор; интерактивная доска; компьютер с программами.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 400 с. + Доп. материалы из znanium.com Немцова Т. И.
2. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 288 с. + Доп. материалы
3. Adobe Photoshop CS6. Мастер-класс Евгении Тучкевич: Пособие / Тучкевич Е.И. - СПб:БХВ-Петербург, 2016. - 464 с
4. Дунаев В.В «Понятный самоучитель Photoshop CS5» Питер 2017

Дополнительные источники:

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.site-do.ru/photoshop/photoshop4.php>
2. <http://www.modern-computer.ru/practice/photoshop/photoshop-main.html>
3. https://photoshoplesson.ru/load/uroki_fotoshop/prakticheskie_uroki_po_photoshop/8
4. www.modern-computer.ru/practice/photoshop/photoshop-main.html
5. <http://limonmalina.com/CorelDRAW>
6. www.coreldrawvideo.ru/lessons/530/практические-работы-по-coreldraw-смайл
7. http://bit-masters.ru/page/13_1.htm
8. http://life-prog.ru/view_komputernaya_grafika.php?id=2
9. <http://www.modern-computer.ru>
10. <http://www.metod-kopilka.ru/page-2-1-1-11.html>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

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

Обучение по учебной дисциплине завершается промежуточной аттестацией в форме дифференцированного зачета.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь: - решать прикладные задачи в области профессиональной деятельности; - Выполнять построение геометрических примитивов; - разрабатывать цифровые изображения в современных графических редакторах; - редактировать изображения в соответствии с требованиями и областями применения; знать: - основные правила и инструкции по охране труда и технике безопасности при работе с ПК; - основные понятия компьютерной графики. - способы визуализации изображений (векторный и растровый); - возможности специализированных разделов графических редакторов для решения профессиональных задач; - основные средства для работы с графической информацией.	1. Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы. 2. Текущий контроль в форме: - самостоятельной работы; 3. Рубежный контроль по темам 4. Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета

