

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 № 8


от 21.04 2020 г.

Зав. кафедрой

 Д.Н. Баранова

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор СПИИ ВШНИ

 О.В. Озерова

«21» 04 2020



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.В.10

Компьютерная графика

Сергиев Посад

2020

Программа составлена в соответствии с федеральным государственным стандартом (далее - ФГОС) по специальности 54.02.01 «Дизайн» 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, член ТСХР

## **СОДЕРЖАНИЕ**

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

# **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:

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
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**

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

### 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	<b>Введение.</b> 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	<b>Содержание практической работы</b>	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	<b>Содержание практической работы</b>	4
	Инструменты трансформации. Создание надписей, используя возможности шрифтов, фильтров и эффектов. Самостоятельная работа	4
Тема 4. Ретушь фотографий	<b>Содержание практической работы</b>	2
	Техники восстановления старых фотографий. Инструменты ретуши, цветокоррекции. Самостоятельная работа	4
Тема 5. Создание коллажа	<b>Содержание практической работы</b>	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	<b>Содержание практической работы</b>	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	<b>Содержание практической работы</b>	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	<b>Содержание практической работы</b>	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	<b>Содержание практической работы</b>	2
	Создание и редактирование контура. Параметры инструментов. Управление прозрачностью объекта. Работа с цветом, градиенты, сетчатый градиент. Самостоятельная работа	
	<b>Итого за курс</b>	65
	<b>Самостоятельных</b>	34

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета информатики и информационных технологий.

#### **Оборудование кабинета информатики:**

- посадочные места студентов;
- рабочее место преподавателя;
- рабочая не меловая доска;
- наглядные пособия (учебники, опорные конспекты, стенды, карточки, раздаточный материал).

#### **Технические средства обучения:**

- мультимедийный проектор;
- компьютер;
- проекционный экран;
- принтер цветной струйный;
- принтер черно-белый лазерный;
- компьютерная техника для обучающихся с наличием лицензионного программного обеспечения;
- источник бесперебойного питания;
- наушники с микрофоном;
- колонки.

### **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"><li>Использование информационных технологии, фондов библиотек, музеев в своей познавательной деятельности.</li><li>Включение теоретических знаний о художественно-стилистических особенностях конкретного вида декоративно-прикладного искусства в практическую учебно-познавательную деятельность.</li></ul>
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	<ul style="list-style-type: none"><li>Свободно владение информационно-коммуникационными технологиями.</li><li>Использование информационно-коммуникационных технологии в самостоятельной работе.</li><li>Использование в самостоятельной творческой деятельности возможностей графических редакторов.</li></ul>
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	<ul style="list-style-type: none"><li>Самостоятельное исследование современных технологий</li><li>Ориентация в современных графических редакторах</li><li>Использование современных технологий в своей практической профессиональной деятельности.</li></ul>
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"><li>Владение профессиональной терминологией (основными этапами) выполнения профессиональных задач.</li><li>Включение теоретических знаний о художественно-стилистических особенностях конкретного вида декоративно-прикладного искусства в практическую учебно-познавательную деятельность.</li></ul>