

**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.11. Компьютерная графика

**специальность 54.02.05 Живопись (по видам)
(вид: Театрально-декорационная живопись)**

Самара
2015

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.11. «Компьютерная графика» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 54.02.05 Живопись (по видам) (Театрально-декорационная 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

| | |
|---|-------------------|
| 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ | стр. 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.11. 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) (Театрально-декорационная 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 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 – 77 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 62 часа; самостоятельной работы обучающегося – 15 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) | <i>77</i> |
| Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего) | <i>62</i> |
| в том числе: | |
| лабораторные работы | - |
| практические занятия | <i>62</i> |
| контрольные работы | - |
| курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i> | - |
| Самостоятельная работа обучающегося (всего) | <i>15</i> |
| <i>Итоговая 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 |
| 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 Internet. | | |
| Раздел 1. Растровая графика: AdobePhotoshop | | 27 | |
| Тема 1.1. Рабочая область и инструментарий AdobePhotoshop | Содержание учебного материала | 4 | 1, 2, 3 |
| | Практические занятия | | |
| | 1 Панели, палитры, инструменты и диалоговые окна AdobePhotoshop, настройка оптимальной рабочей среды. | | |
| | 2 Работа со слоями AdobePhotoshop, режимы наложения и параметры слоя. | | |
| | 3 Фильтры и специальные эффекты AdobePhotoshop. | | |
| | Самостоятельная работа обучающихся | 3 | 3 |
| | 1 Подготовка докладов на тему: «Сравнительная характеристика растровых графических редакторов». | | |
| Тема 1.2. Коллажирование в AdobePhotoshop | Содержание учебного материала | 4 | 1, 2, 3 |
| | Практические занятия | | |
| | 1 Способы выделения областей и объектов в AdobePhotoshop, функция Extract и инструменты Selecttools | | |
| | Самостоятельная работа обучающихся | | |
| | 1 Ретуширование фотографий и создание коллажей. | | |
| Тема 1.3. Работа с текстом в AdobePhotoshop | Содержание учебного материала | 4 | 1, 2, 3 |
| | Практические занятия | | |
| | 1 Создание, редактирование и настройки текста в AdobePhotoshop, кегль, гарнитура, начертание и регистр текста, работа с текстом как с объектом. | | |
| | 2 Шрифтовая композиция. | | |
| Тема 1.4. Редактирование и коррекция изображений в AdobePhotoshop | Содержание учебного материала | 2 | 1, 2, 3 |
| | Практические занятия | | |
| | 1 Импорт изображений в AdobePhotoshop, 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 AdobePhotoshop. | | |

| | | | | |
|---|---|---|-----------|---------|
| Тема 1.5. Макетирование и предпечатная подготовка в AdobePhotoshop | 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 | | 3 | 3 | |
| 1 | Разработка полиграфической продукции: флаер, буклет, брошюра, широкоформатная печать (по выбору обучающегося) | | | |
| Раздел 2. Векторная графика: AdobeIllustrator и CorelDraw | | | 26 | |
| 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 | | | |
| 1 | Подготовка докладов на тему: «Сравнительная характеристика векторных графических редакторов». | 2 | 3 | |
| Тема 2.2. Векторный редактор CorelDraw | Содержание учебного материала | | 4 | 1, 2, 3 |
| | Практические занятия | | | |
| | 1 | Рабочая среда CorelDraw: панели, инструменты, гибкая панель. | | |
| | 2 | Взаимодействие файлов формата cdr с другими расширениями, импорт и редактирование импортированных изображений в CorelDraw. | | |
| | Самостоятельная работа обучающихся | | | |
| 1 | Создание и редактирование изображений в векторном графическом редакторе. | 2 | 3 | |
| Тема 2.3. Векторный редактор AdobeIllustrator | Содержание учебного материала | | 4 | 1, 2, 3 |
| | Практические занятия | | | |
| | 1 | Рабочая среда AdobeIllustrator: панели, инструменты, гибкая панель. | | |
| 2 | Взаимодействие файлов формата cdr с другими расширениями, импорт и редактирование импортированных изображений в AdobeIllustrator. | | | |
| Тема 2.4. Особенности работы с векторной графикой | Содержание учебного материала | | 6 | 1, 2, 3 |
| | Практические занятия | | | |
| | 1 | Примитивы и формы в AdobeIllustrator и CorelDraw; построение сложных объектов и контуров, редактирование объектов. | | |
| | 2 | Цветовые палитры, виды заливок, символы, искажение объектов в AdobeIllustrator и CorelDraw. | | |
| 3 | Текст в AdobeIllustrator и CorelDraw, редактируемый текст и текст в кривых; шрифтовая композиция. | | | |

| | | | | |
|---|---|---|-----------|---------|
| | 4 | Специальные эффекты в 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 | | | 16 | |
| 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 InDesign; Палитры, панели и диалоговые окна. | | |
| Тема 3.2. Фреймы | Содержание учебного материала | | 3 | 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 InDesign | Содержание учебного материала | | 5 | 1, 2, 3 |
| | Практические занятия | | | |
| | 1 | Создание и редактирование таблиц в InDesign, импорт и экспорт таблиц | | |
| | Самостоятельная работа обучающихся | | 2 | 3 |
| 1 | Повторить правила оформления основного текста, оформления спусковых и концевых полос, верстки дополнительного текста, оформления колонок, нумерации страниц, оформления колонтитулов и колонтитулов, содержания, заверстки иллюстраций. | | | |
| Раздел 4. Интегративный подход к формированию макета | | | 6 | |
| 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 CorelDraw 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: | | | 77 | |

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:

AdobeIllustrator CS4. Официальный учебный курс Издательство: Эксмо, 2009 г.

AdobePhotoshopCS5. Официальный учебный курс AdobePhotoshopCS5: ClassroominaBook Издательство: Эксмо, 2011 г.

Божко А.Н. Цифровой монтаж в AdobePhotoshopCS / Божко А.Н. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2013. – 351 с.

Гейлер Марк, Эндрюс Филипп. Photoshop. Полный курс PhotoshopCS3: EssentialSkills Издательство: НТ Пресс, 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.

Клосковски Мэтт. Illustrator CS. 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 ProfessionalPhotoshop: TheClassicGuidetoColorCorrection Издательство: Интелбук, 2007 г.

Мишенева А. И. Illustrator CS4. Первые шаги в CreativeSuite 4
Издательство: ДМК Пресс, 2009 г.

Молочков В.П. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 / Молочков
В.П. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий
(ИНТУИТ), 2015. – 261 с.

Платонова Н.С. Создание информационного листка (буклета) в
AdobePhotoshop и AdobeIllustrator / Платонова Н.С. – М.: Интернет-
Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2015. – 225 с.

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

Смит Колин. Photoshop для цифровой фотографии
PhotoshopCSforDigitalPhotographers Издательство: БХВ-Петербург, 2005 г.

Уэйнманн Элейн, Лурекас Питер. Рисуем на компьютере в
AdobeIllustrator. Adobe Illustrator for Windows and Macintosh Издательство:
ДМКПресс, 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 (интернет-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 |
|--|---|
| <p>знания:</p> <ul style="list-style-type: none">– 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; <p>умения:</p> <ul style="list-style-type: none">– использовать основные изобразительные техники и материалы;– применять средства компьютерной графики в процессе проектирования. | <p><i>1. Текущий контроль знаний и умений (просмотр работ с обсуждением).</i></p> <p><i>Дифференцированный зачет по темам, работа с литературой.</i></p> <p><i>2. Итоговый дифференцированный зачет (выполнение работ на ПК).</i></p> |

РЕЦЕНЗИЯ
на рабочую программу учебной дисциплины
«Компьютерная графика» по специальности
54.02.05 «Живопись (по видам) (Театрально-декорационная живопись)»
преподавателя ГБНОУ «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.

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 подойти 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:

методист ГБНОУ
«Самарское художественное училище
им. К.С. Петрова-Водкина»



В.В. Бердникова