



# СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ | 4 |
| СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ | 5 |
| УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ | 8 |
| КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ | 10 |

**1. паспорт ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1.1 Область применения программы**

Программа предназначена для профессиональной подготовки по профессии 16199 Оператор ЭВМ лиц, начинающих практическое освоение ПК или желающих расширить и углубить ранее приобретенный опыт работы с вычислительной техникой.

**1.2 Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь:**

* работать в выбранной среде разработки графических иллюстраций;
* создавать и редактировать изображения растровой и векторной графики;
* назначать цвета однородной заливки;
* группировать и разгруппировать различные  объекты;
* использовать законы освещения, цвета и формы при создании графических образов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать:**

* основные понятия компьютерной графики, ее типы и виды;
* принципы работы с цветом;
* графические форматы;
* особенности растровой,  векторной,  фрактальной графики;
* методы клипов и символов;
* методы слоев и кадров;
* принципы представления материала средствами компьютерной графики;
* принципы освещения объектов на предметной плоскости, виды освещения.

**1.3 Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:**

Всего - 22 часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 22 часа.

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем часов** |
| **Максимальная учебная нагрузка (всего)** | 22 |
| **Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)** | 22 |
| в том числе: |  |
| практические занятия | - |
| лабораторные работы | 10 |
| **Самостоятельная работа обучающегося (всего)** | - |

**2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины *Компьютерная графика***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование**  **разделов, тем** | **Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы** | | **Объем часов** | **Уровень освоения** |
| 1 | **2** | | 3 | 4 |
| Работа с компьютерной графикой | **Содержание** | | 12 |  |
| 1 | Работа с растровой графикой в программе Photoshop | 2 |
| 2 | Создание коллажа в растровой графике | 2 |
| 3 | Создание анимационной графики в растровом формате | 2 |
| 4 | Работа с векторной графикой в программе Corel Draw | 2 |
| 5 | Создание логотипа | 2 |
| 6 | Комбинирование объектов. Использование дополнительных возможностей программы Corel Draw. Конвертация файлов | 2 |
| **Лабораторные работы** | | 10 |  |
| 1 | Работа с документом. Слои в Photoshop | 6 |
| 2 | Коррекция изображения. Работа с текстом. Эффекты в Photoshop. |
| 3 | Создание анимации и 3D объектов в Photoshop |
| 4 | Создание логотипа в Corel Draw. | 4 |
|  | Всего: | | 22 |  |

# 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета Компьютерная графика и лабораторий – компьютерных классов.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;

- рабочее место преподавателя, оборудованное ЭВМ.

Оборудование компьютерного класса и рабочих мест компьютерного класса:

компьютеры, принтер, сканер, программное обеспечение общего и профессионального назначения, комплект учебно-методической документации.

# 3.2. Информационное обеспечение обучения

*Основные источники:*

1. Пантюхин П. Компьютерная графика. Учебник. - М.: Форум, 2011
2. Тайц А. А., Тайц А. М. Трюки и эффекты Photoshop CS3
3. Майкл Гурвиц, Лора Мак Кейб Использование Macromedia Flash MX
4. Этан Уотролл, Норберт Гербер Эффективная работа: Flash MX
5. Гурский Ю., Жвалевский А., Завгородный В. Компьютерная графика: Adob Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты. – Сп/б.: «Питер», 2011
6. Комолова Н.В. Самоучитель CorelDRAW X5/ Комолова Н.В. - Сп/б.: «БХВ - Петербург», 2011

*Дополнительные источники:*

1. Гурский Ю.А., Гурская И.В. Жвалевский А.В. Компьютерная графика: Photoshop CS2, CorelDRAW X3, Illustrator CS2. Трюки и эффекты (+CD). – Сп/б.: «Питер», 2006. – 992 с.: ил. – (Серия «Трюки и эффекты»);
2. Карасева Э.В., Чумаченко И.Н. Ретушь и фотомонтаж в Photoshop CS2 / Карасева Э.В., Чумаченко И.Н. – М.: ООО «НТ Пресс»; ООО «Издательство АСТ», 2007. - 224 с.: ил. – (Просто о сложном);
3. Карасева Э.В., Чумаченко И.Н. Создание иллюстраций в Photoshop CS2 / Карасева Э.В., Чумаченко И.Н. – М.: ООО «НТ Пресс»; ООО «Издательство АСТ», 2007
4. Келби С. Photoshop: приемы, трюки,эффекты / Скотт Келби – М.: «Вильямс», 2010
5. Келби С. Adob Photoshop CS4. Справочник по цифровой фотографии / Скотт Келби – М.: «Диалектика», 2009
6. Кэмпбелл М. Компьютерная графика / Марк Кемпбелл; пер. с англ. А.Н. Степановой. – М.: АСТ: Астрель, 2007

*Интернет-ресурсы:*

1. Уроки для начинающих <http://photoshopword.ru/category/microsoft-office-word>
2. <http://softer.3dn.ru>
3. <http://www.tepka.ru/Macromedia_Flash/index.html>
4. <http://www.programmersclub.ru>
5. <http://www.tepka.ru/pho7/index.html>
6. [photoshop-master.ru](http://www.photoshop-master.ru/)
7. [PhotoshopSunduchok.ru](http://www.photoshopsunduchok.ru/)
8. [photoshop.demiart.ru](http://photoshop.demiart.ru/)
9. [ypoku-corel.ru](http://www.ypoku-corel.ru/)
10. <http://wiki.auditory.ru/Программа_курса_Компьютерная_графика>
11. <http://www.intuit.ru/department/graphics/corel12/1/>
12. <http://photoshoplessons.ru/uchebnik/>
13. <http://graphic-tutorials.ru>
14. <http://www.adobeps.ru/content.html> - Уроки фотошопа
15. <http://corel.demiart.ru/book12/> - Иллюстрированный самоучитель по CorelDRAW 12
16. <http://www.corel-lessons.com/> - [Уроки Corel DRAW для новичков. Обучение дизайну.](http://www.corel-lessons.com/)
17. <http://www.vectorgraphics.ru/corel_lessons.php> - Уроки CorelDraw

# 4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

# Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

|  |  |
| --- | --- |
| **Результаты обучения**  **(освоенные умения, усвоенные знания)** | **Формы и методы контроля и оценки результатов обучения** |
| *уметь:*   * работать в выбранной среде разработки графических иллюстраций; * создавать и редактировать изображения растровой и векторной графики; * назначать цвета однородной заливки; * группировать и разгруппировать различные  объекты; * использовать законы освещения, цвета и формы при создании графических образов. | лабораторные работы |
| *знать:*   * основные понятия компьютерной графики, ее типы и виды; * принципы работы с цветом; * графические форматы; * особенности растровой,  векторной,  фрактальной графики; * методы клипов и символов; * методы слоев и кадров; * принципы представления материала средствами компьютерной графики; * принципы освещения объектов на предметной плоскости, виды освещения. | тестирование |