МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
«САМАРСКОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ УЧИЛИЩЕ ИМЕНИ К.С. ПЕТРОВА-ВОДКИНА»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.14. Компьютерная графика

специальность 54.02.05 Живопись (вид: Станковая живопись)

Самара
2015

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.14. «Компьютерная графика» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 54.02.05 Живопись (по видам) (Станковая живопись), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2014 г. № 995.

Организация-разработчик: ГБПОУ «Самарское художественное училище им. К.С. Петрова-Водкина».

Разработчик:

Ихсанова С.Р., преподаватель

УТВЕРЖДЕНА

на заседании ПЦК специальных дисциплин
Протокол № 1 от 04.09.2015г.
_____ Панов А.А.

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по УР

_____Емельяненко Т.А.

СОДЕРЖАНИЕ

		стр.
1.	**ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	4
2.	**СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	6
3.	**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	11
4.	**КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	14

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.14. Компьютерная графика

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.05 Живопись (по видам) (Станковая живопись).

1.2. Место учебной дисциплины «Компьютерная графика» в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:общепрофессиональная дисциплина профессионального цикла.

«Компьютерная графика» является дисциплиной, закладывающей базу для последующего изучения специальных предметов. Основы компьютерной графики вносят значительный вклад в подготовку будущего специалиста, позволяя освоить необходимый инструментарий для реализации своих творческих компетенций и применять навыки, полученные в ходе изучения профильных дисциплин специальностей Дизайн и Живопись.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины «Компьютерная графика», требования к результатам освоения учебной дисциплины:

Цель преподавания дисциплины – формирование графической культуры пользователя путем формирования таких компетенций будущего специалиста, как информационная, проектно-конструкторская, коммуникативная и др.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся *должен уметь:*

- использовать основные изобразительные техники и материалы;
- применять средства компьютерной графики в процессе проектирования;

знать:

- особенности растровой и векторной графики;
- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;
- методы организации творческого процесса;
- современные методы проектирования;
- основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики, приемы и методы макетирования;
- особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;
- технические и программные средства компьютерной графики.

Освоение программы учебной дисциплины направлено на формирование общих компетенций (ОК):

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.

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.

Освоение программы учебной дисциплины направлено на формирование профессиональных компетенций (ПК):

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 1.4. Последовательно вести работу над композицией.

ПК 1.6. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 76 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 64 часа;

самостоятельной работы обучающегося – 12 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины «Компьютерная графика» и виды учебной работы

Вид учебной работы	***Объем часов***
Максимальная учебная нагрузка (всего)	*76*
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	*64*
в том числе:	
лабораторные работы	-
практические занятия	*64*
контрольные работы	-
курсовая работа (проект) (*если предусмотрено)*	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	*12*
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета.	

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***
Введение	**Содержание учебного материала**		2	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Что такое компьютерная графика: история развития, ее значение в современном мире, типичный процесс вывода графической информации.		
	2	Обзор основных разделов компьютерной графики: растровая и векторная графика. Их взаимосвязь и различие: области применения и характерные особенности.		
	3	Обзор современных тенденций в компьютерной графике. Компьютерная графика и Interet.		
Раздел 1. Растровая графика: Adobe Photoshop				
Тема 1.1. Рабочая область и инструментарий Adobe Photoshop	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Панели, палитры, инструменты и диалоговые окна Adobe Photoshop, настройка оптимальной рабочей среды.		
	2	Работа со слоями Adobe Photoshop, режимы наложения и параметры слоя.		
	3	Фильтры и специальные эффекты Adobe Photoshop.		
	Самостоятельная работа обучающихся		2	3
	1	Подготовка докладов на тему: «Сравнительная характеристика растровых графических редакторов».		
Тема 1.2. Коллажирование в Adobe Photoshop	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Способы выделения областей и объектов в Adobe Photoshop, функция Extract и инструменты Select tools		
	Самостоятельная работа обучающихся		2	3
	1	Ретуширование фотографий и создание коллажей.		
Тема 1.3. Работа с текстом в Adobe Photoshop	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Создание, редактирование и настройки текста в Adobe Photoshop, кегль, гарнитура, начертание и регистр текста, работа с текстом как с объектом.		
	2	Шрифтовая композиция.		
Тема 1.4. Редактирование и коррекция изображений в Adobe Photoshop	**Содержание учебного материала**		2	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Импорт изображений в в Adobe Photoshop, работа со сканированными изображениями.		
	2	Общие настройки яркости, контрастности и насыщенности изображения.		
	3	Настройки изображения при помощи уровней и кривых, работа с цветовыми каналами в Adobe Photoshop.		

Тема 1.5. Макетирование и предпечатная подготовка в Adobe Photoshop	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Построение макета по сетке, линии и направляющие.		
	2	Выравнивание объектов, окончательная подгонка макета, технические требования и стандарты к макетам полиграфической (флаер, буклет, брошюра, широкоформатная печать) и web-продукции (баннер, хэдер сайта, иконки и т.д.).		
	3	Подготовка макета к печати или web-среде, размеры под обрез, цветовой режим и расширение в соответствии с техническими требованиями.		
	Самостоятельная работа обучающихся		2	3
	1	Разработка полиграфической продукции: флаер, буклет, брошюра, широкоформатная печать (по выбору обучающегося)		
Раздел 2. Векторная графика: Adobe Illustrator и Corel Draw				
Тема 2.1. Векторная графика	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Модели данных векторной графики: объекты, контуры и их атрибуты. Обзор основных объектов векторной графики. Кривые Безье, сплайны.		
	2	Форматы файлов векторной графики (*.ai, *.eps и др.). Проблема преобразования растровых изображений в векторную форму –трассировка.		
	Самостоятельная работа обучающихся		2	3
	1	Подготовка докладов на тему: «Сравнительная характеристика векторных графических редакторов».		
Тема 2.2. Векторный редактор Corel Draw	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Рабочая среда Corel Draw: панели, инструменты, гибкая панель.		
	2	Взаимодействие файлов формата cdr с другими расширениями, импорт и редактирование импортированных изображений в Corel Draw.		
	Самостоятельная работа обучающихся		2	3
	1	Создание и редактирование изображений в векторном графическом редакторе.		
Тема 2.3. Векторный редактор Adobe Illustrator	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Рабочая среда Adobe Illustrator: панели, инструменты, гибкая панель.		
	2	Взаимодействие файлов формата cdr с другими расширениями, импорт и редактирование импортированных изображений в Adobe Illustrator.		
Тема 2.4. Особенности работы с векторной графикой	**Содержание учебного материала**		6	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Примитивы и формы в Adobe Illustrator и Corel Draw; построение сложных объектов и контуров, редактирование объектов.		
	2	Цветовые палитры, виды заливок, символы, искажение объектов в Adobe Illustrator и Corel Draw.		
	3	Текст в Adobe Illustrator и Corel Draw, редактируемый текст и текст в кривых; шрифтовая композиция.		

	4	Специальныеэффектыв Adobe Illustrator и Corel Draw.		
Тема 2.5. Подготовка векторного макета	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Настройки цветового режима векторного макета.		
	2	Подготовка шрифтов и скривление эффектов, сохранение в соответствующем расширении, система Pantone.		
	3	Экспорт векторных макетов в универсальные форматы – eps, tiff, pdf.		
Раздел 3. Верстка. Настольная издательская система Adobe InDesign				
Тема 3.1. Введение в верстку, настольная издательская система Adobe InDesign	**Содержание учебного материала**		4	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Понятие верстки, история развития издательских систем.		
	2	Виды издательских систем – Quark, InDesign.		
	3	Рабочая область In Design; Палитры, панели и диалоговые окна.		
Тема 3.2. Фреймы	**Содержание учебного материала**		5	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Текстовые фреймы, понятие связанных фреймов.		
	2	Иллюстративные фреймы, подгонка изображений.		
Тема 3.3. Шаблон-макеты	**Содержание учебного материала**		2	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Шаблон-макеты – создание и редактирование.		
	2	Колонтитулы и нумерация страниц.		
Тема 3.4. Таблицы в In Design	**Содержание учебного материала**		5	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Создание и редактирование таблиц в In Design, импорт и экспорт таблиц		
	Самостоятельная работа обучающихся		2	3
	1	Повторить правила оформления основного текста, оформления спусковых и концевых полос, верстки дополнительного текста, оформления коло нтитулов и колонцифр, содержания, заверстки иллюстраций.		
Раздел 4. Интегративный подход к формированию макета				
Тема 4.1. Обзор пройденных редакторов – синтез видов графики	**Содержание учебного материала**		2	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Обзор изученных редакторов.		
Тема 4.2. Подготовка векторных и растровых материалов к итоговому макету	**Содержание учебного материала**		2	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Подготовка векторных элементов в Corel Draw и InDesign для итогового многостраничного издания.		
	2	Подготовка растровых элементов в Adobe Photoshop для итогового многостраничного издания.		

Тема 4.3. Сбор макета итогового издания, подготовка макета и его элементов к печати	**Содержание учебного материала**		2	1, 2, 3
	Практические занятия			
	1	Схематическая верстка итогового макета.		
	2	Комплектация итогового макета, сбор привязанных файлов и гарнитур, расстановка нумерации и колонтитулов, подготовка к печати.		
		Всего:	**76**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия кабинета информационных технологий с выходом в сеть Интернет.

Оборудование кабинета: посадочные места обучающихся; рабочее место преподавателя; рабочая меловая доска; принтер.

Технические средства обучения: ПК; видеопроектор; проекционный экран; сканер; подключение к сети Интернет.

3.2. Информационное обеспечение обучения.

Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

Adobe Illustrator CS4. Официальный учебный курс Издательство: Эксмо, 2009 г.

AdobePhotoshopCS5. ОфициальныйучебныйкурсAdobePhotoshopCS5: ClassroominaBookИздательство: Эксмо, 2011 г.

Божко А.Н. Цифровой монтаж в AdobePhotoshopCS / Божко А.Н. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. – 351 с.

Гейлер Марк, Эндрюс Филипп. Photoshop. ПолныйкурсPhotoshopCS3: EssentialSkillsИздательство: НТПресс, 2009 г.

Глушаков С.В., Гончарова А.В., Гончарова Е.В., Золотарев С.А. Все секреты, трюки и эффекты Photoshop, Illustrator, Corel. Издательства: АСТ, АСТ Москва, Хранитель, 2008 г.

Золотарев С. А. Illustrator CS4 на практике. Издательство: Феникс, 2010 г.

КлосковскиМэтт. IllustratorCS. Техникаиэффекты Illustrator CS: Most Wanted. Techniques and Effects Издательство: НТПресс, 2005 г.

КлосковскиМэтт. Photoshop. Эффективная работа ThePhotoshopCS2: SpeedClinic Издательство: НТ Пресс, 2008 г.

Лунд Джон, Пфиффнер Памела. Основы композиции в PHOTOSHOP с Джоном Лундом PhotoshopCompositingwithJohnLund Издательство: Вильямс, 2005 г.

Маргулис Дэн. Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции Professional Photoshop: The Classic Guide to Color Correction Издательство: Интелбук, 2007 г.

МишеневА. И. IllustratorCS4. Первые шаги в CreativeSuite 4 Издательство: ДМК Пресс, 2009 г.

Молочков В.П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 / Молочков В.П. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. – 2 61 с.

Платонова Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator / Платонова Н.С. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. – 225 с.

Принг Роджер. Энциклопедия шрифтовых эффектов в Photoshop PhotoshopTypeEffectsVisualEncyclopedia Издательство: Вильямс, 2004 г.

СмитКолин. PhotoshopдляцифровойфотографииPhotoshopCSforDigitalPhotographersИздательство: БХВ-Петербург, 2005 г.

Уэйнманн Элейн, Лурекас Питер. Рисуем на компьютере в Adobe Illustrator. AdobeIllustratorforWindowsandMacintosh Издательство: ДМК Пресс, 2009 г.

Дополнительные источники:

Забелин Л.Ю. Основы компьютерной графики и технологии трехмерного моделирования: учебное пособие / Забелин Л.Ю., Конюкова О.Л., Диль О.В – Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2015. – 259 с.

Конакова И.П., Пирогова И.И. «Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие» Уральский университет – УрФУ, 2014 год, 90 стр. Подготовлено кафедрой «Инженерная графика».

Лепская Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие / Лепская Н.А. – М.: Когито-Центр, 2013. – 172 с.

Хвостова И.П. Компьютерная графика: учебное пособие / Хвостова И.П., Серветник О.Л., Вельц О.В. –Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2014. – 200 с.

Электронные источники:

Основы учения о цвете (интернет-ресурс, адрес http://www.diplom-dissertacia.ru/art/coloring.htm).

Сборник электронных книг по цветоведению (интернет-ресурс, адрес http://www.knigafund.ru/tags/2880).

Денисова О.И., Цветоведение и колористика. Издательство Кострома: КГТУ, 2005 (электронное учебно-методическое пособие, адрес http://www.iqlib.ru/book/preview/30EF49181CB9437587CD7EC8AE9D7A35).

Колористика и цветоведение (специализированный обучающий ресурс, адрес http://color.iatp.by/).

Основы цветоведения (интрнет-ресурс, адрес http://paintmaster.ru/tsvetovedenie.php.php).

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины «Компьютерная графика» осуществляется преподавателем в процессе выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	**Формы и методы контроля и оценки результатов обучения**
знания: – особенности растровой и векторной графики; – теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия; – методы организации творческого процесса; – современные методы проектирования; – основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики, приемы и методы макетирования; – особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования; – технические и программные средства компьютерной графики; **умения:** – использовать основные изобразительные техники и материалы; – применять средства компьютерной графики в процессе проектирования.	*1. Текущий контроль знаний и умений (просмотр работ с обсуждением).* *Дифференцированный зачет по темам, работа с литературой.* *2. Итоговый дифференцированный зачет (выполнение работ на ПК).*

РЕЦЕНЗИЯ
на рабочую программу учебной дисциплины
«Компьютерная графика» по специальности
54.02.05 «Живопись (по видам) (Станковая живопись)»
преподавателя ГБПОУ «Самарское художественное
училище им. К.С. Петрова-Водкина»
Ихсановой С.Р.

Представленная к рецензированию учебная программа дисциплины «Компьютерная графика» рассчитана на студентов специальности 54.02.05 «Живопись (по видам) (Станковая живопись)» художественных средних учебных заведений и составлена в соответствии с Государственными требованиями.

Программа затрагивает все необходимые к изучению темы в рамках данной дисциплины и включает разделы из смежных областей, способствующие формированию информационных и проектно-конструкторских компетенций будущего специалиста.

Программа оптимально сочетает лекционные и практические занятия, не только позволяя учащимся осваивать технологии работы с разными видами компьютерной графики, но также развивая их творческий потенциал в ходе решения стандартных и нестандартных профессиональных задач.

Кроме того, стоит отметить, что программа последовательно построена с учетом уровней освоения учебного материала, установленных в соответствии с Государственными требованиями.

Таким образом, рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» в настоящем объеме может быть рекомендована для преподавания в средних специальных художественных учебных заведениях.

Рецензент:

член СХ России, кандидат педагогических наук,
доцент кафедры декоративно-прикладного творчества
Самарского государственного института культуры А.И. Бондаренко

Бондаренко А.И. заверяю
Начальник отдела документационного обеспечения
11 20 15 г.

РЕЦЕНЗИЯ
на рабочую программу по учебной дисциплине
ОП.14. «Компьютерная графика»
специальности 54.02.05. Живопись (вид: станковая живопись)
преподавателя ГБПОУ «Самарское художественное
училище им. К.С. Петрова-Водкина»
Ихсановой С.Р.

Предоставленная к рецензированию учебная программа дисциплины «Компьютерная графика» отвечает всем нормам и требованиям, предъявляемым к учебным программам средних и высших художественных учебных заведений и соответствуют федеральному государственному образовательному стандарту среднего профессионального образования по специальности 54.02.05. Живопись (вид: станковая живопись).

Программа охватывает весь диапазон тем, необходимым к изучению в ходе формирования у будущего специалиста таких компетенций, как информационная, проектно-конструкторская, коммуникативная и т.д.

Задания подобраны таким образом, что обучающийся развивает в себе не только технические навыки работы, но и способность творчески подходить к разрабатываемым в ходе занятий проектам и самостоятельно решать профессиональные задачи.

Программа разработана с учетом психологических особенностей студентов творческой сферы и включает авторские методики, основанные на индивидуально-психологическом подходе к образовательному процессу.

Таким образом, рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» в настоящем объеме может быть рекомендована для преподавания в средних специальных художественных учебных заведениях.

Рецензент:

преподаватель спец. дисциплин ГБПОУ
«Самарское художественное училище
им. К.С. Петрова-Водкина» В.В. Бердникова

Подпись Бердникова В.В. заверено
Директор Г.М. Миснок