

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Республики Адыгея  
«Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующая методическим кабинетом  
З.З. Духу  
« 28 » августа 2020 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**МДК.01.04. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

по специальности  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Майкоп  
2020

Рабочая программа учебной дисциплины МДК 01.04 «Компьютерная графика» разработана на основе Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации № 1391 от 27.10.2014г. «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)», Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации №464 от 14.06.2013г. «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования», Положения о разработке рабочих программ общеобразовательных учебных дисциплин, учебных дисциплин профессиональных модулей, а также профессиональных модулей по специальностям СПО, реализуемым в колледже, учебного плана, календарного учебного графика и др.

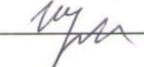
Организация-разработчик: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Адыгея «Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева».

Составитель: Немыкина Е.В., преподаватель Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения Республики Адыгея «Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева».

Рецензент: Позднякова Т.С., доцент, преподаватель изобразительного искусства и дизайна Института искусств Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Адыгейский государственный университет».

Рассмотрено и одобрено на заседании П(Ц)К преподавателей дисциплин эстетического цикла

Протокол № 8 от «28» мая 2020 г.

Председатель П(Ц)К  /Шумская Е.Ю./

Протокол №1 от «28» августа 2020 г.

Председатель научно-методического совета  /Духу З.З./

## СОДЕРЖАНИЕ:

1.	ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2.	РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
4.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	13
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	15

# 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ МДК 01.04. «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины МДК.01.04. «Компьютерная графика» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)», Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1391 от 27.10.2014г. «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)».

## 1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Учебная дисциплина МДК.01.04. «Компьютерная графика» входит в профессиональный модуль ПМ. 01. «Творческая художественно-проектная деятельность».

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь**:

- проводить проектный анализ;
- разрабатывать концепцию проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- реализовывать творческие идеи в макете;
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать**:

- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- законы формообразования;
- систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
- законы создания цветовой гармонии;
- технологию изготовления изделия;
- принципы и методы эргономики.

## 1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины

Максимальной учебной нагрузки обучающегося **259** ч., в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **173** ч., самостоятельной работы обучающегося **86** ч.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результатом освоения является овладение обучающимися общими (ОК) и профессиональными (ПК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.
ОК 4.	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
ОК 6.	Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК 7.	Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.
ПК 1.1.	Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи.
ПК 1.2.	Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.
ПК 1.3.	Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.
ПК 1.4.	Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.
ПК 1.5.	Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	259
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	173
в том числе:	
лекции	51
лабораторные и практические занятия, включая семинары	122
<b>Самостоятельная работа обучающихся (всего)</b>	86
<b>Итоговая аттестация в форме семестровой оценки (8 семестр)</b>	

### 3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.01.04. «Компьютерная графика»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала: лекции, лабораторные и практические занятия, включая семинары, и самостоятельная работа	Максимальная учебная нагрузка	Обязательная аудиторная учебная нагрузка		Самостоятельная работа
			Лекции	Лаборат. и практич. занятия, вкл. семинары	
1	2	3	4	5	6
<b>Раздел 1.</b> Основы компьютерной графики		<b>14</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
<b>Тема 1.1.</b> Введение в компьютерную графику	<i>Содержание учебного материала</i>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>6</b>
	<i>Лекции</i>	6			
	Введение. Терминология и основные понятия. Роль и значение компьютерной графики в информационной культуре современного общества и профессиональной деятельности.		2		
	Графические редакторы. Векторная и растровая графика.		2		
	Теория цвета. Понятие цветовых моделей. Основные характеристики и параметры цветовых моделей RGB, CMYK. Области их применения.		2		
	<i>Лабораторные и практические занятия, включая семинары</i>	2			
	Применение компьютерной графики.			2	
	<i>Самостоятельная работа</i>	6			
	Презентация. История и перспективы развития компьютерной графики.				2
	Презентация. Цветовые модели. Технические средства создания и обработки графических изображений.				2
Презентация. Области применения компьютерной графики (научная графика, деловая графика, конструкторская графика, иллюстративная графика, художественная и рекламная графика, графика для Интернета, компьютерная анимация); законы смешивания цветов.				2	

<b>Раздел 2.</b> Растровый графический редактор Adobe Photoshop		<b>54</b>	<b>16</b>	<b>26</b>	<b>12</b>	
<b>Тема 2.1.</b> Растровая графика Adobe Photoshop  Интерфейс. Основные приемы работы	<i>Содержание учебного материала</i>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>26</b>	<b>12</b>	
	<i>Лекции</i>	16				
	Растровая графика. Понятие растра, взаимосвязь с техническими характеристиками монитора. Основные понятия и принципы формирования растрового изображения.			2		
	Форматы графических файлов и их основные характеристики.			2		
	Интерфейс программы Adobe PhotoShop. Открытие файлов. Типы открываемых файлов. Способы и форматы сохранения документов.			4		
	Способы выделения областей изображения.			2		
	Работа со слоями.			2		
	Работа с текстом в Adobe PhotoShop.			2		
	Ретуширование изображений. Инструменты коррекции. Фильтры ретуши. Коррекция тонового диапазона. Настройка яркости и контрастности, света и теней.			2		
	<i>Лабораторные и практические занятия, включая семинары</i>	26				
	Работа с инструментами выделения.				2	
	Создание многослойного изображения.				2	
	Работа с параметрами инструмента «Кисть». Создание узоров.				2	
	Дизайн-проект листовых рекламных носителей.				2	
	Работа с галереей фильтров.				2	
	Использование инструментов коррекции изображения. Восстановление старых и поврежденных фотографий. Применение корректирующих инструментов. Клонирование и узорный штамп. Восстановление фрагментов.				2	
	Способы тонирования изображений.				2	
Ретуширование фотографий.				2		
Работа с градиентом.				2		

	Создание плаката на заданную тему.			4	
	Создание абстрактного портрета.			2	
	Создание сложной композиции с использованием множества изображений			2	
	Создание и редактирование текстового слоя. Эффекты, применяемые к текстовому слою.				
	<i>Самостоятельная работа</i>	12		2	
	Презентация. Приемы работы с изображениями и фотографиями. Игровой и реалистичный фотомонтаж.				2
	Создание рекламных материалов по профилю специальности (индивидуальный проект).				10
<b>Раздел 3.</b> Векторный графический редактор Corel Draw		<b>68</b>	<b>20</b>	<b>34</b>	<b>14</b>
<b>Тема 3.1.</b> Векторная графика CorelDRAW	<i>Содержание учебного материала</i>	<b>68</b>	<b>20</b>	<b>34</b>	<b>14</b>
	<i>Лекции</i>	20			
	Векторная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения.		2		
	Интерфейс программы CorelDRAW. Освоение основных приемов работы. Выбор цвета заливки и контура. Масштабирование. Настройка форматов документа для вывода на печать. Монтажное поле.		2		
	Геометрические примитивы: линии, текст, объекты.		2		
	Основы работы с объектами. Преобразование объектов. Заливка объектов.		2		
	Способы окрашивания объектов.		2		
	Инструменты свободного рисования. Создание рисунков из кривых. Инструмент Безье.		2		
	Методы упорядочивания и объединения объектов.		2		
	Работа с текстом.		2		
	Форматы изображения.		2		

Работа с растровыми изображениями.		2		
<i>Лабораторные и практические занятия, включая семинары</i>	34			
Настройка интерфейса программы.			1	
Графические примитивы: полигон, спираль, диаграммная сетка, звезда, сложная звезда, основные фигуры и др. Порядок расположения объектов. Однородная заливка. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.			1	
Создание изображений с использованием графических примитивов. Копирование, выравнивание, распределение. Создание сложных фигур. Команды формовки объектов: комбинирование, объединение, исключение, пересечение, упрощение и др.			2	
Специальные заливки объектов: градиент, заливка узором. Создание заливки двухцветным узором. Полноцветный узор, растровый узор. Заливка текстурой.			2	
Создание иллюстраций с помощью геометрических примитивов: линий, текста, объектов.			10	
Создание объемных изображений.			2	
Объекты малой графики. Визитная карточка.			4	
Дизайн листовых рекламных носителей.			4	
Дизайн открытки.			4	
Объекты малой графики. Работа с текстом. Дизайн шрифтовых монограмм.			2	
Сложная каллиграфическая надпись на различных цветовых фонах.			2	
Художественное оформление шрифтовых плакатов.			4	
Дизайн-проект шрифтовых обложек книг.			4	
Работа с растровыми изображениями. Эффект Power Clip.			2	
Эффекты: прозрачность, интерактивная тень, интерактивная оболочка, интерактивный контур, интерактивное искажение.			2	
Эффекты: экструзия, интерактивное перетекание. Эффект перспективы. Эффект Линзы.			2	
Создание печатей, медалей, логотипов.			2	
<i>Самостоятельная работа</i>	14			

	Доклад. Форматы хранения графической информации. Построение цветовых моделей RGB, CMYK.				4
	Создание графической композиции с использованием специальных заливок (индивидуальный проект).				10
	Создание графической композиции на заданную тему (индивид. проект).				10
<b>Раздел 4.</b> Формирование знаков. Фирменный стиль. Реклама.		<b>63</b>	<b>6</b>	<b>22</b>	<b>35</b>
<b>Тема 4.1.</b> Фирменный стиль. Реклама	<i>Содержание учебного материала</i>	<b>63</b>	<b>6</b>	<b>22</b>	<b>35</b>
	<i>Лекции</i>	6			
	Фирменный стиль: его функции и основные элементы. Знак, логотип. Основные носители элементов фирменного стиля.		2		
	Создание логотипа.		2		
	Полиграфия и сувенирная продукция. Виды. Технология верстки полиграфической продукции.		2		
	<i>Лабораторные и практические занятия, включая семинары</i>	22			
	Дизайн фирменного стиля (магазина спортивных товаров, канцелярских принадлежностей, архитектурного бюро).			6	
	Дизайн-проект рекламного буклета.			4	
	Создание календаря.			2	
	Дизайн-проект рекламного плаката (афиша).			4	
	Дизайн-проект серии социальных плакатов.			6	
	<i>Самостоятельная работа</i>	35			
	Создание плаката на заданную тему.				15
	Завершение работ.				20
<b>Раздел 5.</b> Работа с графическим планшетом. Верстка		<b>60</b>	<b>3</b>	<b>38</b>	<b>19</b>

Тема 5.1. Работа с графическим планшетом	<i>Содержание учебного материала</i>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>38</b>	<b>19</b>
	<i>Лекции</i>	3			
	Особенности эксплуатации графического планшета.		3		
	<i>Лабораторные и практические занятия, включая семинары</i>	38			
	Текстура. Рисование натуральных материалов (дерева, камня, стекла, шерсти, травы).			5	
	Создание концепта персонажей для иллюстрации, компьютерной игры или мультфильма.			10	
	Рисование иллюстраций.			10	
	Рисование плакатов.			6	
	Верстка каталога.			7	
	<i>Самостоятельная работа</i>	19			
Завершение работ.				19	
<b>Всего:</b>		259	51	122	86

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

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

Реализация программы дисциплины соответствует требованиям ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), имеется в наличии учебный кабинет дизайна и компьютерной графики.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- рабочая доска;

Технические средства обучения:

- компьютеры с лицензионной программой обучения.

### **4.2. Информационное обеспечение обучения**

#### **Основные источники:**

1. Жданова, Н. С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования: учебное пособие / Н. С. Жданова. – М. : Флинта, 2017. – 197 с. – ISBN 978-5-9765-3397-4
2. Крючкова, К. К. Композиция в дизайне. Организация плоскости. Формирование знаков. / К. К. Крючкова/ – Майкоп. : Изд-во «Магарин О. Г.», 2014 – 426 с. – ISBN 978-5-91692-234-9.
3. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. – М. : ДМК Пресс, 2008. – 272 с. – ISBN 5-94074-087-1.
4. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. – 239 с. – ISBN 978-5-238-01525-5.
5. Различные типы верстки. – URL: <http://maxbooks.ru/artbook/bookart40.htm>

#### **Дополнительные источники:**

1. Королькова, А. Живая типографика / А. Королькова. – М. : IndexMarket, 2008. – 223 с. – ISBN 978-5-9901107-8-6.
2. Лаврентьев, А. Н. История дизайна: учеб. пособие / А. Н. Лаврентьев. – М. : Гардарики, 2007. – 303 с. – ISBN 5-8297-0262-2.
3. Никулин, И. А. Верстка, дизайн и допечатная подготовка в полиграфическом процессе: учебник / И. А. Никулина. – Краснодар : Изд-во КубГУ, 2010. – 237 с. – ISBN 978-5-8209-0731-9.
4. Рожнова, О. И. История журнального дизайна / О. И. Рожнова. – М. : Университетская книга, 2009. – 271 с. – ISBN 978-5-9792-0011-8.
5. Рябинина, Н. З. Работа редактора над нетекстовыми элементами издания: конспект лекций / Н. З. Рябинина. – М.: МГУП, 2006. – 104 с. – ISBN 5-8122-0737-2.

#### **Интернет-ресурсы:**

1. Российский образовательный портал [www.edu.ru](http://www.edu.ru)
2. Сайт Министерства образования и науки РФ <http://mon.gov.ru/>

### **4.3. Материалы и ресурсы для обеспечения и организации дистанционного обучения:**

1. Платформа moodle (сайт ГБПОУ РА «Адыгейского педагогического колледжа им.Х.Андрухаева»)
2. Платформа ZOOM (организация аудио и видеоконференций)
3. Мессенджер WhatsApp, Viber
4. Электронная почта
5. Социальные сети

## 5. 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, проектов, исследований.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
<b>Уметь:</b>	
проводить проектный анализ;	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы. Портфолио личных достижений. Конкурсы, проекты, выставочная деятельность, экспертная оценка, практика, самостоятельная работа. Экзамен. Устный опрос. Тестирование.
разрабатывать концепцию проекта;	
выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;	
выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;	
реализовывать творческие идеи в макете;	
создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования.	
использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм.	
создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;	
производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования.	
<b>Знать:</b>	
теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы. Портфолио личных достижений. Конкурсы, проекты, выставочная деятельность, экспертная оценка, практика, самостоятельная работа. Экзамен. Устный опрос. Тестирование.
законы формообразования;	
систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);	
преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);	
законы создания цветовой гармонии;	
технологии изготовления изделия;	
принципы и методы эргономики.	

### ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ

<b>Номер изменения</b>	<b>Номер и дата распорядительного документа о внесении изменений</b>	<b>Содержание изменения</b>	<b>ФИО лица, внесшего изменение</b>	<b>Подпись</b>