

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОГО ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.06 «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»
54.02.01 Дизайн (по отраслям): в культуре и искусстве

2024

Рассмотрено и согласовано предметно-цикловой комиссией «Дизайн и скульптура».

Протокол № 1 от «28» августа 2024 г.

Разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 05.05.2022 № 308 (ред. от 01.09.2022)

Председатель предметно-цикловой комиссии

 Г.К. Горяницына

Директор колледжа Академии Матусовского

 А.И. Сенчук

Составитель: Баннов А.А. – преподаватель высшей категории предметно-цикловой комиссии дизайна и скульптуры федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Луганская государственная академия культуры и искусств имени Михаила Матусовского».

СОДЕРЖАНИЕ

1	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА	4
2	РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА	6
3	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА	7
4	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.	12
5	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА	14

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

1.1. Область применения программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» является частью освоения основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена (далее ОПОП СПО – ППССЗ) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Рабочая программа учебного предмета «Компьютерная графика» может быть использована в профессиональных образовательных организациях, реализующих образовательную программу среднего общего образования в пределах освоения программ подготовки специалистов среднего звена.

1.2. Цели и задачи учебной дисциплины - требования к результатам освоения учебной дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины (междисциплинарного курса) обучающийся должен

уметь:

- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;

знать:

- особенности дизайна в области применения;
- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
- методы организации творческого процесса дизайнера;
- современные методы дизайн-проектирования;
- основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики;
- приемы и методы макетирования;
- технические и программные средства компьютерной графики.

1.3. Использование часов вариативной части в ППССЗ

№ п/п	Дополнительные профессиональные компетенции	Дополнительные знания, умения	№, Наименование темы	Количество часов	Обоснование включения в программу
----------	---	----------------------------------	----------------------------	---------------------	---

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего – 102 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающихся – 102 часа,

включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающихся – 68 часов;

самостоятельной работы обучающихся – 34 часа.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результатом освоения рабочей программы учебной дисциплины является овладение обучающимся видом деятельности, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями в соответствии с ФГОС СПО по специальности.

Код (согласно ГОС СПО ЛНР)	Наименование результата обучения
ПК 1.4.	Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Тематический план учебной дисциплины «Компьютерная графика»

Коды компетенций	Наименование разделов, тем	Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение учебной дисциплины				
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающихся			Самостоятельная работа обучающихся	
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч. курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч. курсовая работа (проект), часов
1	2	3	4	5	6	7	8
ПК 1.4 ОК 01.	Раздел 1. Векторная графика.	24	16	16	-	8	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.1. Вступительная беседа. Векторная и растровая графика. Настройка рабочего пространства CorelDraw.	1	1	1	-	-	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.2. Панель инструментов.	1	1	1	-	-	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.3. Создание и модификация объектов.	2	1	1	-	1	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.4. Организация объектов. Комбинирование объектов.	2	1	1	-	1	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.5. Создание и редактирование контуров.	6	4	4	-	2	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.6. Инструмент «Текст».	3	2	2	-	1	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.7. Заливка объектов и контуров.	7	4	4	-	3	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.8. Спецэффекты.	1	1	1	-	-	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 1.9. Экспорт растровых изображений. Печать.	1	1	1	-	1	-

1	2	3	4	5	6	7	8
ПК 1.4 ОК 01.	Раздел 2. Растровая графика.	24	16	16	-	8	-
ПК 1.4	Тема 2.1. Растровая графика. Интерфейс программы AdobePhotoshop.	1	1	1	-	-	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 2.2. Холст размеры документа. Слои, кадрирование изображения Выделение и трансформация областей.	8	5	5	-	3	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 2.3. Выбор цвета, заливка областей. Кисти. Режимы смешивания цветов.	6	4	4	-	2	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 2.4. Реставрация изображения.	3	2	2	-	1	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 2.5. Маски и каналы. Векторные контуры и фигуры.	6	4	4	-	2	-
ПК 1.4 ОК 01.	Раздел 3. 3D графика.	54	36	36	-	18	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 3.1. Проектирование в программе трехмерной графики. Параметрические объекты.	9	6	6	-	3	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 3.2. Деформеры и генераторы.	9	6	6	-	3	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 3.3. Полигональное проектирование.	9	6	6	-	3	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 3.4. Материалы.	6	4	4	-	2	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 3.5. Освещение.	6	4	4	-	2	-
ПК 1.4 ОК 01.	Тема 3.6. Рендер. Экспорт изображений.	15	10	10	-	5	-
Промежуточная аттестация: экзамен (6 семестр)							
Всего часов:		102	68	68	-	34	-

3.2. Содержание обучения по учебной дисциплине «Компьютерная графика»

Наименование разделов, тем учебной дисциплины	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрено)	Объем часов
1	2	3
Раздел 1. Векторная графика.		24/16/8
Тема 1.1. Вступительная беседа. Векторная и растровая графика. Настройка рабочего пространства CorelDraw.	Содержание учебного материала	1
	1. Типы компьютерной графики.	
	2. Интерфейс CorelDraw.	
	3. Настройка рабочего пространства CorelDraw.	
Тема 1.2. Панель инструментов.	Содержание учебного материала	1
	1. Ознакомление с панелью инструментов	
	2. Панель атрибутов (свойств).	
Тема 1.3. Создание и модификация объектов.	Содержание учебного материала	1
	1. Линии и примитивы. Создание объектов.	
	2. Модификация объектов.	
	Самостоятельная работа обучающихся	1
	1. Выполнить упражнения по созданию и модификации объекта.	
Тема 1.4. Организация объектов. Комбинирование объектов.	Содержание учебного материала	1
	1. Выравнивание объектов и распределение объектов	
	2. Группирование и разгруппирование.	
	3. Операции объединения, пересечения, исключения и комбинирования.	
	Самостоятельная работа обучающихся	1
	1. Создание сложного объекта из примитивов используя инструменты комбинирования.	
Тема 1.5. Создание и редактирование контуров.	Содержание учебного материала	4
	1. Узлы и сегменты их свойства.	
	2. Создание и редактирование контуров.	
	Самостоятельная работа обучающихся	2
	1. Выполнение задания по обрисовке растрового изображения.	

1	2	3
Тема 1.6. Инструмент «Текст».	Содержание учебного материала	2
	1.Фигурный текст. Простой текст.	
	Самостоятельная работа обучающихся	1
	1. Создать шрифтовую композицию с модификацией текста.	
Тема 1.7. Заливка объектов и контуров.	Содержание учебного материала	4
	1. Однородная заливка.	
	2. Градиентная заливка. Заливка сеткой.	
	Самостоятельная работа обучающихся	3
	1. Выполнить два натюрморта с использованием различных способов заливки.	
Тема 1.8. Спецэффекты.	Содержание учебного материала	1
	1. Инструменты по созданию эффектов.	
	2. Палитры эффектов.	
Тема 1.9. Экспорт растровых изображений. Печать.	Содержание учебного материала	1
	1. Типы растровых изображений.	
	2. Печать.	
Раздел 2. Растровая графика.		24/16/8
Тема 2.1. Растровая графика. Интерфейс программы AdobePhotoshop.	Содержание учебного материала	1
	1. Понятие растровой графики.	
	2. Интерфейс растрового редактора.	
Тема 2.2. Холст размеры документа. Слои, кадрирование изображения Выделение и трансформация областей.	Содержание учебного материала	5
	1. Размеры рабочего документа.	
	2. Понятия слоя. Эффекты слоя.	
	3. Текст. Способы создания текста.	
	4. Инструменты выделения.	
	5. Трансформация слоя и выделенных областей.	
	Самостоятельная работа обучающихся	3
	1. Выделить пиксели сложного изображения при помощи инструментов выделения.	
	2. Создать текстовый слой и придать ему эффект визуально напоминающий объёмный	

1	2	3
	текст.	
Тема 2.3. Выбор цвета, заливка областей. Кисти. Режимы смешивания цветов.	Содержание учебного материала	4
	1. Выбор цвета. Заливка областей.	
	2. Градиентная заливка.	
	3. Кисти. Редактирование кистей.	
	4. Режимы смешивания цветов.	
	Самостоятельная работа обучающихся	2
Тема 2.4. Реставрация изображения.	1. Создание изображения с использованием градиентной заливки и кистей.	
	Содержание учебного материала	2
	1. Инструменты восстановления.	
	2. Свойства инструментов восстановления.	
	Самостоятельная работа обучающихся	1
Тема 2.5. Маски и каналы. Векторные контуры и фигуры.	1. Реставрация изображения «Старое фото».	
	Содержание учебного материала	4
	1. Каналы. Типы масок.	
	2. Векторные инструменты рисования. Кривые Bizie.	
	3. Создание и редактирование контуров.	
	Самостоятельная работа обучающихся	2
1. Выполнить соединение слоев при помощи различных типов масок.		
Промежуточная аттестация: зачёт (5 семестр)		
Раздел 3. 3D графика.		54/36/18
Тема 3.1. Проектирование в программе трехмерной графики. Параметрические объекты.	Содержание учебного материала	6
	1. Интерфейс программы.	
	2. Виды сцены. Перемещение по сцене. Выпор, перемещение, трансформации объектов.	
	3. Параметрические объекты.	
	4. Атрибуты объектов.	
	5. Настройка и анимация камеры.	
	Самостоятельная работа обучающихся	3

1	2	3
	1. Выполнение композиции с использованием параметрических объектов.	
Тема 3.2. Деформеры и генераторы.	Содержание учебного материала	6
	1. Работа с деформерами Bend, Twist, Taper.	
	2. Spline. Генераторы Extrude, Sweep.	
	3. Объект Boole.	
	4. Cloner.	
	5. Создание и редактирование сплайнов.	
	Самостоятельная работа обучающихся	3
	1. Проектирование мебели при помощи деформеров и генераторов.	
Тема 3.3. Полигональное проектирование.	Содержание учебного материала	6
	1. Режим редактирования.	
	2. Редактирование точек и граней.	
	3. Редактирование полигонов.	
	Самостоятельная работа обучающихся	3
	1. Выполнение полигональной фигуры.	
Тема 3.4. Материалы.	Содержание учебного материала	4
	1. Создание материалов.	
	2. Каналы и текстуры.	
	Самостоятельная работа обучающихся	2
	1. Создание текстуры.	
Тема 3.5. Освещение.	Содержание учебного материала	4
	1. Источники света	
	2. Настройка теней.	
	Самостоятельная работа обучающихся	
	1. Проектирование светильника.	2
Тема 3.6. Рендер. Экспорт изображений.	Содержание учебного материала	10
	1. Настройки рендера.	
	2. Передача изображения в другие программы.	

1	2	3
	3. Выполнение интерьера общественного помещения.	5
	Самостоятельная работа обучающихся	
	1. Выполнение интерьера общественного помещения.	
Промежуточная аттестация: экзамен (6 семестр)		
Всего часов:		102/68/34

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация программы учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета, приспособленного к функциям творческой мастерской для графических работ и макетирования.

Подготовка внеаудиторной работы должна обеспечиваться доступом каждого обучающегося к базам данных и библиотечным фондам. Во время самостоятельной подготовки, обучающиеся должны быть обеспечены доступом к сети Интернет.

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест мастерской: рабочие столы для обучающихся и преподавателя, стулья, доска учебная многофункциональная, стеллажи для размещения наглядных пособий, шкаф для хранения комплекта учебно-методической документации и технических средств, технические средства обучения (компьютер, мультимедийный экран, роутер для подключения к сети Интернет, в т.ч. при осуществлении дистанционной формы обучения и контроля).

4.2. Общие требования к организации образовательной деятельности

Освоение обучающимися учебной дисциплины может проходить в условиях созданной образовательной среды, как в образовательной организации (учреждении), так и в организациях, соответствующих профилю учебной дисциплины.

Преподавание учебной дисциплины должно носить практическую направленность. В процессе практических занятий обучающиеся закрепляют и углубляют теоретические знания, приобретают необходимые профессиональные умения и навыки.

Изучение дисциплины «Введение в специальность» должно предшествовать освоению профессиональных модулей по специальности, или изучаться параллельно.

Практические занятия проводятся в учебной аудитории согласно федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Текущий и промежуточный контроль обучения складывается из следующих компонентов:

текущий контроль:

- индивидуальный опрос, собеседование;
- оценивание выполнения практических заданий;

промежуточный контроль: зачёт в конце 5 семестра, экзамен в конце 6 семестра.

4.3. Кадровое обеспечение образовательной деятельности

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих реализацию ОПОП СПО – ППССЗ по специальности должна обеспечиваться

педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины. Доля преподавателей, имеющих высшее образование, должна составлять не менее 95 процентов в общем числе преподавателей, обеспечивающих образовательный процесс по данной основной образовательной программе.

Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального учебного цикла. Преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

До 10 процентов от общего числа преподавателей, имеющих высшее образование, может быть заменено преподавателями, имеющими СПО и государственные почетные звания в соответствующей профессиональной сфере, или специалистами, имеющими СПО и стаж практической работы в соответствующей профессиональной сфере более 10 последних лет.

4.4. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. [Adobe Photoshop 7.0. : официальный курс : учеб. пособ. — М. : Триумф, 2003. — 496 с.](#)
2. [Adobe Photoshop для Web: подробное иллюстрированное руководство : учеб. пособие / под ред. В. Н. Печникова. — М. : Лучшие книги, 2005. — 224 с.](#)
3. [Дизайн упаковки: форма и оформление. — М.: РИП-холдинг, 2007. — 299 с.: ил.](#)
4. [Самоучитель CorelDRAW 11 для мастера : полное описание программ пакета / В. Э. Дементьев. — М. : Альтекс-А, 2003. — 384 с](#)
5. [Рисование в Photoshop CS / Э. В. Карасева, И. Н. Чумаченко. — М. : АСТ, 2004. — 218 с.](#)

Дополнительные источники

1. [Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 592 с. — Официальный учебный курс.](#)
2. [Adobe InDesign CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. М. А. Райтман. — М. : Эксмо, 2014. — 496 с.](#)
3. [Допечатная подготовка : учебный курс / Т. Иванова. — СПб. : Питер, 2004. — 304 с.](#)
4. [Верстака, дизайн и допечатная подготовка в полиграфическом процессе : учебник. — Краснодар : Кубанский гос. ун-т, 2010. — 236 с.](#)
5. [Рисуем на компьютере: Photoshop, Corel DRAW, Flash, Word / Н. И. Куприянов. — СПб. : Питер, 2006. — 128 с.](#)

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем при проведении практических занятий.

Результаты обучения	Основные показатели оценки результатов	Формы и методы контроля и оценки
Знать: - особенности дизайна в области применения; - теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; - методы организации творческого процесса дизайнера; - современные методы дизайн-проектирования; - основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики; - приемы и методы макетирования; - технические и программные средства компьютерной графики	Применение специфики выразительных средств различных видов дизайна в практической деятельности.	Формы контроля: - устный опрос; - письменный опрос; - самостоятельная работа; - практическая работа. Методы контроля: - текущий контроль; - индивидуальный опрос; - проверка самостоятельной работы; - контрольная работа; - оценивание выполнения индивидуальных заданий. - промежуточная аттестация: экзамен.
Уметь: - применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.	Применять методы и способы решения профессиональных задач при осуществлении практической деятельности. Эффективно оценивать качества выполнения работ.	