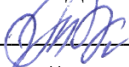


**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КУРСАВСКИЙ РЕГИОНАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ «ИНТЕГРАЛ»**

Утверждаю:

Зам. директора по ТО
колледжа «Интеграл»

 Н.Н. Тучина
«___» _____ 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОП.14 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

по специальности: 09.02.07 Информационные системы и программирование

с. Курсавка
2022 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования, предназначена для реализации ППССЗ по специальности: 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Организация-разработчик: ГБПОУ «Курсавский региональный колледж «Интеграл».

Разработчики:

Мальшев Олег Константинович, преподаватель ГБПОУ КРК «Интеграл».

Скрыленко Дмитрий Николаевич, преподаватель ГБПОУ КРК «Интеграл».

Сыроватский Константин Борисович, преподаватель ГБПОУ КРК «Интеграл».

Гринько Сергей Николаевич, преподаватель ГБПОУ КРК «Интеграл».

Рассмотрена, утверждена и рекомендована к применению на заседании
Методического совета ГБПОУ КРК «Интеграл»

Протокол № 5 от 30 мая 2022 г.

Председатель



Н.Н. Тучина

357070 Ставропольский край,
Андроповский район,
с.Курсавка, ул. Титова, 15
тел.: 8(86556)6-39-82, 6-39-83
факс:6-39-79
kurs_integrall@mail.ru

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.14 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: Учебная дисциплина «Компьютерная графика» принадлежит к общепрофессиональному циклу.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10; ПК 8.2, ПК 8.3	использовать изученные прикладные программные средства. редактировать растровую компьютерную графику; редактировать векторную компьютерную графику; производить трёхмерное моделирование и редактирование графических объектов.	основные виды компьютерной графики; основные виды программного обеспечения создающего и редактирующего компьютерную графику; механизм работы программного обеспечения создающего и редактирующего компьютерную графику

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы	102
в том числе:	
теоретическое обучение	44
практические занятия	46
<i>Самостоятельная работа</i>	10
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	2

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «ОП.14 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
Тема 1. Компьютерная графика	Содержание учебного материала	10	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10; ПК 8.2, ПК 8.3
	1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики		
	2. Физические основы компьютерной графики		
	3. Соответствие цветов и управление цветом		
	4. Форматы хранения графических изображений		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ		
Тема 2. Векторная графика	Содержание учебного материала	12	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10; ПК 8.2, ПК 8.3
	1. Особенности векторной графики		
	2. Редактор векторной графики		
	3. Редактор разработки мультимедийного контента		
	Самостоятельная работа обучающихся: - создание визитки	4	
Тема 3. Растровая графика	Содержание учебного материала	12	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10; ПК 8.2, ПК 8.3
	Особенности растровой графики. Редактор растровой графики		
	Самостоятельная работа обучающихся: - изменение цвета волос	2	
Тема 4. Трехмерная графика	Содержание учебного материала	10	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10; ПК 8.2, ПК 8.3
	1. Основы трехмерной графики		
	2. Основы построения сцен		
	3. 3D моделирование		
	Самостоятельная работа обучающихся: - создание 3D модели здания	4	
Практические работы:		46	
1. Практическое занятие «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»			

2. Практическое занятие «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»		
3. Практическое занятие «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»		
4. Практическое занятие «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»		
5. Практическое занятие «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»		
6. Практическое занятие «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»		
7. Практическое занятие «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»		
8. Практическое занятие «Создание автоматической анимации»		
9. Практическое занятие «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»		
10. Практическое занятие «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»		
11. Практическое занятие «Создание и редактирование изображений»		
12. Практическое занятие «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»		
13. Практическое занятие «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»		
14. Практическое занятие «Работа со стилями слоев и фильтрами»		
15. Практическое занятие «Создание коллажей. Фотомонтаж»		
16. Практическое занятие «Корректировка цифровых фотографий»		
17. Практическое занятие «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»		
18. Практическое занятие «Создание анимированных изображений»		
19. Практическое занятие «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»		
20. Практическое занятие «Создание макета сайта, буклета»		
21. Практическое занятие «Создание рекламного баннера»		
22. Практическое занятие «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»		
23. Практическое занятие «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»		
24. Практическое занятие «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»		
25. Практическое занятие «Создание и редактирование трехмерных объектов»		
Промежуточная аттестация	2	
Всего:	102	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.14 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Информатики», оснащенный оборудованием и техническими средствами обучения:

- Посадочные места по количеству обучающихся;
- Рабочее место преподавателя;
- Необходимая для проведения практических занятий методическая и справочная литература (в т.ч. в электронном виде).
- Компьютер;
- Мультимедийный проектор, экран;
- Мультимедийные презентации.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Печатные издания

1. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 233 с
2. Немцова, Т. И. **Компьютерная графика и web-дизайн** : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 400 с
3. Конакова, И. П. **Компьютерная графика. КОМПАС и AutoCAD:** Учебное пособие / Конакова И.П., Пирогова И.И., - 2-е изд., стер. - Москва :Флинта, Изд-во Урал. ун-та, 2017. - 146 с
4. Баранов С.Н. Основы компьютерной графики : учебное пособие/ Баранов С.Н., Толкач С.Г.— Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2018.— 88 с

3.2.2. Интернет ресурсы

1. Сайт Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии
<http://www.gost.ru/> (дата обращения 01.09.21)

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.14 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Формы и методы оценки</i>
<p><i>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать изученные прикладные программные средства • редактировать растровую компьютерную графику; • редактировать векторную компьютерную графику; • производить трёхмерное моделирование и редактирование графических объектов. 	<p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p> <p>«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Компьютерное тестирование на знание терминологии по теме; • Самостоятельная работа. • Оценка выполнения практического задания (работы)
<p><i>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • пакеты прикладных программ; • основные виды компьютерной графики; • основные виды программного обеспечения создающего и редактирующего компьютерную графику; • механизм работы программного обеспечения создающего и редактирующего компьютерную графику; 		