

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Рахаев Анатолий Измаилович  
Должность: И. о. Ректора  
Дата подписания: 03.09.2025  
Уникальный программный ключ:  
b049feef759df6f58f67585b9bb2502ddf293921

Министерство культуры Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Северо-Кавказский государственный институт искусств»

Колледж культуры и искусств

УТВЕРЖДАЮ

Директор колледжа культуры и искусств

ФГБОУ ВО СКГИИ

В.Х. Шарипов

«26»августа 2025г

Рабочая программа

учебной дисциплины

ОП.06

Компьютерная графика

специальность

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Квалификация выпускника - Дизайнер, преподаватель

Форма обучения – очная

Нальчик, 2025 г

Рабочая программа «Компьютерная графика» разработана на основе  
Федерального государственного образовательного стандарта среднего  
профессионального образования по специальности  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Организация-разработчик: Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Северо-Кавказский государственный институт искусств»  
Колледж культуры и искусств

Разработчик : преподаватель ККИ СКГИИ Куликова А.В.

Эксперт: преподаватель ККИ СКГИИ Бичоева С.А.

Рабочая программа «Компьютерная графика» рекомендована на заседании  
ПЦК «Дизайн»

Протокол № \_\_\_\_\_ 1 \_\_\_\_\_ от\_ «24» 06 2025 г.

Председатель ПЦК «Дизайн» / Бичоева С.А.

## **СОДЕРЖАНИЕ:**

I.ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ «Компьютерная графика»	4
II.СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	7
III.УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	24
IV.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	27

## I. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

### 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа дисциплины «История религии» является частью образовательной программы в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по направлению подготовки специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

### 1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Общепрофессиональный цикл

ОП.00      Общепрофессиональные дисциплины

Область применения рабочей программы

Рабочая программа дисциплины является частью образовательной программы в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по направлению подготовки специальности

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

### 1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

ПМ.02 Педагогическая деятельность

## **Цели и задачи дисциплины - Требования к уровню усвоения содержания дисциплины**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих общих и профессиональных компетенций по данной специальности:

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК).

С присвоением квалификации «дизайнер, преподаватель»:

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;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Выпускник, освоивший образовательную программу в соответствии

с квалификацией «дизайнер, преподаватель», должен обладать профессиональными

компетенциями (далее - ПК), соответствующими видам деятельности:

виды деятельности

Творческая художественно-проектная деятельность:

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

технического задания на дизайн-проект.

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

ПК 1.5. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК 1.6. Осуществлять подготовку вывода продукта на рынок.

Педагогическая деятельность

ПК 2.1. Осуществлять преподавательскую и учебно-методическую деятельность в образовательных

организациях дополнительного образования детей (детских школах искусств по видам искусств),

общеобразовательных организациях, профессиональных образовательных организациях.

ПК 2.2. Использовать базовые знания в области психологии и педагогики, специальных и теоретических

дисциплин в преподавательской деятельности и практический опыт по организации и анализу учебного

процесса, методике подготовки и проведения урока.

ПК 2.3. Анализировать проведенные занятия для установления соответствия содержания, методов и

средств поставленным целям и задачам, интерпретировать и использовать в работе полученные

результаты для коррекции собственной деятельности.

ПК 2.4. Планировать процесс развития обучающихся, используя индивидуальные методы и приемы работы с

учетом возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

ПК 2.5. Устанавливать педагогически целесообразные взаимоотношения с родителями (законными

представителями) обучающихся, осваивающих основную и дополнительную общеобразовательную программу,

при решении задач обучения и воспитания.

ПК 2.6. Осуществлять воспитательную деятельность; проектировать и реализовывать программы воспитания.

В результате изучения курса «Компьютерная графика» студенты должны

**уметь:**

- работать с современными операционными системами и графическими редакторами;
- работать с различными источниками информации;
- использовать ресурсы сети интернет для решения творческих задач;
- оформлять полиграфическую продукцию;
- применять компьютерные технологии в процессе дизайн- проектирования;
- создавать, изменять и обрабатывать растровые изображения;
- выполнять допечатную подготовку растровых изображений
- создавать ,изменять и обрабатывать векторные изображения;
- выполнять экспорт векторных изображений в другие форматы;
- осуществлять допечатную подготовку макета;
- использовать средства компьютерной графики для выполнения чертежей;
- создавать трехмерные модели объектов дизайна;

**знать:**

- современные тенденции развития графики и дизайна;
- назначение технических и программных средств используемых дизайнерами;
- модели представления цвета;
- принципы сохранения и обработки графической информации;
- основные направления компьютерной графики и сферу их применения;
- методы организации творческого процесса дизайнера;
- современные методы дизайн- проектирования;

**Объем дисциплины, виды учебной работы и отчетности:**

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	279
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	186
в том числе:	
практические занятия	
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	93
Формы контроля	Контрольная работа 1-8 семестр

**II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Тематический план**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Количество часов	Уровень ознакомления
1	2	3	4
<b>1 семестр. Растровая графика</b>			
<b>Раздел 1. Растровая компьютерная графика.</b>		<b>16</b>	
<b>Тема 1. Введение</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	ознакомительный
	Введение. Разновидности компьютерной графики. Особенности. Принципы построения изображений. Форматы файлов. Сферы применения компьютерной графики.	1	
<b>Тема 2. Техническое и программное обеспечение.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	ознакомительный
	Персональный компьютер. Монитор. Принтеры. Сканеры.	1	

	Графические планшеты. Программное обеспечение. Редакторы. Вьюверы.		
<b>Тема 3. Растровый редактор Adobe Photoshop. Введение</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	ознакомительный
	Растровая графика. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Введение. Интерфейс. Настройки пользовательской среды. Adobe Bridge.	1	
<b>Тема 4. Растровый редактор Adobe Photoshop. Инструменты</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>4</b>	репродуктивный
	Панель инструментов. Меню.	2	
	Инструменты: выделения, перемещения, рамка.		
	Инструменты: кисти, пипетка, штамп и др.		
	Практическая работа. Задание «Коллаж». Создание композиции на однотонном фоне.	2	
<b>Тема 5. Палитры</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	репродуктивный
	Палитры Adobe Photoshop.	1	

<b>Тема 6 .Слой.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>5</b>	репродуктивный
	Слой в Adobe Photoshop.	1	
	Свойства слоя.	1	
	Практическая работа «Орнамент»	3	
<b>Тема 7.Редактирование изображений</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Гистограмма. Уровни. Экспозиция. Яркость/контрастность.	1	
	Практическая работа «Коррекция изображения».	1	
	Практическая работа «Ретушь фотографии»	1	
<b>2 семестр. Растровая графика</b>			
		<b>20</b>	
<b>Тема 8.Маски и обтравочные контуры</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>4</b>	репродуктивный
	Общие сведения. Назначение. Методика применения	1	

	Практическая работа. «Портрет»	3	
<b>Тема 9. Шрифты.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>9</b>	репродуктивный
	Шрифты. Основные сведения. Установка шрифтов. Палитра Символ.	1	
	Стиль слоя шрифты.	1	
	Практическая работа. «Визитная карточка»	3	
	Практическая работа .Создание плаката на свободную тему	4	
<b>Тема 10. Фильтры Adobe Photoshop.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Общие сведения. Назначение. Категории фильтров.	1	
	Практическая работа. «Пейзаж в рамке»	2	
<b>Тема 11. Модуль Camera RAW</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	репродуктивный
	Основные сведения. Назначение. Настройки	1	
	Практическая работа. Коррекция изображения.	1	

<b>Тема 12. Настройки.Adobe Photoshop</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	репродуктивный
	Категории настроек.	1	
	Практическая работа.	1	
<b>3 семестр. Векторная графика</b>			
		<b>16</b>	
Тема 1.Объекты векторной графики и разновидности печатной продукции	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	ознакомительный
	Основные направления печатной продукции. Разновидности.	1	
Тема 2.Шрифты и шрифтовое оформление	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	репродуктивный
	Шрифты. Использование шрифтов в оформлении печатной продукции. Шрифтовые эффекты.	1	
Тема 3.Создание графических макетов печатной продукции	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Основы. Составляющие части макета. Выбор формата.	1	
	Практическая работа. Создание флайера.	2	

Тема 4. Фирменный стиль	<b>Содержание материала</b>	<b>6</b>	репродуктивный
	Основы. Назначение. BrandBook.	1	
	Практическая работа «Фирменный стиль».	5	
Тема 5.Рекламный баннер.	<b>Содержание материала</b>	<b>5</b>	репродуктивный
	Основы. Назначение. Выбор формата.	1	
	Практическая работа . Создание баннера.	4	
<b>4 семестр. Инженерная графика</b>			
<b>Раздел 1. Основы AutoCad</b>		<b>20</b>	
Тема 1. Введение	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	ознакомительный
	Автоматизированная система проектирования AutoCad. Общие сведения. Назначение. Получение лицензии. Активация программы	1	

<b>Тема 2. Введение в AutoCad.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Интерфейс программы. Главное меню. Лента. Рабочая область. View Cube. Модель и Листы документов. Параметры отображения. Строка команд.	1	
	Главное меню. Файловые операции. Формат файла AutoCad. Создание файла. Открытие файла. Сохранение файла. Импорт и экспорт файлов.	1	
	Практическая работа. Создание файлов. Импорт и экспорт.	1	
<b>Тема 3. Инструменты AutoCad. Рисование.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	репродуктивный
	Инструменты Рисование, Отрезок, Полилиния, Круг, Дуга, Прямоугольник, Штриховка и др. Работа с командной	1	

	строкой. Свойства.		
	Практическая работа. Чертеж №1.	1	
<b>Тема 4 . Инструменты AutoCad. Редактирование</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	репродуктивный
	Инструменты Перенести, Копировать, Растянуть, Повернуть, Масштаб и др.	1	
	Практическая работа. Чертеж №2.	1	
<b>Тема 5 . Инструменты AutoCad.Аннотации.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Инструменты Текст, Размер и др. Методика нанесения размеров на чертежах.	1	
	Практическая работа. Чертеж №3.	2	
<b>Тема 6. Создание групп в AutoCad</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Понятие о группе объектов. Создание группы объектов. Разгруппирование группы объектов. Редактирование группы	1	
	Практическая работа. Чертеж № 4.	2	

<b>Тема 7. Утилиты</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	репродуктивный
	Утилиты: Расстояние, Угол, Площадь, Радиус. Калькулятор. Свойства чертежа, Единицы, Статус и пр.	1	
<b>Тема 8 . Слои в AutoCad</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Понятие о слоях. Создание слоев. Управление слоями. Свойства слоя.	1	
	Практическая работа № 5.	2	
<b>Тема 9 .Подготовка чертежей к печати и параметры AutoCad.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	репродуктивный
	Подготовка чертежа к печати. Настройки печати. Параметры листа. Предварительный просмотр. Параметры AutoCad	1	
<b>Итоговое занятие</b>		<b>1</b>	
<b>5 семестр. Инженерная графика</b>			
<b>Раздел 2.AutoCad. Строительное черчение</b>		<b>32</b>	

<b>Тема 1. Строительное черчение</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	ознакомительный
	Основы. Основные виды чертежей. Масштабы. Особенности строительных чертежей	2	
<b>Тема 2 . Инструменты AutoCad используемые при построении чертежей зданий.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	репродуктивный
	Полилиния. Настройка инструмента Полилиния. Блоки. Настройки слоев.	2	
<b>Тема 3.Построение планов помещений. Модуль СПДС</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>8</b>	репродуктивный
	Модуль AutoCad СПДС. Назначение. Основные сведения. Построение координатных осей плана помещения. Нанесение размеров.Использование блоков.	2	
	Практическая работа № 1 . Построения плана жилого дома	6	
<b>Тема 4. Построение разрезов зданий.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>8</b>	репродуктивный
	Построение разреза здания. Особенности. Методика выполнения. Нанесение размеров	2	
	Практическая работа № 2. Построение разреза здания	6	

<b>Тема 5. Построение фасада жилого дома.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>8</b>	репродуктивный
	Построение фасада здания. Особенности. Методика. Нанесение размеров	2	
	Практическая работа № 3. Построение фасада жилого дома.	6	
<b>Тема 6. Подготовка чертежей к печати</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	репродуктивный
	Оформление чертежа. Масштаб. Настройки вывода на печать	2	
<b>Итоговое занятие</b>		<b>2</b>	
<b>6 Семестр. 3D графика.ScetchUp.</b>			
<b>Раздел 1 . Основы моделирования в ScetchUp.</b>		<b>36</b>	
<b>Тема 1.Введение. Основы.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	ознакомительный

	<p>Введение. Основы. Координатные плоскости. Принципы построения трехмерных объектов Введение в SketchUp. Шаблоны. Интерфейс. Настройки пользовательской среды. Панели инструментов. Управление лотками. Масштабирование. Панорамирование. Изменение точки обзора. Вращение.</p>	2	
<b>Тема 2 .SketchUp. Инструменты.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>14</b>	репродуктивный
	Инструменты: Выбрать, Карандаш, Ластик, Линия, Прямоугольник, Круг. Практическая работа «Построение трехмерных примитивов»	2	
	Перемещение, копирование, трансформация объектов. Создание групп и компонентов. Инструменты: Переместить и Вдавить-вытянуть. Моделирование простейших объектов. Вращение, масштабирование объектов. Моделирование тел вращения. Инструменты Сдвиг и Ведение. Рулетка, Размер, Угломер, Текст. Методика создания трехмерных объектов.	4	
	Практическая работа. «Моделирование набора посуды»	4	
Практическая работа. Моделирование МАФ «Остановочный	4		

	комплекс».		
<b>Тема3. Палитры SketchUp.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>4</b>	репродуктивный
	Палитра слои. Добавление и удаление слоев. Управление слоями. Палитра Данные объекта. Палитра Сцены. Палитра Стили. Палитра Смягчить ребра. Палитра Песочница	2	
	Палитра Материалы. Текстурирование объектов. Материалы. Наложение материала. Изменение свойств материала. Настройки света и тени.	2	
<b>Тема 4.Плагины SketchUp</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	репродуктивный
	Общие сведения. Установка плагинов. Настройка интерфейса.Exstension Warehouse. Совместимость плагинов со SketchUp. Диспетчер расширений.	2	
<b>Раздел 2.Моделирование</b>		<b>14</b>	

<b>сложных объектов</b>			
<b>Тема 1. Моделирование сложных объектов. Построение трехмерной модели помещения.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Основы. Методика выполнения.	1	
	Практическая работа	2	
<b>Тема 2. Моделирование дверей и окон</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>4</b>	репродуктивный
	Основы. Методика выполнения.	1	
	Практическая работа	3	
<b>Тема 3. Текстурирование помещения</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Практическая работа	3	
<b>Тема 4. Расстановка мебели</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>3</b>	репродуктивный
	Практическая работа	3	
<b>Тема 5. Перспектива ,</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>1</b>	

<b>развертки стен и план помещения.</b>	Получение итоговой перспективы, развертки стен и плана помещения.	1	репродуктивный
<b>7 Семестр. 3D графика.</b>			
<b>Раздел 3. Визуализация трехмерных объектов</b>		<b>32</b>	
<b>Тема 1. Основы визуализации</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	ознакомительный
	Основы. Рендеринг. Разновидности рендеров.	2	
<b>Тема 2. Рендер V-Ray.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>2</b>	ознакомительный
	Общие сведения. Интерфейс. Настройки	2	
<b>Тема 3. Создание и редактирование материалов.</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>6</b>	репродуктивный
	Редактор материалов V-ray.Интерфейс.	2	
	Создание материала. Сохранение материала. Редактирование материала	4	

<b>Тема 4. Источники света</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>8</b>	репродуктивный
	V-ray. Разновидности источников света. Создание источников света.	2	
	Схемы расположения источников света.	4	
	Освещение простых объектов	2	
<b>Тема 5. Освещение и визуализация сложных объектов. Интерьер</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>14</b>	репродуктивный
	Моделирование освещения в интерьере	4	
	Практическая работа	10	
<b>8 семестр. 3D графика.</b>			
<b>Тема 6. Освещение и</b>	<b>Содержание материала</b>	<b>14</b>	ознакомительный

<b>визуализация сложных объектов. Экстерьер зданий.</b>	Естественное освещение. Источники света. Настройка источников света.	2	репродуктивный
	Настройки V-ray Sun и V-Ray Sky.	2	
	Практическая работа.	2	
	Визуализации здания. Установка источников света. Настройка источников света. Рендеринг	2	
	Практическая работа	5	
<b>Итоговое занятие</b>		1	

### **III. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.**

##### **Основная литература**

1. Алексей Боресков, Евгений Шикин. Компьютерная графика. Учебник и практикум.- Юрайт, 2016.-220с.
2. Adobe Photoshop CC. Тучкевич Е.И.-БХВ-Петербург. 2017г. 496с.
3. SketchUp. Базовый учебный курс. Петелин А. Издательские решения. 2015г.
4. AutoCAD 2017. Полное руководство Жарков Н., Финков М., Прокди Р., Наука и Техника СПб, 2017, 625с.

##### **Дополнительная литература**

1. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики. Татьяна Третьяк, Людмила Анеликова.-Солон-Пресс,-2010,-176с.
2. Дизайн квартир с помощью Google SketchUp. Василий Леонов.-Эксмо.- 2010, 240с.
3. Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т. Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012. - 88 с.
4. Большаков, В.П. Инженерная и компьютерная графика: Учебное пособие / В.П. Большаков, В.Т. Тозик, А.В. Чагина. - СПб.: БХВ-Петербург, 2013. - 288 с.
5. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.
6. Графический дизайн. Базовые концепции. Эллен Луптон.-Питер, 2017.- 256с.
7. Фотошоп CC для начинающих. Шаффлботэм Р. Издательство Э. 2017 г. 272с.

##### **Программное обеспечение**

- Adobe Photoshop - графический редактор растровых изображений.
- Inkscape - графический редактор векторных изображений.

- Autodesk AutoCad -система автоматизированного проектирования
- SketchUp - система трехмерного моделирования.

### **Информационные ресурсы**

<http://render.ru/> -информационный ресурс по компьютерной графике.

- <http://www.3dmir.ru> – информационный ресурс по 3D графике.
- [PhotoShopworld.ru](http://PhotoShopworld.ru) – ресурс посвященный редактору Adobe Photoshop
- <http://www.sketchup.today/> - ресурс посвященный SketchUp.
- <http://inkscape.paint-net.ru/> - ресурс посвященный векторному редактору Inkscape.

### **Методические рекомендации преподавателю**

- Активно использовать ресурсы интернет;
- Применять демонстрационные материалы;
- Использовать учебно-методические разработки.

### **Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов.**

В ходе обучения следует уделять особое внимание самостоятельной работе студентов. Для успешного освоение курса компьютерной графики студенту рекомендуется:

- изучение специальной литературы и ресурсов интернет посвященных компьютерной графике с целью закрепления полученных знаний и получения дополнительной информации по предмету.
- изучение иллюстраций, макетов, проектов выполненных известными дизайнерами с последующим их анализом;

Также самостоятельная работа должна быть направлена на закрепление и развитие навыков полученных в ходе аудиторных занятий.

Рекомендуется:

- самостоятельное повторение приемов, методов работы после каждого занятия;
- выполнение заданий данных преподавателем;
- просмотр видео уроков в сети интернет посвященных пройденной теме и

выполнение предлагаемых в уроке упражнений;  
-участие в конкурсах.

### **Материально-техническое обеспечение**

Для реализации программы необходим оборудованный компьютерный класс имеющий доступ в интернет:

Классная доска;

Рабочее место преподавателя оборудованное персональным компьютером;

Рабочие места для студентов оборудованные персональными компьютерами (по количеству студентов обучающихся в группе);

Программное обеспечение:

- MS Windows 10
- Adobe PhotoShop
- Inkscape
- SketchUp
- Autodesk AutoCad

**Контроль и оценка** результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических, практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

#### **Критерии оценки**

- Владение теоретическим материалом
- Композиция и компоновка
- Цветовое решение
- Техника выполнения работы
- Аккуратность выполнения и качество работы
- Объем выполненной работы.

Оценка **отлично** выставляется при выполнении всех критериев

Оценка **хорошо** выставляется при несоблюдении одного из критериев

Оценка **удовлетворительно** выставляется при несоблюдении двух критериев

Оценка **неудовлетворительно** выставляется при несоблюдении трех и более критериев.

#### **Итоговая оценка практических работ:**

5 баллов — своевременная сдача работ, грамотно технически и художественно выполненные работы, полный объем, владение теоретическим материалом.

4 баллов — сдача работ с опозданием, наличие ошибок в работах, незначительные погрешности в работах, ошибки в ответах на вопросы.

3 балла — сдача работ с опозданием, неправильные ответы на вопросы, неполный объем выполненных работ, множественные ошибки, незнание теоретического материала.

2 балл (незачет) — некомплектность работ, грубые ошибки, менее 50% объема выполненных работ, незнание теоретического материала.

#### **Форма сдачи работ:**

Все работы сдаются преподавателю в двух форматах:

- В оригинальном формате приложения в котором выполнена работа и экспортированном формате в зависимости от приложения.
- Экспортированный растровый формат файла .JPG или .PNG должен быть сохранен в высоком качестве.
- Работы выполненные в AutoCad файлы экспортируются в PDF.
- Материалы созданные в V-Ray сдаются в формате \*.MAT или \*.MTL

#### **Порядок наименования файлов учебных работ:**

В именах сдаваемых файлов должно быть указано :

- Имя
- Фамилия
- Курс
- Название работы
- **Сроки сдачи работ:**

Сроки сдачи текущих работ должны соответствовать срокам текущего промежуточного итогового контроля или итогового контроля.

#### IV. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>Результаты обучения: умения, знания, и общие компетенции</b>	<b>Показать оценки результата</b>	<b>Форма контроля и оценивания</b>
31.Современные тенденции развития компьютерной графики;	Знание современных тенденций развития компьютерной графики;	Опрос, беседа
32.Технические и программные средства компьютерной графики;	Знание основ компьютерной техники и программного обеспечения	Опрос, беседа
33.Модели представления цвета;	Знание основных моделей представления цвета	Опрос, беседа
34.Методы обработки графической информации;	Знание методов обработки графической информации	Опрос, беседа
35.Форматы графических файлов ;	Знание форматов графических файлов	Опрос, беседа
36.Основные направления компьютерной графики и сферу их применения;	Знание направлений компьютерной графики и сферу их применения	Опрос, беседа
У1.Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.	Применять на практике полученные навыки	Практическая работа

У2.Работать с современными операционными системами и графическими редакторами;	Владеть навыками работы в современных операционных системах и графических редакторах.	Практическая работа
У3.Работать с различными источниками информации;	Использовать ресурсы печатных изданий а тек же электронных информационных образовательных систем, ресурсов сети интернет.	Практическая работа
У4.Использовать ресурсы сети интернет для решения творческих задач;	Использовать проф.ориентационную информацию соответствующих информационных ресурсов	Практическая работа
У5.Оформлять полиграфическую продукцию;	Владеть методикой оформления полиграфической продукции	Практическая работа
У6.Применять компьютерные технологии в процессе дизайн-проектирования;	Владеть навыками компьютерного моделирования и проектирования	Практическая работа
У7.Создавать ,изменять и обрабатывать графические файлы;	Использовать графические редакторы для создания изменения и обработки компьютерной графики	Практическая работа
У8.Осуществлять допечатную подготовку макета;	Владеть навыками допечатной подготовки макета.	Практическая работа
У9. Использовать средства	Применять системы автоматизированного	Практическая работа

компьютерной графики для выполнения чертежей;	проектирования для построения чертежей	
У10.Создавать трехмерные модели объектов дизайна;	Использовать системы трехмерного моделирования для создания трехмерных моделей.	Практическая работа