

Автономная некоммерческая организация среднего профессионального образования  
«Колледж Волжского университета имени В.Н. Татищева»

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

АНО СПО «Колледж ВУиТ»

 И.А. Поленова

29 августа 2018 г.



Рабочая программа дисциплины  
**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**  
по специальности

09.02.01 Компьютерные системы и комплексы

квалификация выпускника – техник по компьютерным системам

Тольятти

## СОДЕРЖАНИЕ

1	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	7
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью примерной основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы (базовой подготовки).

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** входит в профессиональный цикл общепрофессиональных дисциплин ОП.12.

## 1.3 Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты образования:

Уметь:	проводить целевой сбор и анализ исходных данных, подготовительного материала; использовать разнообразные изобразительные и технические приемы и средства при выполнении компьютерных проектов; применять средства компьютерной графики в рабочем процессе.
Знать:	основные этапы развития компьютерной графики; компьютерные программы.

В процессе изучения дисциплины у обучающихся формируются компетенции, включающие в себя способность:

ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>140</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>102</b>
в том числе:	
практические занятия	<b>68</b>
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>38</b>
<i>Итоговая аттестация в форме контрольной работы</i>	

## 2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся.	Объем часов
<b>Раздел 1. Векторная графика</b>		<b>70</b>
<b>Тема 1.1. Обработка векторной графики в среде графического редактора CorelDRAW 12</b>	Содержание учебного материала	
	1. Рабочее окно CorelDRAW. Основы работы с объектами. Заливка объектов. Создание рисунков из кривых. Методы упорядочения и объединения объектов. Эффект объема. Эффект перетекания. Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW.	17
	Практические занятия	34
	1. Интерфейс CorelDRAW и основы работы в программе/ 2. Инструмент простые формы, настройки страницы в графическом редакторе CorelDRAW. 3. Различные типы заливки, порядок расположения объектов в документе CorelDRAW. 4. Изменение формы объектов с помощью узлов в в графическом редакторе CorelDRAW. 5. Построение кривых с помощью инструмента кривая Безье в графическом редакторе CorelDRAW. 6. Работа с текстом в графическом редакторе CorelDRAW. 7. Размещение объектов, назначение точных размеров, поворот объектов в графическом редакторе CorelDRAW. 8. Изменение формы пересекающихся объектов в в графическом редакторе CorelDRAW. 9. Использование художественных эффектов в в графическом редакторе CorelDRAW. 10. Использование контейнера в в графическом редакторе CorelDRAW. 11. Слияние двух растровых изображений в графическом редакторе CorelDRAW. 12. Группа инструментов Интерактивные (перетекание, контур, искажение). 13. Группа инструментов Интерактивные (тень, оболочка, прозрачность, выдавливание).	
	Контрольные работы	0
	Самостоятельная работа обучающегося Подготовка доклада «Растровая и векторная графика: преимущества и недостатки» Создание таблицы «Сравнительный анализ графики» Подготовка доклада «Цветовые системы и модели» Подготовка доклада «Основные форматы векторных файлов» Подготовка доклада «Алгоритмы сжатия» Работа над творческим проектом в графическом редакторе CorelDRAW	19

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся.	Объем часов
<b>Раздел 2. Растровая графика</b>		<b>70</b>
<b>Тема 2.1. Обработка растровой графики в среде графического редактора Adobe Photoshop</b>	Содержание учебного материала	
	1 Рабочее окно Adobe Photoshop. Работа с выделенными областями. Маски и каналы. Основы работы со слоями. Рисование и раскрашивание. Основы коррекции тона. Основы коррекции цвета. Ретуширование фотографий. Работа с контурами. Обмен файлами между графическими программами.	17
	Практические занятия	34
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adobe Photoshop. Выделение и перемещение фрагментов изображения, кадрирование изображений</li> <li>2. Adobe Photoshop. Палитра контуры.</li> <li>3. Adobe Photoshop. Работа со слоями</li> <li>4. Adobe Photoshop. Рисование и редактирование</li> <li>5. Adobe Photoshop. Работа с масками и каналами</li> <li>6. Adobe Photoshop. Работа со слой-маской и корректирующими слоями</li> <li>7. Adobe Photoshop. Работа с текстом</li> <li>8. Adobe Photoshop. Основы коррекции цвета и тона.</li> <li>9. Adobe Photoshop. Ретуширование фотографий</li> <li>10. Adobe Photoshop. Сжатие и оптимизация изображений для Web</li> <li>11. Adobe Photoshop. Использование фотофильтра</li> </ol>	
	Контрольные работы	0
	Самостоятельная работа обучающегося Подготовка доклада «Команды главного меню графического редактора Adobe Photoshop » Подготовка доклада «Основные палитры графического редактора Adobe Photoshop» Подготовка доклада «Каналы и слои Adobe Photoshop»	19
<b>Всего:</b>		<b>140</b>

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Лаборатория интернет- технологий

Рабочее место преподавателя: стол, стул, проектор и экран; 10 двухместные ученические столы и стулья на 20 посадочных мест, учебная доска, 9 персональных компьютеров со столами и выходом в интернет, 2 лабораторных стола и 2 шкафа для приборов, коммутатор 24 портовый.

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения

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

##### 3.2.1. Основные источники:

1. Тозик, В. Т. Компьютерная графика и дизайн [Текст]: учебник для СПО - М.: Академия, 2017. - 202 с.
2. Селезнев, В. А. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для СПО / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 228 с. //режим доступа «ЭБС Юрайт».
3. Инженерная и компьютерная графика[Электронный ресурс] : учебник и практикум для СПО/ Р. Р. Анамова [и др.]; под общ. ред. Р. Р. Анамовой, С. А. Леонову, Н. В. Пшеничнову. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 246 с.//режим доступа «ЭБС Юрайт».

##### 3.2.2. Дополнительные источники:

1. Сиденко, Л. А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование [Текст]: учеб. пособие. - СПб.: Питер, 2009. - 219 с.
2. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 219 с.//режим доступа «ЭБС Юрайт».

##### 3.2.3. Интернет-ресурсы:

1. <http://kpolyakov.spb.ru/school/pshop.htm>
2. <http://www.modern-computer.ru/>
3. <http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2011/04/26/laboratornyy-praktikumprogramma-vektornoy-grafiki>

**3.2.4. При проведении занятий по дисциплине используются следующие программные продукты:**

1. ОС Windows (для академических организаций, лицензия Microsoft Imagine (ранее MSDN AA, DreamSpark);
2. Интернет-браузеры: Google Chrome (свободное ПО), Internet Explorer 8 (свободное ПО);
3. Microsoft Word 2007 (правом пользования обладает stud, номер продукта: 89396-711-8663723-65209).
4. Компас-3D (версия V13, студенческая версия для бесплатного использования).
5. CorelDRAW (пробная версия).
6. Adobe Photoshop (пробная версия).
7. Справочно-поисковые системы (КонсультантПлюс и/или Гарант);
8. Доступ к электронным изданиям ЭБС ЮРАЙТ ([www.biblio-online.ru](http://www.biblio-online.ru)).

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

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических работ, а также выполнения обучающимися самостоятельной работы.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<b>Уметь:</b> - проводить целевой сбор и анализ исходных данных, подготовительного материала;	защита практических работ; внеаудиторная самостоятельная работа
- использовать разнообразные изобразительные и технические приемы и средства при выполнении компьютерных проектов;	защита практических работ; внеаудиторная самостоятельная работа
- применять средства компьютерной графики в рабочем процессе.	защита практических работ; внеаудиторная самостоятельная работа
<b>Знать:</b> - основные этапы развития компьютерной графики;	внеаудиторная самостоятельная работа
- компьютерные программы	внеаудиторная самостоятельная работа; практические работы