

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

**УТВЕРЖДЕНО**  
Приказом директора  
№ 158 от 20.04.2020 г.

***РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОП 11. Компьютерная графика***

***специальность 54.02.05 Живопись  
(Театрально-декорационная живопись)  
по программе углубленной подготовки***

Самара  
2020

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), 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

*РАССМОТРЕНА*

на заседании ПЦК специальных дисциплин  
*Протокол № 10 от 20.04.2020 г.*

\_\_\_\_\_ Князева И.А.

*ОДОБРЕНА*

Зам. директора по УР

\_\_\_\_\_ Ибрянова Т.А.

## ***СОДЕРЖАНИЕ***

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	<b>стр. 4</b>
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	<b>6</b>
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	<b>11</b>
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	<b>12</b>

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **ОП.11 «Компьютерная графика»**

### **1.1. Область применения программы**

Программа учебной дисциплины ОП.13 «Компьютерная графика» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.05 Живопись (по видам).

Программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании в области культуры и искусства.

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

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

В результате освоения учебной дисциплины "Компьютерная графика" обучающийся должен

*знать:*

- состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности;
- виды, свойства и особенности компьютерной графики, понятие о цветовых режимах и форматах файлов и умение применять эти знания на практике;
- специфику работы с графическими редакторами

*уметь:*

- применять теоретические знания перспективы в художественно- проектной практике и преподавательской деятельности;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- реализовывать творческие идеи в макете;

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 – 80 часов, в том числе:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 62 часа;  
самостоятельной работы обучающегося – 18 часов.

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>80</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>62</b>
в том числе:	
лабораторные работы	-
практические занятия	62
контрольные работы	-
курсовая работа (проект) (если предусмотрено)	-
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>18</b>
<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 и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Тема 1. Введение в векторную графику	<b>Содержание учебного материала.</b>	2	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>		
	1 Введение в векторную графику.		
2 Графические редакторы, форматы и расширения векторной графики.			
Тема 2. Введение в графический редактор Adobe Illustrator	<b>Содержание учебного материала.</b>	2	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>		
	1 Графический редактор Adobe Illustrator.		
2 Рабочая область Adobe Illustrator: панели, палитры и инструменты.			
Тема 3. Основные элементы Adobe Illustrator	<b>Содержание учебного материала.</b>	2	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>		
	1 Примитивы и композитные формы в Adobe Illustrator.		
	2 Создание и редактирование векторных объектов в Adobe Illustrator.		
	3 Рисование в Adobe Illustrator. Линия, незамкнутая форма, замкнутая форма в Adobe Illustrator.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся.</b>	2	3
1 Подготовка к практической работе «Создание и редактирование векторных объектов в Adobe Illustrator».			
2 Подготовка к практической работе «Рисование в Adobe Illustrator. Линия, незамкнутая форма, замкнутая форма в Adobe Illustrator»			
Тема 4. Работа с кривыми в Adobe Illustrator	<b>Содержание учебного материала.</b>	4	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>		
	1 Кривые Безье в Adobe Illustrator: инструменты работы с точками.		
	2 Построение объекта при помощи кривых Безье в Adobe Illustrator.		
	3 Градиент, сетка и паттерн в Adobe Illustrator: инструменты сложной заливки.		
	4 Подготовка к зачету, обзор практических работ.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся.</b>	2	3
	1 Подготовка к практической работе «Построение объекта при помощи кривых Безье в Adobe Illustrator».		
2 Подготовка к практической работе «Градиент, сетка и паттерн в Adobe Illustrator:			

		инструменты сложной заливки».		
<b>Тема 5. Текст в Adobe Illustrator</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		8	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Текстовый символ в Adobe Illustrator: создание, редактирование и трансформирование.		
	2	Массив текста в Adobe Illustrator: палитры и инструменты работы с текстом.		
	3	Шрифтовая композиция.		
<b>Самостоятельная работа обучающихся.</b>		1	3	
1		Подготовка к практической работе «Шрифтовая композиция».		
<b>Тема 6. Полиграфический макет в среде Adobe Illustrator</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		8	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Работа с растром в Adobe Illustrator, трассировка растровых объектов.		
	2	Особенности верстки в Adobe Illustrator, сетка макета, монтаж объектов, слои.		
	3	Разработка полиграфического макета.		
<b>Самостоятельная работа обучающихся.</b>		1	3	
1		Сбор материала и подготовка к работе «Разработка полиграфического макета».		
<b>Тема 7. Основы web-дизайна в графической среде Adobe Illustrator</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		6	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Специфика векторных объектов для web-среды: иконки, стикеры, элементы интерфейса.		
	2	Итоговая работа - разработка стикерпака.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся.</b>			
1		Самостоятельная подготовка к итоговой работе «Разработка стикерпака».		
<b>Тема 8. Введение в верстку</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		2	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Введение в верстку. Виды и типы верстки, краткая история издательского дела и печати.	2	3
2		Информационные технологии в верстке, настольные издательские системы, редакторы.		
<b>Тема 9. Издательская система Adobe InDesign</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		2	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Настольная издательская система Adobe InDesign.		
2		Рабочая область Adobe InDesign: панели и инструменты верстки.		



<b>Тема 10. Фреймы как основные элементы верстки в Adobe InDesign</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		8	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Фреймы, виды фреймов. Форма фреймов. Инструменты и панели работы с фреймами.		
	2	Текстовые фреймы. Связанные текстовые фреймы.		
	3	Иллюстративные фреймы. Функция подгонки иллюстративных фреймов.		
<b>Самостоятельная работа обучающихся.</b>		2	3	
1		Самостоятельная подготовка к работе «Создание и редактирование фреймов».		
<b>Тема 11. Верстка разворота</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		6	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Задаваемые параметры разворота в Adobe InDesign, формат, колонки, поля.		
	2	Монтаж и врезки в развороте, порядок расположения объектов.		
	3	Сетка для верстки. Размещение фреймов по сетке.		
<b>Самостоятельная работа обучающихся.</b>		2	3	
1		Самостоятельная подготовка к работе «Верстка разворота».		
<b>Тема 12. Верстка многостраничных изданий</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		4	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Навигация по макету многостраничного издания.		
	2	Шаблон-страницы в Adobe InDesign для многостраничных изданий.		
	3	Шаблон-страницы в Adobe InDesign: связанные фреймы.		
	4	Шаблон-страницы в Adobe InDesign: колонтитулы.		
5	Шаблон-страницы в Adobe InDesign: автоматическая нумерация страниц.			
<b>Тема 13. Дополнительные функции в Adobe InDesign</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		2	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Таблицы и инфографика в Adobe InDesign.		
	2	Рисование в Adobe InDesign.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>			
1		Самостоятельная подготовка к работе «Дополнительные функции Adobe InDesign».		
<b>Тема 14. Предпечатная подготовка</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		2	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Настройка параметров вывода, функция Collect for output.		
2	Спуск полос и технические требования типографии, цветопроба.			

<b>Тема 15. Полиграфическая продукция</b>	<b>Содержание учебного материала.</b>		4	2, 3
	<b>Практические занятия.</b>			
	1	Особенности верстки информационного буклета.		
	2	Особенности верстки рекламной брошюры.		
	3	Дизайн и верстка иллюстрированного журнала.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся.</b>			
	1	Самостоятельная подготовка к практической работе «Верстка информационного буклета».		
	2	Самостоятельная подготовка к практической работе «Верстка рекламной брошюры».		
	3	Самостоятельная подготовка к итоговой работе «Верстка многостраничного издания».		
<b>Всего</b>			<b>80</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

Реализация учебной дисциплины требует наличия хорошо освещенного и проветриваемого кабинета с наглядными пособиями и необходимым техническим оборудованием.

*Оборудование кабинета:* рабочие столы, наглядные пособия.

*Технические средства обучения:* компьютер, проектор, подключение к сети Интернет.

#### ***3.2. Информационное обеспечение обучения***

***Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы***

##### **Основные источники:**

1. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011. - 245 с.
2. Инженерная и компьютерная графика: лабораторный практикум СКФУ 2016 г. - 165 с.
3. Кэмпбелл, М. Компьютерная графика / М. Кэмпбелл. - М.: АСТ, 2014. - 714 с.
4. Кэмпбелл, Марк Компьютерная графика / Марк Кэмпбелл. - М.: АСТ, Lingua, Астрель, 2016. - 384 с.
5. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник / Д.Ф. Миронов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 560 с.
6. 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.
7. 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.
8. Таранцев И.Г. Компьютерная графика: учебное пособие для СПО/ Таранцев И.Г. – Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. – 69 с.
9. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.
10. Инженерная и компьютерная графика: лабораторный практикум СКФУ 2016 г. - 165 с.

#### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины «Компьютерная графика» осуществляется преподавателем в процессе проведения практических работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<p><b>Знать</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.</li><li>- о видах компьютерной графики, цветовых режимах и форматах файлов и умение применять эти знания на практике</li><li>- специфику работы с графическими редакторами Adobe Illustrator, Adobe InDesign</li></ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- самостоятельно методически грамотно подготовить макет в соответствии с полиграфическими требованиями в графических редакторах Adobe Illustrator, Adobe InDesign</li><li>- самостоятельно методически грамотно подготовить макет в соответствии с требованиями web-среды</li><li>- ориентироваться в современных направлениях и инновациях в области компьютерной графики и способность самостоятельно осваивать новые информационные технологии</li></ul>	<p><i>Практические работы, самостоятельные и контрольные работы, тесты, дифференцированный зачет.</i></p>

## Лист актуализации

<b>Дата актуализации</b>	<b>Результаты актуализации</b>	<b>ОДОБРЕНО</b>
		Протокол предметной цикловой комиссии № _____ от « ____ » _____ 202__ г.