

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, ПЕЧАТИ И ПО ДЕЛАМ
НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ
«ЙОШКАР-ОЛИНСКОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ УЧИЛИЩЕ»

РАССМОТРЕНО

на заседании предметной цикловой комиссии
профессионального цикла

Протокол



Председатель

20 25 г.

И.И. Стан

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по
учебной работе



Ю. Орлова

от

20 25 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.05 Компьютерная графика

программы подготовки специалистов среднего звена
по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ	8
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	8

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

ОП.05. Компьютерная графика

1.1. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена: дисциплина ОП.05. Компьютерная графика общепрофессиональной дисциплиной профессионального учебного цикла обязательной части ППССЗ в соответствии с ФГОС по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

профессиональных компетенций:

ПК 1.1. Изображать человека и окружающую среду визуально-графическими средствами.

ПК 1.2. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

ПК 1.3. Формировать техническое задание на дизайн-проект. Выполнять поиск решения для реализации творческого задания на дизайн-проект.

ПК 1.4. Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.

В рамках программы дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания:

Умения	Знания
- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности; - применять телекоммуникационные средства при решении профессиональных задач	- состав функций и возможности использования информационно-телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем учебной нагрузки обучающегося	32
в т. ч.:	
теоретическое обучение	8
практические занятия	24
Внеаудиторная учебная нагрузка	12
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета предусмотрена в третьем семестре	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.05. Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды ОК, ПК и ЛР
1	2	3	4
Раздел 1 Работа с растровой графикой		16+6	ОК 01, 02 ПК 1.1, 1.2, 1.3, 1.4
Тема 1.1 Введение	Содержание учебного материала	2	
	1 Требования к освоению дисциплины. Цели и задачи предмета. Общее ознакомление с разделами программы и методами их изучения. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами специальности. Виды компьютерной графики и сферы её применения. Знакомство с необходимым программным обеспечением Инструктаж по охране труда и пожарной безопасности.		
Тема 1.2 Редактирование статичной растровой графики	Содержание учебного материала		
	1 Интерфейс пакета Adobe Photoshop. Представление о форматах файлов, открытии, сохранении, экспорте данных. Сокращения, языковые версии. Инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик. Их свойства и настройки. Цветовая модель. Жесткость, прозрачность, режимы работы. Понятие о слое. Свойства слоя. Создание, удаление, перемещение, блокировка, видимость слоев. Группировка слоев. Режимы наложения слоев и их применение. Инструменты выделения областей. Геометрические, лассо, волшебная палочка. Инструменты ретуширования. Клон-штамп, лечащая кисть, точечная восстанавливающая кисть, заплатка. Использование масок. Применение масок для скрытия пикселей. Активация, деактивация, наложение маски. Режим «быстрой маски». Редактирование маски, создание маски по области выделения. Градиент. Способы создания, инструмент градиент, корректирующий градиентный слой, создание градиентной карты. Понятие о шрифте, история шрифта. Работа с текстовым слоем в Adobe Photoshop. Фильтры, стили и эффекты слоя. Кривые. Уровни.		
	В том числе практических занятий	6	
	1 Создание рисунка в заданных плоских формах и рисунка геометрической фигуры в объеме.	2	
	2 Редактирование фотографий: послойное раскрашивание черно-белого файла; тонирование черно-белой фотографии, ретуширование портрета, старой фотографии; удаление элементов с фотографии; создание коллажа.	2	
	3 Создание шрифтовой композиции. Создание иллюстрации с применением стилей и эффектов слоев.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: завершение практических работ, поиск и анализ исходного графического материала, выполнение дополнительных заданий, подготовка докладов по индивидуальным заданиям, самостоятельная работа с источниками.	2	
Тема 1.3 Авто-	Содержание учебного материала		

матизация работы в редакторе Adobe Photoshop	1 Создание скриптов и сценариев выполнения. Загрузка шрифтов, коллекций, кистей, градиентов, образцов.		2
	В том числе практических занятий		
	4 Создание скрипта нанесения водяного знака на изображение.		
Тема 1.4 Создание анимации в Adobe Photoshop	Содержание учебного материала		2
	1 Работа с плагином ImageReady и палитрой анимации. Форматы, поддерживающие покадровую анимацию.		
	В том числе практических занятий		
	5 Создание анимированного gif-файла.		
Тема 1.5 Подготовка к печати. Итоговый проект.	Содержание учебного материала		2
	1 Форматы файлов для вывода на печать. Цветовые модели, разрешение файла.		
	В том числе практических занятий		
	6 Разработка индивидуального итогового проекта (карта вымышленного мира в изометрии, календарь, обложка книги).		
	Самостоятельная работа обучающихся: сбор материала, разработка индивидуального итогового проекта	4	
Раздел 2 Основы графических построений.		16+6	
Тема 2.1 Редактирование векторной графики	Содержание учебного материала		ОК 01, 02 ПК 1.1, 1.2, 1.3, 1.4
	1 Отличие векторной графики от растровой, особенности. Область применения. Достоинства и недостатки. Пакеты для работы с векторной графикой. Интерфейс пакета Adobe Illustrator. Представление о форматах файлов, открытии, сохранении, экспорте данных. Сокращения, языковые версии. Создание графических примитивов. Настройка монтажной области. Инструмент Перо, базовый принцип построения кривых Безье. Цветовая и объектная модели векторного изображения. Задание заливки. Замкнутый и разомкнутый контур. Усреднение и выравнивание опорных точек. Слои в векторном изображении. Группировка объектов внутри слоя. Закрепление слоя. Закрепление объекта или группы объектов. Инструменты трансформирования объекта в векторном изображении. Узоры, паттерны. Обтравочные маски. Разборка контура. Повышение точности работы. Компоновка и использование готовых деталей. Клонирование. Градиент. Иллюзия объема. Шрифты в векторной графике. Установка шрифтов. Разработка контура шрифта.		
	В том числе практических занятий	4	
	7 Создание карты: отрисовка контура, выполнение силуэта и заливки без контура.	2	
	8 Разработка дизайна ковального элемента: построение орнамента поворотом; построение паттерна по схеме калейдоскопа; создание заливки паттерном фигурного объекта с использованием обтравочной маски. Создание шрифтовой композиции	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: завершение практических работ, поиск и анализ исходного графического материала, выполнение дополнительных заданий, самостоятельная работа с источниками.	4	

Тема 2.2 Подго- товка к печати. Проект	Содержание учебного материала	2		
	1 Форматы файлов для вывода на печать. Цветовые модели, разрешение файла.			
Тема 2.3 Верст- ка в пакете Adobe inDesign	Содержание учебного материала			
	1 Создание и настройка документа. Добавление и удаление страниц. Форматы книги и наборной полосы. Традиции подбора параметров книжной страницы. Работа с текстом. Настройка, параметры, стили абзаца, перетекание текста. Вставка изображений. Понятие линковки. Настройка обтекания по блоку, по контуру, внутри контура. Шаблоны страниц. Автоматизация работы. Сохранение, экспорт, упаковка.			
	В том числе практических занятий			6
	9 Подбор форматов страницы, печатной области и особенностей верстки печатных изданий.			2
	1012 Создание верстки: многостраничного текста, детской сказки с иллюстрациями.			2
	11 Создание упакованного проекта и экспорт его в двух вариантах (печатном и интерактивном).			2
Тема 2.4 Созда- ние анимации в пакете Adobe Flash	Содержание учебного материала	2		
	1 Понятие о векторной анимации. Отличие в рисовании во Flash. Time-line. Ключевой фрейм. Базовая ани- мация – положение, поворот, цвет, прозрачность, размер. Анимация по форме, вложенная друг в друга анимация. Публикация ролика.			
	В том числе практических занятий			2
	12 Создание мини-ролика: создание анимации геометрического примитива, анимации падения объекта, с поворотом и изменением прозрачности			
	Дифференцированный зачет – защита ролика			2
	Самостоятельная работа обучающихся: завершение практических работ, поиск и анализ исходного гра- фического материала, выполнение дополнительных заданий, самостоятельная работа с источниками.			2
Всего		44		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы дисциплины предусмотрен кабинет «Общеобразовательных дисциплин», соответствующий требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2 № 178-02) и оснащенный типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью и средствами обучения, необходимыми для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

В состав учебно-методического и материально-технического обеспечения программы дисциплины ОП.05. Компьютерная графика:

- многофункциональный комплекс преподавателя;
- библиотечный фонд.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. Информатика: 10-й класс: базовый уровень: учебник/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 7-е изд., стер. — Москва: Просвещение, 2024.—288 с.: ил. ISBN 978-5-09-112245-9.

2. Информатика: 11-й класс: базовый уровень: учебник/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 6-е изд., стер. — Москва: Просвещение, 2024.—256 с.: ил. ISBN 978-5-09-112246-6.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Информатика и ИКТ : учебник для нач. и сред проф. образования / М. С. Цветкова, Л.С. Великович. — 3-е изд., стер. — М. : Издательский центр «Академия», 2012. — 352 с., [8] л. цв. ил. ISBN 978-5-7695-9102-0

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
знание состава функций и возможностей использования информационно-телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности	применяет знания состава функций в профессиональной деятельности; применяет знания возможностей использования информационно-телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности	Оценка результатов выполнения практической работы
умение использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;	грамотно и рационально использует программное обеспечение в профессиональной деятельности	Оценка результатов выполнения практической работы
умение применять компьютеры и телекоммуникационные средства	грамотно и рационально применяет компьютеры и телекоммуникационные средства в профессиональной деятельности	Оценка результатов выполнения практической работы