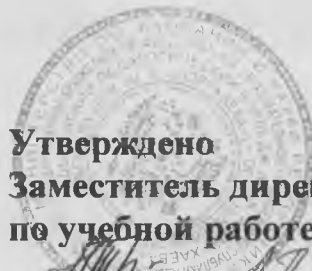


Министерство образования и науки Республики Адыгея
Государственное бюджетное образовательное учреждение Республики Адыгея
«Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»



Утверждено
Заместитель директора
по учебной работе

А.А. Терюмова
18 октября 2015 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Дисциплина Компьютерная графика

Для специальности (группа специальностей)

54.02.01 Дизайн в области искусства и
культуры

(код и наименование специальности)

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ АДЫГЕЯ
ГБПОУ РА «АДЫГЕЙСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМ.Х. АНДРУХАЕВА»**

ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

01.04. Компьютерная графика

2014 г.

Составитель: Гайворонский Евгений Геннадьевич, преподаватель ГБПОУ РА
«Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»

Рецензенты: Буханов Геннадий Владимирович, преподаватель ФГБОУ ВПО
«Адыгейский государственный университет», член Союза дизайнеров
России.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Компьютерная графика»

1.1. Область применения программы.

Программа междисциплинарного курса «Компьютерная графика» является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования базовой подготовки по специальности 54.02.01 «Дизайн в области искусства и культуры».

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Междисциплинарный курс «Компьютерная графика» входит в ПМ.01. «Творческая художественно-проектная деятельность».

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

Целью освоения дисциплины "Компьютерная графика" является развитие у студентов целостного представления об информационной картине мира, о роли компьютерных технологий в педагогической, художественной и графической деятельности, формирование компьютерной грамотности, информационной культуры, операционного мышления, творческих и исследовательских качеств личности, необходимых в профессиональной работе.

Обучающийся в ходе освоения междисциплинарного курса должен:

иметь практический опыт:

профессионального мастерства и умение применять его в художественно-педагогической деятельности;

теоретическими основами двумерной компьютерной графики;

создания и обработки растровых и векторных графических изображений;

пакетной обработки и автоматизации рутинных операций;

подготовки макетов к печати;

уметь:

уверенно пользоваться основными программными пакетами растровой и векторной графики;

оптимально выбрать необходимые для создания конкретного дизайн-объекта инструментальные средства и программные среды;

работать с источниками информации;

разрабатывать и подготавливать к печати рекламную и полиграфическую продукцию;

знать:

принципы формирования цифрового изображения;

правила обработки и подготовки изображений для публикации в электронных и бумажных изданиях;

основы композиции, правила построения графических изображений и

верстки изданий;

технические и программные средства компьютерной графики.

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

ПК-1 - анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения;

ПК-2 – владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно-конструктивного построения;

ПК-3 - разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений;

ПК-4 - способен к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способен подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента 228 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента 171 часов;

самостоятельной работы студента 57 часов.

2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	228
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	171
Самостоятельная работа студента (всего)	57

в том числе:	
внеаудиторная самостоятельная работа (выполнение индивидуальных заданий, выполнение упражнений, творческие работы разных видов).	
Итоговая аттестация проводится в виде экзамена и просмотра итоговых графических работ.	

2.2. Тематический план и содержание междисциплинарного курса «Компьютерная графика»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические занятия, самостоятельная работа студентов	Объем часов (всего)	Геогр. зан.	Практ. тич.	Уровень освоения	
1	2	3			4	
Раздел 1. Графический редактор COREL DRAW.	Содержание учебного материала					
	1	Векторная графика. Среда COREL DRAW.	2		2	2
	2	Элементы интерфейса COREL DRAW.	2		2	2
	3	Объекты COREL DRAW. Типы объектов и их свойства.	2		2	2
	4	Работа с объектами. Группировка объектов. Соединение объектов. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы.	8		8	2
	5	Инструменты нож и ластик.	4		4	2
	6	Работа с контурами. Свободное рисование и кривые Безье. Создание и редактирование художественного контура.	8		8	2
	7	Заливка. Градиентная заливка. Заливка узором.	4		4	2
	8	Работа с текстом. Фигурный текст; создание, редактирование, форматирование.	6		6	2
	9	Работа с текстом. Обычный текст. Элементы верстки.	6		6	2
	10	Работа с текстом. Дополнительные возможности для работы с текстом.	6		6	2
	11	Эффекты. Инструмент Power Clip.	6		6	2
	12	Эффект перетекания. Создание перспективы.	4		4	2
	13	Создание объемных объектов.	4		4	2
	14	Эффект подобия.	6		6	2
	15	Фильтры, создаваемые эффектом Lens.	8		8	2
	16	Интерактивная прозрачность.	4		4	2
	17	Работа с растровыми изображениями.	4		4	2
	18	Печать изображений.	4		4	2
	19	Цветodelение.	2		2	2
	20	Допечатная подготовка в COREL DRAW.	4		4	2
	Внеаудиторная самостоятельная работа студентов: - выполнение практических заданий, набросков, эскизов.	94				
Раздел 2. Графический редактор COREL PHOTO PAINT.	Содержание учебного материала					
	1	Растровая графика. Программа COREL PHOTO PAINT.	1		4	2
	2	Элементы интерфейса COREL PHOTO PAINT.	2		4	2
	3	Кадрирование и склеивание изображений.	4			2
	4	Монохромное изображение. Полутоновое изображение.	4			2
	5	Полутоновое изображение. Изображение RGB и CMYK. Изображение в режиме Lab.	4			2
	6	Дуплексы. Многоканальные изображения.	6			2
	7	Инструмент Paint и его режимы.	6			2
	8	Режимы наложения при рисовании. Инструменты удаления пикселей.	4			2
	9	Инструмент Interactive Fill. Команда Fill.	4			2
	10	Тоновая и цветовая коррекция изображений.	8			2
11	Средства коррекции. Тоновые интервалы и гистограммы.	6			2	

	12	Коррекция яркости и контраста. Определение порога черного и белого.	4			2
	13	Специальная обработка изображений и эффекты. Фильтры.	4			2
	14	Маски.	4			2
	15	Альфа-каналы и цветовые каналы. Альфа-каналы и выделения.	4			2
	16	Объекты.	4			2
	17	Анимация и Интернет.	8			2
	Внеаудиторная самостоятельная работа студентов: - выполнение практических заданий.		77			
			Всего:	228 +57 (сам.)		228

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

2.4. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Самостоятельная работа студентов является важнейшим компонентом образовательного процесса, формирующим его личность и повышающим его профессиональный уровень. В качестве формы самостоятельной работы кроме основных практических заданий могут быть выполнение индивидуальных графических заданий, изучения дополнительной специальной литературы.

№	Вид самостоятельной работы	Содержание	Объём часов Форма отчётности
1.	Презентация и примеры реализации темы средствами компьютерной графики	Подготовка презентаций и примеров по темам: 1. Новые возможности CorelDraw X6 2. Новые инструменты группы «Форма» 3. Обработка растровых изображений в CorelDraw. 4. Основы визуальной комбинаторики. Комбинированные орнаменты. Примеры создания средствами графического редактора. 5. Оп-арт, наиболее яркие представители направления. 6. Создание оптических иллюзий средствами графического редактора CorelDraw 7. Особенности верстки брошюр и буклетов в CorelDraw	18 Презентация и примеры реализации темы средствами CorelDraw
2.	Разработка и реализация этапов творческой работы по созданию рекламного плаката.	Закрепление полученных навыков	18 Рабочий эскиз рекламного плаката
		Итого	34+2

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по числу студентов,
- рабочее место преподавателя,
- рабочая доска,

Технические средства обучения:

- компьютеры по числу студентов, принтер,
- мультимедийный проектор,
- ноутбук,
- экран,
- комплект презентаций по темам курса дисциплины.

Программное обеспечение:

- ОС Windows 8
- Adobe PhotoShop CCS6
- CorelDraw X6

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Комолова Н. Самоучитель CorelDRAW X6 (2012) – СПб.: БХВ-Петербург, 2012 - 335 с.
2. Иванова Т. Допечатная подготовка. Учебный курс - СПб.: Питер, 2004

Дополнительные источники:

3. Донни О'Квин - Допечатная подготовка. Руководство дизайнера - Издательский дом "Вильямс", 2001.
4. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум: Учебное пособие / Т.И. Немцова. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 288 с.

5. Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012. - 88 с.

6. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.

Интернет – источники:

1. Сайт Министерства образования и науки РФ <http://mon.gov.ru/>
2. Российский образовательный портал www.edu.ru
3. Сайт ФГОУ Федеральный институт развития образования <http://www.firo.ru/>
4. Сайт Федерального агентства по образованию РФ www.ed.gov.ru
5. www.allday.ru – уроки компьютерной графики, клипарты, литература по графическому дизайну.
6. www.demiart.ru – Уроки компьютерной графики.
7. <http://creativshik.com> литература по графическому дизайну, обучающие курсы по дизайну и компьютерной графике

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень примерных заданий для итоговой аттестации практических знаний, умений и навыков.

Используя инструментарий программной среды Corel Draw, Corel Photo Paint, разработать макет:

1. Логотипа образовательного учреждения
2. Плаката (социального, рекламного, экологического содержания и т.д.).
3. Печатной рекламы образовательного учреждения (листочка и т.д.).
4. Поздравительной открытки (С днем рождения, 23 февраля, 8 Марта и т.д.).
5. Буклета образовательного учреждения (художника, АПК, АГУ и т.д.).
6. Сувенирной продукции (педагогической конференции, юбиляру и т.д.).

7. Баннера (поздравительного, рекламного и т.д.)

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (таблица).

Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений	
	Балл (отметка)	Вербальный аналог
90 ÷ 100	5	Отлично
80 ÷ 89	4	Хорошо
70 ÷ 79	3	Удовлетворительно
менее 70	2	Не удовлетворительно

Вопросы к экзамену

1. Работа с примитивами. Основные операции.
2. Создание и способы редактирования контуров.
3. Особенности работы с цветом в CorelDraw.
4. Средства повышенной точности. Применение.
5. Типы текста в CorelDraw, особенности применения.
6. Форматирование символов и абзацев в CorelDraw
7. Фигура и фон. Их взаимодействие.
8. Использование цвета в PHOTO-PAINT.
9. Монохромное изображение. Полутоновое изображение.
10. Полутоновое изображение. Изображение RGB и CMYK.
11. Дуплексы. Многоканальные изображения.
12. Тоновая и цветовая коррекция изображений.
13. Средства коррекции.
14. Специальная обработка изображений и эффекты.
15. Маски. Инструменты.
16. Экспорт изображений для Internet.
17. Создание ролловеров и их редактирование.

Разработчик: Гайворонский Е. Г., преподаватель ГБПОУ РА «Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»