

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Тимакова Наталья Григорьевна
Должность: директор
Дата подписания: 2021.09.01
Уникальный программный ключ:
15f95de861e93055aee66c6798510b35386f1f5c

Министерство образования и науки Республики Татарстан
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Лениногорский музыкально-художественный педагогический колледж»



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ЕН.03 Компьютерная графика

54.02.06 Изобразительное искусство и черчение

Квалификация углубленной подготовки

Учитель изобразительного искусства и черчения

Форма обучения очная

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее - СПО) 54.02.06 Изобразительное искусство и черчение, утвержденного Приказом МО и Н РФ №1384 от 27.10.2014 г., с учетом Приказа Министерства Просвещения России № 450 от 13 июля 2021 года «О внесении изменений в ФГОС СПО»

Организация-разработчик: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Ленинградский музыкально-художественный педагогический колледж»

Разработчик:

Курганская Е. Н., преподаватель ГАПОУ «ЛМХПК»

Рассмотрена предметной (цикловой) комиссии профессиональных дисциплин и модулей специальности Изобразительное искусство и черчение

Протокол №1 от 31.08.2021

Председатель П(Ц)К: _____/Е.Н. Курганская/

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	19
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	20

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалиста среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО **54.02.06 Изобразительное искусство и черчение**, входящей в состав укрупненной группы специальностей «Искусство и культура» по направлению подготовки 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена: дисциплина входит в математический и общий естественнонаучный учебный цикл.

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- создавать, преобразовывать, хранить, передавать и воспроизводить графическую информацию (рисунки, чертежи, мультипликацию) в различных графических редакторах;
- создавать и проводить компьютерную обработку двухмерных и трехмерных графических изображений.

Вариативная часть:

- выбирать инструментальную среду для представления графического объекта.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- форматы графических файлов и их характеристики;
- технику работы в графических редакторах;
- основы web – дизайна.

Вариативная часть:

- требования к аппаратному и программному обеспечению.

Содержание дисциплины должно быть ориентировано на подготовку студентов к освоению профессиональных модулей ППССЗ по специальности 54.02.06 Изобразительное искусство и черчение и овладению профессиональными компетенциями (ПК):

ПК 3.1.	Выполнять графические работы с натуры, по памяти и представлению в различных техниках
ПК 3.4.	Выполнять работы по декоративно – прикладному, оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам в различных материалах, художественно – творческие композиции
ПК 3.5.	Читать и выполнять чертежи и эскизы в ручной и машинной графике

В процессе освоения дисциплины у студентов должны формировать общие компетенции (ОК), результаты воспитания (ЛР):

ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии,
-------	--

	проявлять к ней устойчивый интерес
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, определять способы, контролировать и оценивать решение профессиональных задач
ОК 3.	Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях
ОК 4.	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности
ОК 6.	Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с коллегами и социальными партнерами по вопросам организации художественного образования
ОК 7.	Ставить цели, мотивировать деятельность обучающихся, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за качество образовательного процесса
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации
ОК 9.	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий
ЛР 11.	Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры
ЛР 17.	Осознающий важность профессии учителя изобразительного искусства и черчения в становлении и дальнейшем развитии учебной и творческой деятельности обучающихся

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **228** часа, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **152** часа;
- самостоятельной работы обучающегося **76** 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)	228
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	152
в том числе:	
лабораторные работы	не предусмотрено
практические занятия	149
контрольные работы	не предусмотрено
рубежный контроль	3 (практ)
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	76
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовой работой (проектом)	не предусмотрено
внеаудиторная самостоятельная работа	76
Промежуточная аттестация в форме <i>дифференцированного зачета</i>	не предусмотрено
Промежуточная аттестация в форме <i>экзамена</i> (9 семестр)	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «Компьютерная графика»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1. Компьютерная графика, ее инструментарий и прикладные области			
Тема1.1. Основы компьютерной графики 6 сем., 44 часа	Содержание учебного материала		
	1	Понятие компьютерной графики и ее классификация	
	Лабораторные работы		не предусмотрено
	Практические занятия		4
	1	История и область использования компьютерной графики	1
	2	Информационные модели	1
	3	Программные средства	1
	4	Аппаратные средства	1
	Контрольные работы		не предусмотрено
	Самостоятельная работа обучающихся		2
	1	Подготовить сообщение (используя ИКТ) на тему: «Возможности применения компьютерной графики для художественного творчества»	1
2	Используя ИКТ познакомиться с другими графическими редакторами, дать оценку их техническим характеристикам и возможность использования в декоративно – прикладном, оформительском искусстве и дизайне	1	
Тема1.2. Информационные модели цвета	Содержание учебного материала		
	1	Природа цвета и физиологические основы его восприятия. Излученный и отраженный свет. Цветовые модели. Методы преобразования цветовых пространств. Профили ICC и калибрование	1
	Лабораторные работы		не предусмотрено
	Практические занятия		8
1	Запись цвета в файл	2	

		Перевод изображения из режима RGB в CMYK	2	
	2	Цветовая коррекция изображения	2	
		Цветоделение изображения	2	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		4	
	1	Подготовить сообщение (используя информационно-коммуникационные технологии) на тему: «Как связан цветовой круг и треугольник цветности аддитивной модели цвета»	2	
	2	Анализ достоинств и недостатков цветовых моделей RGB, CMYK, PANTONE	2	
Раздел 2. Растровая графика				
Тема 2.1. Разрешение, размеры и форматы графических файлов, и их характеристики	Содержание учебного материала			2
	1	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Основные форматы пиксельных графических файлов. Разрешение и размеры изображения		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		4	
	1	Отрабатывание навыков работы с инструментами	2	
		Составление таблицы форматов растровой графики	2	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		2	
1	Составить таблицу влияние разрешения на размер изображения	2		
Тема 2.2.Создание растрового графического изображения	Содержание учебного материала			
	1	Основные методы выделения области изображения. Возможности инструментов рисования в растровом графическом редакторе. Модификация выделенной области. Ввод в растровое изображение текста и его размещение. Фильтры эффектов. Имитация традиционной графической и живописной техники. Цветовая коррекция Изобразительные возможности пиксельного текста. Основные методы работы с изображениями и текстом. Основные приемы ретуши пиксельных изображений. Разновидность артефактов – муар.		

	Интерактивные приложения в растровой графике. Цветотонное оформление растровых изображений. Работа с векторными рисунками в растровой графике. Основные методы работы с анимированными изображениями в растровой графике		
Лабораторные работы		не предусмотрено	
Практические занятия		27	
1	Создание фотоколлажа из наборов фруктов и овощей в стиле Арчимбольдо	2	
2	Создание графической работы по памяти или представлению используя инструменты рисования Adobe Photoshop	2	
3	Создание модификации и трансформации растрового изображения на объектах декоративно – прикладного искусства и дизайна	2	
4	Создание шрифтового плаката	2	
5	Создание растровой иллюстрации с применением фильтров	2	
6	Создание карикатуры в растровом графическом редакторе	2	
7	Создание пригласительного билета на открытие выставки по декоративно -прикладному искусству, народным ремеслам и дизайну	2	
8	Создание обложки для журнала по оформительскому искусству	2	
9	Ретуширование фотографии	2	
10	Восстановление старой фотографии	2	
11	Создание баннера на сайт	2	
12	Создание фонового изображения для сайта	2	
13	Создание gif - анимации	2	
14	Создание иконок для сайта	1	
Контрольные работы		не предусмотрено	
Самостоятельная работа обучающихся		14	
1	Используя инструменты выделения создать скульптуру из предметов быта	1	
2	Выполнить рисунок, используя инструменты рисования	1	
3	Выполнить трансформацию огибающей для имитации нанесения	1	

		наклейки на кружку		
	4	Выполнить надпись на футболке применив эффект слоя	1	
	5	Выполнить пиксельное изображение применив фильтры эффектов	1	
	6	Выполнить фото плакат	1	
	7	Выполнить макет пригласительного билета в разных техниках	1	
	8	Выполнить макет журнала в разных техниках	1	
	9	Подготовить цифровые изображения профессиональной деятельности студентов специальности Изобразительное искусство и черчение	1	
	10	Подготовить старую фотографию из семейного архива	1	
	11	Анализ и подбор мультимедийных баннеров на сайт	1	
	12	Создать наложение слоев с применением режимов «растворение», «умножение», «осветление», «перекрытие», «разность»	1	
	13	Выполнить иконки в разных техниках	1	
	14	Подготовить реферат на тему: «Растровая графика в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	1	
Рубежный контроль			1	
Раздел 3. Двухмерная векторная графика				
Тема 3.1. Объектно – ориентированное графическое моделирование 7 сем., 30 часов	Содержание учебного материала			
	1	Интерфейс программы Corel DRAW, инструменты Corel DRAW. Форматы графических файлов векторных графических документов		2
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		4	
	1	Отрабатывание навыков работы с инструментами Corel DRAW	2	
	2	Составление таблицы форматов векторной графики	2	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		2	
	1	Подготовить реферат на тему: «Векторная История и область использования компьютерной графики. я графика в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	1	
	2	Отработать навыки работы с инструментами двухмерной графики	1	

Тема 3.2. Построение векторных объектов	Содержание учебного материала			
	1	Параметрические примитивы. Информационная модель линии. Обводка и заливка объектов		3
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		12	
	1	Создание декоративно - прикладного объекта с использованием примитивов	2	
	2	Выполнение знака. Стилизация формы	2	
		Выполнение герба. Редактирование линий и фигур	2	
	3	Выполнение узорной заливки на объектах декоративно – прикладного искусства. Выполнение текстурной заливки на объектах народного промысла	2	
	4	Выполнение сказочного героя используя инструмент «Безье, свободная рука, трех точечная кривая»	2	
		Работа в цвете, используя инструмент «Заливка»	2	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		6	
	1	Создать объект дизайна, используя логические операции с фигурами и линиями	1	
	2	Выполнить эмблему образовательного учреждения	2	
	3	Выполнить дизайн объекту узорную и текстурную заливку	1	
4	Выполнить векторный рисунок «Мастер Изображения, Мастер Украшения, Мастер постройки»	2		
Тема 3.3. Информационная модель векторного текста	Содержание учебного материала			
	1	Фигурный текст. Простой текст. Текстовые эффекты. Режимы обтекания объектов текстом		3
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		8	
	1	Выполнение рекламного буклета.	1	
Выполнение авторской обложки для буклета		1		

		Внутренний блок буклета	1	
		Верстка текста	1	
	2	Композиция текста	1	
		Выполнение рисованных букв для создания изображения объектов декоративно – прикладного искусства	1	
	3	Выполнение афиши к юбилею известного художника	1	
		Разработка графических элементов для афиши	1	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		4	
	1	Выполнить деловую визитную карточку	2	
	2	Выполнить ассоциативный шрифт	1	
3	Выполнить шрифтовой плакат	1		
Тема 3.4. Составные графические объекты	Содержание учебного материала			3
	1	Специальные линии, огибающие и деформации, перспектива,экструзия. Пошаговые переходы и ореолы, линзы, прозрачность, фигурная обрезка		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		5	
	1	Выполнение орнамента с использованием составных графических объектов	2	
		Выполнение перспективы	1	
	2	Выполнение экструзии	1	
		Выполнение коллажа с применением векторных и пиксельных изображений	1	
	3	Выполнение коллажа с применением векторных и пиксельных изображений	1	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		3	
	1	Выполнить орнамент в круге	1	
	2	Выполнить графический объект по оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам в художественно – творческой композиции векторного редактора	1	
	3	Выполнить коллаж из пиксельных изображений	1	

Рубежный контроль		1	
Раздел 4. Трехмерное моделирование			
Тема 4.1. Основные приемы работы в системе КОМПАС 8 сем., 46 часов	Содержание учебного материала		
	1	Настройка в системе КОМПАС. Особенности нанесения размеров в системе КОМПАС	2
	Лабораторные работы		не предусмотрено
	Практические занятия		4
	1	Построение изображений простейших геометрических фигур	2
		Редактирование объектов чертежа. Нанесение размеров на чертеже	2
	Контрольные работы		не предусмотрено
	Самостоятельная работа обучающихся		2
	1	Обзор и анализ графических редакторов для выполнения чертежей на компьютере	1
Изучить интерфейс системы		1	
Тема 4.2. Машиностроительное черчение	Содержание учебного материала		
	1	Виды изделий машиностроения. Сборочный чертеж. Общие сведения о создании спецификации	3
	Лабораторные работы		не предусмотрено
	Практические занятия		4
	1	Построение чертежа сборочной единицы	1
		Редактирование чертежа	1
	2	Построение спецификации	1
		Построение таблицы	1
	Контрольные работы		не предусмотрено
	Самостоятельная работа обучающихся		2
	1	Ознакомиться с основными дополнительными возможностями системы КОМПАС	1
2	Создать спецификацию в режиме ручного заполнения	1	
Тема 4.3. Компьютерные методы трехмерного	Содержание учебного материала		
	1	Интерфейс программы 3D MAX. Инструменты 3D MAX. Стандартные	3

моделирования и визуализация результатов		объекты. Метод лофтинга. Модификация. Свет. Материалы и текстура. Анимация сцены		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		16	
	1	Выполнение трехмерных моделей на основе примитивов	2	
	2	Выполнение стандартных объектов	1	
		Выполнение 3D - моделей с помощью сплайнов	1	
	3	Выполнение объектов на основе сечений	1	
		Выполнение 3D - моделей с помощью лофтинга	1	
	4	Выполнение модификации объекта	1	
		Редактирование сплайнов	1	
	5	Выполнение полигональных сеток	1	
		Создание источников света и камер	1	
	6	Создание и присвоение материалов	1	
		Применение карт текстур	1	
	7	Выполнение специальных эффектов	1	
		Выполнение анимации 3D - модели	1	
	8	Выполнение трехмерных моделей по оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам по памяти или представлению	2	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		8	
	1	Изучить интерфейс программы 3D STUDIO MAX	1	
	2	Построить объект народного промысла используя построение из геометрических объектов	1	
	3	Построить коробку для записок	1	
	4	Построить стаканчик для карандашей	1	
	5	Построить модель светильника	1	
	6	Построить модель чашек, с присвоением материалов: стекло, керамика, металл	1	
	7	Выполнить трехмерный анимированный объект	1	

	8	Подготовить реферат на тему: «Трёхмерное моделирование в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	1	
Раздел 5. Векторная анимация				
Тема 5.1. Основные приемы работы в программе Flash Professional CS6	Содержание учебного материала			
	1	Назначение и структура программы Flash. Интерфейс программы Macromedia Flash. Работа с текстом в Macromedia Flash		2
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		6	
	1	Рисование контура, обводка, заливка	2	
	2	Создание статических изображений	1	
		Создание перевода растрового изображения в векторное	1	
	3	Создание статического текста	1	
		Форматирование текста	1	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		3	
	1	Используя информационно – коммуникационные технологии ознакомиться с обзором мультипликационных графических редакторов	1	
	2	Изучить интерфейс программы Macromedia Flash	1	
	3	Выполнить статическое изображение в программе Macromedia Flash	1	
Тема 5.2. Анимационные эффекты	Содержание учебного материала			
	1	Анимационные эффекты. Автоматическая анимация. Движение по заданной траектории. Автоматическая анимация, анимированные символы. Изменение яркости, оттенка и прозрачности. Неподвижная маска и анимированный фон. Анимированная маска, неподвижный фон. Интерактивность во Flash. Работа со звуком во Flash. Моделирование эффекта освещения букв		3
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		15	
1	Создание мувиклипов	2		

	2	Создание цветового эффекта на базе автоматической анимации движения	2		
		Создание кнопок	2		
	3	Добавление звука во Flash	2		
		Создание эффекта освещения букв	1		
	4	Создание Flash-открытки	2		
		Создание анимированного персонажа	2		
		Создание презентационного flash-ролика из фотографий	2		
	Контрольные работы				не предусмотрено
	Самостоятельная работа обучающихся				8
	1	Подготовить реферат на тему: «Анимация в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	1		
	2	Сбор музыкального ряда с использованием информационно – коммуникативных технологий	2		
	3	Создать «Фон узорами»	2		
4	Последовательно превратить объект декоративно – прикладного, дизайна и народного ремесла в анимированное изображение: комок глины, в глиняный горшок, превратить слово Flash в слово Флэш и т.п.	3			
Рубежный контроль			1		
Раздел 6. Web – дизайн					
Тема 6.1. Основные приемы работы в программе FrontPage 9 сем., 32 часа	Содержание учебного материала			2	
	1	Назначение и основные возможности FrontPage. Интерфейс программы. Представление рабочего окна FrontPage при работе с веб-узлом с веб - страницей			
	Лабораторные работы				не предусмотрено
	Практические занятия				8
	1	Ознакомление с образовательными сайтами учителей по предмету Изобразительного искусства	2		
	Ознакомление с сетевыми ресурсами, специализирующихся в области декоративно – прикладного искусства, оформительского искусства,	2			

		дизайна, веб-дизайна и народных ремесел		
	2	Создание веб-узла на основе шаблона одностраничного узла	2	
		Ознакомление с оформлением домашней страницей веб-узла	2	
	Контрольные работы созданного		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		4	
	1	Используя информационно – коммуникационные технологии ознакомиться с обзором программ для управления работой веб – сайтов	2	
	2	Изучить интерфейс программы FrontPage	2	
Тема 6.2. Веб - страница	Содержание учебного материала			3
	1	Поиск и анализ информации, необходимой для постановки и решения аналогичных сайтов разрабатываемого. Разработка сайта и подбор контента с использованием информационно – коммуникационных технологий. Работа с графическими изображениями. Форматы графических файлов на веб- страницах. Графические изображения на веб –странице. Гиперссылки и веб – компоненты. Использование страниц рамок. Стили и темы веб – страниц. Использование темы		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		24	
	1	Создание и оформление веб – страниц	2	
	2	Создание фоновый рисунок для веб – страниц	2	
		Добавление рисунка на веб - страницу	2	
	3	Редактирование графических изображений	1	
		Создание коллекции рисунков на веб - странице	1	
	4	Создание гиперссылок в виде текста	1	
		Создание гиперссылок в виде рисунка	1	
		Создание гиперобъекта	1	
		Создание объемных графических изображений	1	
		Создание интерактивных кнопок	1	
		Создание веб – страницы с рамочной структурой	1	
	5	Создание внешней таблицы стилей	1	
		Создание внешней таблицы каскадных стилей	1	

	6	Создание темы к одной странице	1
		Создание темы к нескольким страницам	1
		Применение темы к веб – узлу	1
		Подготовка изображений веб – страницы	1
		Сохранение изображений	1
		Создание индексированных цветов	1
		Демонстрирование веб - сайта	2
	Контрольные работы созданного		не предусмотрено
	Самостоятельная работа обучающихся		12
	1	Изучить возможности конструктора сайтов	1
	2	Проведение анализа интернет-сайта принадлежащего педагогу изобразительного искусства и черчения или педагога дизайн – студии	2
	3	Разработать концепцию и макет веб – страницы, сайта	1
	4	Организовать собственную деятельность, выбрать типовые методы решения профессиональных задач, в подборе иллюстративного и литературного материала для создания веб – сайта	3
5	Подготовиться к защите и демонстрации веб - сайта	1	
6	Подготовить реферат на тему: «Web – дизайн в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	4	
Экзамен			
		Всего:	228

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебной лаборатории Информатики и информационно – коммуникационных технологий

Оборудование учебной лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- автоматизированные рабочие места обучающихся;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;

Технические средства обучения:

- компьютеры с программным обеспечением, Adobe Photoshop, Corel Draw, САПР КОМПАС, 3D STUDIO MAX, Macromedia Flash, FrontPage;
- интерактивная доска;
- телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети;
- устройства вывода звуковой информации (наушники, громкоговорители);
- устройства создания графической информации (графический планшет);
- сканер

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Таранцев И. Г. Компьютерная графика : учебное пособие для СПО / И. Г. Таранцев. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 69 с. — ISBN 978-5-4488-0781-7, 978-5-4497-0445-0. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/96014.html>

Дополнительные источники:

1. Задорожный А. Г. Введение в двумерную компьютерную графику с использованием библиотеки OpenGL : учебное пособие / А. Г. Задорожный, Д. В. Вагин, Ю. И. Кошкина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2018. — 103 с. — ISBN 978-5-7782-3601-1. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/91328.html>
2. Куликов А. И. Алгоритмические основы современной компьютерной графики : учебное пособие / А. И. Куликов, Т. Э. Овчинникова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 230 с. — ISBN 978-5-4497-0859-5. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/101990.html>
3. Саблина Н. А. Компьютерная трехмерная графика : учебно-методическое пособие для практических занятий / Н. А. Саблина. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тянь-Шанского, 2017. — 67 с. - // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/101635.html>
4. Третьяк Т. М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики / Т. М. Третьяк, Л. А. Анеликова. — Москва.: СОЛОН-ИРЕСС, 2017. — 175 с. — ISBN 978-5-91357-085-5. // IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/90283.html>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	ОК	ЛР	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь создавать, преобразовывать, хранить, передавать и воспроизводить графическую информацию (рисунки, чертежи, мультипликацию) в различных графических редакторах	<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с коллегами и социальными партнерами по вопросам организации художественного образования</p> <p>ОК 9. Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий</p> <p>ОК 7. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с коллегами и социальными партнерами по вопросам организации художественного образования</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации</p>	ЛР 17. Осознающий важность профессии учителя изобразительного искусства и черчения в становлении и дальнейшем развитии учебной и творческой деятельности обучающихся	Оценка за целенаправленным наблюдением выполнения практических работ по разделу: – «Растровая графика», «Двухмерная векторная графика», «Трехмерное моделирование», «Векторная анимация».
Уметь создавать и проводить компьютерную обработку двухмерных и трехмерных графических изображений	<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с коллегами и социальными партнерами по вопросам организации художественного образования</p>	ЛР 17. Осознающий важность профессии учителя изобразительного искусства и черчения в становлении и дальнейшем развитии	Оценка результатов в рамках рубежного контроля и экзамена: – практическое задание на ПК, по заданной теме.

	<p>ОК 9. Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий</p> <p>ОК 7. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с коллегами и социальными партнерами по вопросам организации художественного образования</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации</p>	учебной и творческой деятельности обучающихся	
<p>Уметь выбирать инструментальную среду для представления графического объекта</p>	<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с коллегами и социальными партнерами по вопросам организации художественного образования</p> <p>ОК 9. Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий</p> <p>ОК 7. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с коллегами и социальными партнерами по вопросам организации художественного образования</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации</p>	<p>ЛР 17. Осознающий важность профессии учителя изобразительного искусства и черчения в становлении и дальнейшем развитии учебной и творческой деятельности обучающихся</p>	<p>Оценка за целенаправленным наблюдением выполнения практических работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создание растровых, векторных, анимационных графических объектов, используя инструментальную среду Adobe Photoshop, Corel DRAW, КОМПАС, 3D MAX, Macromedia Flash. <p>Оценка результатов в рамках рубежного контроля и экзамена:</p> <ul style="list-style-type: none"> – практическое задание на ПК, по заданной теме.

Знать форматы графических файлов и их характеристики	<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять способы, контролировать и оценивать решение профессиональных задач</p> <p>ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности</p>	ЛР 11. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры	<p>Оценка выполнения практических работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> – составление таблицы форматов векторной, растровой, трехмерной графики. <p>Оценка результатов в рамках рубежного контроля и экзамена:</p> <ul style="list-style-type: none"> – устный опрос.
Знать технику работы в графических редакторах	<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять способы, контролировать и оценивать решение профессиональных задач</p> <p>ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности</p>	ЛР 11. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры	<p>Оценка результатов в рамках рубежного контроля и экзамена:</p> <ul style="list-style-type: none"> - практическое задание на ПК, по заданной теме.
Знать основы web – дизайна	<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять способы, контролировать и оценивать решение профессиональных задач</p> <p>ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и</p>	ЛР 11. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической	<p>Оценка выполнения практической работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создание и оформление веб – страниц, сайта для учителя рисования. <p>Оценка за демонстрацию:</p> <ul style="list-style-type: none"> – веб – сайта. <p>Оценка выполнения самостоятельной</p>

	решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности	культуры	работы: – подготовка реферата на заданную тему.
Знать требования к аппаратному и программному обеспечению.	ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять способы, контролировать и оценивать решение профессиональных задач ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности	ЛР 11. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры	Оценка результатов в рамках рубежного контроля и экзамена Оценка выполнения самостоятельной работы: – подготовка сообщения на заданную тему.