

Министерство образования и науки Алтайского края  
КГБПОУ «Алтайская академия гостеприимства»

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**(повышение квалификации)**  
**«Компьютерная графика»**

Барнаул 2021

Согласовано

Зам. директора по ДО

ИВ Л.В. Иванютина

«18» марта 2021 г.

Утверждаю

Директор КГБПОУ «ААГ»

ВФ В.Ф. Косинова

«18» марта 2021 г.



Рассмотрена на заседании

ПЦК рекламы и дизайна

К Козлова А.В.

«18» марта 2021 г.

Руководитель программы: Лисенкова Екатерина Валерьевна, преподаватель специальных дисциплин

Составители программы: Лисенкова Екатерина Валерьевна, преподаватель специальных дисциплин

## СОДЕРЖАНИЕ

1 Общая характеристика программы.....	4
2 Содержание программы.....	7
3 Оценка результатов освоения программы .....	14
4 Организационно-педагогические условия реализации программы.....	19
5 Оценочные материалы .....	20

# 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Настоящая программа представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации программы дополнительного профессионального образования «Компьютерная графика»

Программа разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по профессии 54.01.01 Исполнитель художественно-оформительских работ, утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 20.08.13 г. № 29492.

Программа включает пояснительную записку, основные требования к результатам освоения содержания программы, учебный план, учебно-тематический план, календарный учебный график, содержание разделов программ с кратким описанием тематики, оценку результатов освоения программы, условия реализации программы, формы аттестации и оценочные материалы для обучающихся.

## 1.2 Цель реализации программы

Совершенствование и получение новых компетенций, необходимых для профессиональной деятельности исполнителя художественно-оформительских работ.

## 1.3 Планируемые результаты обучения

### Характеристика профессиональной деятельности обучающихся

**Уровень квалификации** – исполнитель художественно-оформительских работ, специалист по налогообложению.

Профессия исполнитель художественно-оформительских работ предполагает подготовку к следующим видам деятельности:

- выполнять подготовительные работы;
- выполнять шрифтовые работы;
- выполнять оформительские работы;
- изготавливать рекламно-агитационные материалы.

### **Область профессиональной деятельности обучающихся:**

- выполнение художественных работ оформительского, рекламного и шрифтового характера..

**Требования к результатам освоения дополнительной профессиональной программы:**

**Специалист должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:**

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.

ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и

коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.

ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения

профессиональных задач.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной

деятельности.

ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.

***Специалист должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими основным видам профессиональной деятельности:***

ПК 1.1. Изготавливать конструкции основ для художественно-оформительских работ.

ПК 2.1. Изготавливать простые шаблоны.

ПК 2.3. Выполнять художественные надписи.

ПК 3.2. Изготавливать объемные элементы художественного оформления из различных материалов.

ПК 3.3. Создавать объемно-пространственные композиции.

ПК 4.3. Комбинировать элементы оформления и надписи в рекламных материалах.

### **Характеристика нового вида профессиональной деятельности, трудовых функций**

Программа направлена на формирование и развитие ***трудовых функций***

54.01.01 Исполнитель художественно-оформительских работ:

*Необходимые умения:*

- Владеть программным обеспечением средств компьютерной графики
- отработка навыков создания и редактирования графической информации в программных приложениях векторной и растровой графики;
- производить анализ графической информации и способов конвертирования графических файлов;
- создавать и редактировать графические файлы на персональном компьютере;
- создавать, редактировать и оформлять чертежи на персональном компьютере.

*Необходимые знания:*

- Владеть необходимыми знаниями программного обеспечения для работы в профессиональной деятельности;
- подготавливать к практическому использованию программных средств векторной и растровой графики в профессиональной деятельности,

- фундаментальные понятия теории цвета, графических форматов, основных видов графической информации, методах ее получения, хранения, обработки, передачи и практического использования, а также роли компьютерной графики в информационной культуре современного общества
- основные понятия автоматизированной обработки графической информации;
- базовые графические программные продукты;
- основные приемы работы с чертежом на персональном компьютере;
- свойства и способы хранения основных форматов графических файлов.

#### **1.4 Категория обучающихся и требования к уровню подготовки поступающего на обучение**

К освоению программы допускаются лица, получающие среднее профессиональное образование и (или) высшее образование, лица, имеющие среднее профессиональное образование и (или) высшее образование.

#### **1.5 Форма обучения**

Очная форма обучения с частичным применением дистанционных образовательных технологий.

#### **1.6 Трудоемкость программы**

Максимальная учебная нагрузка обучающихся – 26 часов.

Внеаудиторная самостоятельная работа – 6 часов.

Практическая работа – 15 часов.

#### **1.7 Выдаваемый документ**

Лица, освоившие образовательную программу и успешно прошедшие итоговую аттестацию, получают удостоверение о повышении квалификации.

## 2 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Наименование раздела, темы	Учебная нагрузка, час.						
	Максимальная нагрузка	в том числе					
		Самостоятельная работа	Аудиторная*	из них			
				Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Формы контроля
1	2	3	4	5	6	7	
<b>Раздел 1 Организация учета товарных операций</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>19</b>	<b>7</b>	-	<b>1*9</b>	
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>1</b>		<b>1</b>			<b>1</b>	<b>ДЗ<sup>1</sup></b>
<b>Всего</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>7</b>	-	<b>20</b>	

\*) Возможность проведения аудиторных занятий с частичным применением дистанционных образовательных технологий.

<sup>1</sup> Дифференцированный зачет.

### 2.2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование раздела, темы	Учебная нагрузка, час.						
	Максимальная	в том числе					
		Самостоятельная работа	Аудиторная*	из них			
				Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Формы контроля
1	2	3	4	5	6	7	
<b>Раздел 1 Основы компьютерной графики</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>19</b>	-	-	<b>19</b>	
Тема 1.1 Основные понятия и определения. Основные функции графических редакторов	4	2	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.2 Теория цвета. Способы описания цвета. Цветовые модели	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>

Тема 1.3 Основные понятия и способы формирования изображений векторной и растровой графики. Фрактальная графика. Трехмерная компьютерная графика и анимация	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.4 Редактор векторной графики Corel DRAW. Основные приемы работы. Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контурные заливки	4	2	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.5 Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контурные заливки объектов	4	2	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.6 Создание объектов произвольной формы. Художественные средства. Эффекты	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.7 Работа с текстом. Создание простого и фигурного текста. Добавление символов. Эффекты, применяемые к тексту	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.8 Работа с растровыми изображениями. Экспорт векторных изображений	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.9 Редактор растровой графики Adobe Photoshop. Интерфейс. Основные приемы работы	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.10 Работа со слоями в документе. Инструменты коррекции изображения. Цветовая и тоновая коррекция	1	-	1	-	-	1	ПЗ <sup>2</sup>
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>1</b>		<b>1</b>			<b>1</b>	<b>ДЗ<sup>1</sup></b>
<b>Всего</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	

\*) Возможность проведения аудиторных занятий с частичным применением дистанционных образовательных технологий.

<sup>1</sup> Дифференцированный зачет.

<sup>2</sup> Практическое занятие.



## 2.3 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Период обучения <sup>1</sup>	Наименование раздела, темы
Первый день	<b>Раздел 1 Основы компьютерной графики</b>
	Тема 1.1 Основные понятия и определения. Основные функции графических редакторов
Второй день	Тема 1.2 Теория цвета. Способы описания цвета. Цветовые модели
Третий день	Тема 1.3 Основные понятия и способы формирования изображений векторной и растровой графики. Фрактальная графика. Трехмерная компьютерная графика и анимация
Четвертый день	Тема 1.4 Редактор векторной графики Corel DRAW. Основные приемы работы. Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контуры. Заливки
Пятый день	Тема 1.5 Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контуры. Специальные заливки объект
Шестой день	Тема 1.6 Создание объектов произвольной формы. Художественные средства. Эффекты
Седьмой день	Тема 1.7 Работа с текстом. Создание простого и фигурного текста. Добавление символов. Эффекты, применяемые к тексту
Восьмой день	Тема 1.8 Работа с растровыми изображениями. Экспорт векторных изображений
Девятый день	Тема 1.9 Редактор растровой графики Adobe Photoshop. Интерфейс. Основные приемы работы
Десятый день	Тема 1.10 Работа со слоями в документе. Инструменты коррекции изображения. Цветовая и тоновая коррекция
Одиннадцатый день	Итоговая аттестация: дифференцированный зачет.

<sup>1</sup>Даты обучения будут определены при наборе группы на обучение.

## 2.4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### Компьютерная графика

**Цель:** Совершенствование и получение новых компетенций, необходимых для профессиональной деятельности художника с учетом действующего Законодательства РФ и в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по профессии ) по профессии 54.01.01 Исполнитель художественно-оформительских работ, утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 20.05.13 г. № № 29492.

#### **Задачи:**

- Выполнение подготовительных работ.
- Выполнение шрифтовых работ.
- Выполнение оформительских работ
- Изготовление рекламно-агитационных материалов.

#### **Требования к результатам освоения программы**

*В результате освоения программы обучающиеся должны:*

#### ***Знать:***

- Владеть необходимыми знаниями программного обеспечения для работы в профессиональной деятельности;
- подготавливать к практическому использованию программных средств векторной и растровой графики в профессиональной деятельности,
- фундаментальные понятия теории цвета, графических форматов, основных видов графической информации, методах ее получения, хранения, обработки, передачи и практического использования, а также роли компьютерной графики в информационной культуре современного общества
- основные понятия автоматизированной обработки графической информации;
- базовые графические программные продукты;
- основные приемы работы с чертежом на персональном компьютере;
- свойства и способы хранения основных форматов графических файлов.

#### ***уметь:***

- Владеть программным обеспечением средств компьютерной графики
- отработка навыков создания и редактирования графической информации в программных приложениях векторной и растровой графики;
- производить анализ графической информации и способов конвертирования графических файлов;
- создавать и редактировать графические файлы на персональном компьютере;
- создавать, редактировать и оформлять чертежи на персональном компьютере.

### 2.4.1 Структура и содержание рабочей программы

Общая трудоемкость программы составляет 26 часов, из них внеаудиторная самостоятельная работа - 6 часов, практические занятия – 20 часов.

Наименование раздела, темы	Учебная нагрузка, час.						
	Максимальная	в том числе					
		Самостоятельная работа	Аудиторная*	из них			
				Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	
Формы контроля							
1	2	3	4	5	6	7	
<b>Раздел 1 Основы компьютерной графики</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>19</b>	-	-	<b>19</b>	
Тема 1.1 Основные понятия и определения. Основные функции графических редакторов	4	2	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.2 Теория цвета. Способы описания цвета. Цветовые модели	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.3 Основные понятия и способы формирования изображений векторной и растровой графики. Фрактальная графика. Трехмерная компьютерная графика и анимация	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.4 Редактор векторной графики Corel DRAW. Основные приемы работы. Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контурные. Заливки	4	2	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.5 Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контурные. Специальные заливки объект	4	2	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.6 Создание объектов произвольной формы. Художественные средства. Эффекты	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.7 Работа с текстом. Создание простого и фигурного текста. Добавление символов. Эффекты, применяемые к тексту	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.8 Работа с растровыми изображениями. Экспорт векторных изображений	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.9 Редактор растровой графики Adobe Photoshop. Интерфейс. Основные приемы работы	2	-	2	-	-	2	ПЗ <sup>2</sup>
Тема 1.10 Работа со слоями в документе. Инструменты коррекции изображения. Цветовая и тоновая	1	-	1	-	-	1	ПЗ <sup>2</sup>

коррекция							
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>1</b>		<b>1</b>			<b>1</b>	<b>ДЗ<sup>1</sup></b>
<b>Всего</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	

\*) Возможность проведения аудиторных занятий с частичным применением дистанционных образовательных технологий.

<sup>1</sup> Дифференцированный зачет.

<sup>2</sup> Практическое занятие.

### **Тема 1.1 Основные понятия и определения. Основные функции графических редакторов**

Введение. Терминология и основные понятия. Роль и значение компьютерной графики в информационной культуре современного общества и профессиональной деятельности. Принципы построения графических изображений на ПК. Виды компьютерной графики. Технические средства создания и обработки графических изображений. Виды графической продукции. Основные характеристики графических редакторов. Электронный учебник Corel TUTOR.

*Практическое занятие*

Практическая работа № 1. Стартовое окно векторного редактора Corel Draw. Электронный учебник Corel TUTOR. Работа с шаблонами

*Самостоятельная работа обучающихся*

Подготовка конспекта по вопросу: Оценка эффективности предпринимательской деятельности и управление бизнес-проектами.

### **Тема 1.2 Теория цвета. Способы описания цвета. Цветовые модели**

Теория цвета. Излучаемый и отраженный цвет. Математические и физические способы описания цвета. Понятие цветовых моделей. Аддитивная и субтрактивная системы представления цветов. Основные характеристики и параметры цветовых моделей RGB, CMYK, HSB, HLB, Lab, Grayscale. Области их применения. Построение цветовых моделей RGB, CMYK. Взаимное дополнение цветов основных моделей. Современные устройства вывода на печать графических изображений. Плашечные цвета.

*Практическое занятие*

Форматы хранения графической информации (доклад).

Построение цветовых моделей RGB, CMYK (сообщ)

### **Тема 1.3 Основные понятия и способы формирования изображений векторной и растровой графики. Фрактальная графика. Трехмерная компьютерная графика и анимация**

Векторная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения. Векторные графические редакторы. Векторный редактор Corel Draw. Интерфейс. Достоинства и недостатки векторной графики. Работа с векторными шаблонами. Библиотеки векторных изображений. Анатомия объектов. Растровая графика. Понятие раstra, взаимосвязь с техническими характеристиками монитора. Основные понятия и принципы формирования растрового изображения. Форматы графических файлов и их основные характеристики. Фрактальная графика. Основ-

ные понятия и принципы формирования изображения. Трехмерная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения. Универсальный графический редактор КОМПАС - 3 D

*Самостоятельная работа обучающихся* Трехмерная графика. Анимация и визуализация трехмерных объектов (доклад). Программные средства обработки трехмерной графики (реферат)

#### **Тема 1.4 Редактор векторной графики Corel DRAW. Основные приемы работы. Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контур. Заливки**

Векторный редактор Corel Draw . Интерфейс, настройка интерфейса. Выбор экранной Палитры цвета. Property Bar. Поиск в документе

*Практическое занятие* Создание изображений с использованием графических примитивов. Копирование, выравнивание, распределение\

#### **Тема 1.5 Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контур. Специальные заливки объект.**

Принцип создания графических объектов из простейших геометрических фигур - примитивов. Масштабирование и способы выделения. Команды копирования, выравнивания, распределения объектов

*Практическое занятие*

Контур объекта. Параметры контуров и управление ими. Диалог Перо контура. Взаимное расположение заливки и контура.

#### **Тема 1.6 Создание объектов произвольной формы. Художественные средства. Эффекты**

Принцип создания графических объектов из простейших геометрических фигур - примитивов. Масштабирование и способы выделения. Команды копирования, выравнивания, распределения объектов

*Практическое занятие*

Специальные заливки объектов: градиент, заливка узором, настройки. Редактор двухцветной заливки узором. Полноцветный узор, растровый узор. Заливка текстурой. Библиотеки текстур. Заливка Post Script. Интерактивная настройка заливки. Интерактивная заливка сеткой.

#### **Тема 1.7 Работа с текстом. Создание простого и фигурного текста. Добавление символов. Эффекты, применяемые к тексту. Artistic & Paragraph Text. Простой текст. Создание и редактирование. Размещение в связанных блоках. Обтекание текстом. Атрибуты простого текста. Табуляция. Колонки. Размещение текста в графических объектах произвольной формы. Фигурный текст. Атрибуты фигурного текста. Создание блока фигурного текста, форматирование. Эффекты, применяемые к тексту**

### *Практическое занятие*

Paragraph Text. Создание и редактирование простого текста. Табуляция. Эффекты. Размещение в связанных блоках. Докер вставки символов.

## **Тема 1.8 Работа с растровыми изображениями. Экспорт векторных изображений**

Преобразование векторных изображений в растровые. Эффекты, применяемые к растровым изображениям. Экспорт векторных изображений с сохранением в растровом. Импорт растровых изображений. Трассировка растровых объектов. Эффект Power Clip, редактирование объектов. Трехмерные эффекты, применяемые к растровым изображениям

### *Практическое занятие 7,8*

Работа с растровыми изображениями. Эффект Power Clip. Трехмерные эффекты. Изменение параметров страницы и единиц измерения. Построение блок-схем и размерностей объектов. Элементы чертежей и схем. Размерные линии. Выносные и соединительные линии.

## **Тема 1.9 Редактор растровой графики Adobe Photoshop. Интерфейс. Основные приемы работы.**

Растровый редактор Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Панели, палитры. Открытие файлов. Приемы просмотра и масштабирования изображения. Способы и режимы выделения объектов. Каналы в изображении. Интерпретация цветовых моделей. Дополнительные каналы. Понятие и виды масок. Слои в документе

### *Самостоятельная работа обучающихся*

Основные палитры Adobe Photoshop (сообщение). Основные форматы растровых файлов и их применение (доклад).

**Тема 1.10 Работа со слоями в документе. Инструменты коррекции изображения. Цветовая и тоновая коррекция.** Работа со слоями в документе. Палитра Слои, п.меню Слои. Создание и удаление слоев. Слой-маска. Команды трансформации объектов на слое. Эффекты слоя, режимы наложения слоев. Создание макетной группы.

Итоговая аттестация: дифференцированный зачет.

## 3 ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

### 3.1. Формы аттестации

**Текущий контроль знаний**, обучающихся проводится преподавателем, ведущим занятия в учебной группе, на протяжении всего обучения по программе. Текущий контроль знаний включает в себя наблюдение преподавателя за учебной работой обучающихся и проверку качества знаний, умений и навыков, которыми они овладели на определенном этапе обучения посредством выполнения упражнений на практических занятиях и в иных формах, установленных преподавателем.

**Итоговая аттестация** - процедура, проводимая с целью установления уровня знаний, обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения образовательной программы, проводится в форме дифференцированного зачета.

Для проведения итоговой аттестации программы разработаны оценочные материалы.

Оценочные материалы для дифференцированного зачета соответствуют целям и задачам программы подготовки специалиста, учебному плану и обеспечивают оценку качества общепрофессиональных и профессиональных компетенций, приобретаемых обучающимся.

### 3.2. Оценка результатов освоения программы

Контроль и оценка результатов освоения программы осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Предмет оценивания (компетенции)	Объект оценивания (навыки)	Показатель оценки (знания, умения)	Форма контроля
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем. ОК 3. Анализировать	ПК 1.1. Изготавливать конструкции основ для художественно-оформительских работ. ПК 2.1. Изготавливать простые шаблоны. ПК 2.3. Выполнять художественные надписи. ПК 3.2. Изготавливать объемные эле-	<b>Знать:</b> - Владеть необходимыми знаниями программно-го обеспечение для работы в профессиональной деятельности; - подготавливать к практическому использованию программных средств вектор-	Тестирование, наблюдение фронтальный опрос, проверка выполненных заданий по самостоятельному изучению, решение ситуационных задач,

<p>рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p>	<p>менты художественного оформления из различных материалов.</p> <p>ПК 3.3. Создавать объемно-пространственные композиции.</p> <p>ПК 4.3. Комбинировать элементы оформления и надписи в рекламных материалах.</p>	<p>ной и растровой графики в профессиональной деятельности,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- фундаментальные понятия теории цвета, графических форматов, основных видов графической информации, методах ее получения, хранения, обработки, передачи и практического использования, а также роли компьютерной графики в информационной культуре современного общества</li> <li>- основные понятия автоматизированной обработки графической информации;</li> <li>- базовые графические программные продукты;</li> <li>- основные приемы работы с чертежом на персональном компьютере;</li> <li>- свойства и способы хранения основных форматов графических файлов.</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Владеть программным обес-</li> </ul>	<p>экспертная оценка выполнения практического занятия, заданий по самостоятельной работе</p>
---	---	--	--



		<p>печением средств компьютерной графики</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- отработка навыков создания и редактирования графической информации в программных приложениях векторной и растровой графики;</li> <li>- производить анализ графической информации и способов конвертирования графических файлов;</li> <li>- создавать и редактировать графические файлы на персональном компьютере;</li> <li>- создавать, редактировать и оформлять чертежи на персональном компьютере.</li> </ul>	
--	--	---	--

### 3.3. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы осуществляется преподавателем в процессе оценки тестов, практических занятий, лабораторных работ, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

#### Критерии оценки для теста:

Оценка	Критерии
«Отлично»	85 – 100 % правильных ответов
«Хорошо»	70 – 84 % правильных ответов
«Удовлетворительно»	55 – 69 % правильных ответов
«Неудовлетворительно»	< 55 % правильных ответов

### **Критерии оценки качества выполнения практического задания:**

**Оценка «отлично»** выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил материал, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с практическими задачами и вопросами, правильно обосновывает принятые решения, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач. Работа оформляется аккуратно, в наиболее оптимальной для фиксации результатов форме;

**Оценка «хорошо»** выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал, правильно применяет теоретические знания при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Могут быть неточности и небрежности в оформлении результатов работы;

**Оценка «удовлетворительно»** выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении материала, испытывает затруднения при выполнении практических задач;

**Оценка «неудовлетворительно»** выставляется обучающемуся, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями решает практические задачи или не справляется с ними самостоятельно, допущены ошибки, которые оказали существенное влияние на итоговые показатели.

### **Критерии оценки качества выполнения дифференцированного зачета.**

**Оценка «отлично»** ставится обучающемуся, который демонстрирует высокий уровень усвоения материала, предусмотренного программой; демонстрирует уровень знаний и умений, позволяющих решать типовые ситуационные задачи; владеет научной терминологией согласно темам; обоснованно, четко, полно излагает ответ; отвечает на дополнительные вопросы; обладает достаточно высоким уровнем информационно - коммуникативной культуры; при ответе на вопросы по зачетной теме не допускают ошибок и неточностей в изложении материала.

**Оценка «хорошо»** ставится обучающему, который показывает прочные знания материала, предусмотренного программой; допускает неточности в обоснованности ответа при решении типовых ситуационных задач; владеет научной терминологией согласно темам; отвечает на дополнительные вопросы; при ответе на вопросы по зачетной теме допускает неточности в изложении материала.

**Оценка «удовлетворительно»** ставится обучающемуся, который показывает знания только основного программного материала; в научной терминологии согласно темам допускает ошибки; допускает ошибки в обоснованности ответа при решении ситуационных задач; при ответе на дополнительные вопросы допускает неточности.

**Оценка «неудовлетворительно»** ставится обучающемуся, который: показывает фрагментарные знания основного программного материала; не владеет всей научной терминологией; демонстрирует обрывочные знания теории и практики по материалу; не могут решить знакомую проблемную ситуацию даже при помощи преподавателя.

**Критерии оценки результатов внеаудиторной самостоятельной работы студента:**

- уровень освоения студентом учебного материала;
- умение использовать теоретические знания при выполнении практических работ;
- обоснованность, логичность и четкость изложения ответа;
- умение аргументировать ответ;
- оформление материала в соответствии с требованиями.

## 4 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 4.1 Материально-технические условия

Наименование специализированных учебных помещений	Вид занятий	Наименование оборудование, программного обеспечения
Лаборатория «Информационных технологий в профессиональной деятельности»	Лекция	Персональный компьютер, с программным обеспечением Microsoft Office Power Point, мультимедиапроектор
	Практические занятия	Персональные компьютеры, с программным обеспечением Microsoft Office Excel
	Итоговая аттестация	Персональный компьютер, с программным обеспечением Microsoft Office Power Point, мультимедиапроектор

### 4.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение

*Основные источники:*

1. Цветкова М.С., Великович Л.С. Информатика и ИКТ Учебник для сред. проф. образования.- 6-е изд.- Академия, 2015.- 352 с. 2.

*Дополнительные источники:*

2. Климчик Л., Мельнин А. Основы CorelDraw. Самоучитель. - СПб.: Питер – 2015 г. 3. Тозик В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник .-5-е изд., стер.- М.: Академия, 2015.-208 с. 4. Стругальский Д. Уроки Corel DRAW X4. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015. 5. Гурский Ю, Жвалевский А., Завгородний В. Компьютерная графика: PhotoShop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты.-СПб.: Питер, 2015. 15

3. Хлебников А.А. Информатика: учебник для сред. проф. образования.- 4-е изд., перераб. и доп.- Ростов н/Д.: Феникс, 2016.- 443 с. 7.

### 4.3 Кадровые условия

Кадровое обеспечение программы осуществляется преподавательским составом из числа преподавателей КГБПОУ «Алтайская академия гостеприимства».

## 5 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Задания для текущего контроля

#### Тема 1.1 Основные понятия и определения. Основные функции графических редакторов

##### Опрос студентов:

1. Понятие растровой графики.
2. Линиатура растра.
3. Форматы файлов графики.
4. Особенности вывода.
5. Программы растровой графики.
6. Программы векторной графики.
7. Роль и значение компьютерной графики в информационной культуре современного общества и профессиональной деятельности
8. Принципы построения графических изображений на ПК.
9. Виды компьютерной графики.
10. Технические средства создания и обработки графических изображений. Виды графической продукции.
11. Основные характеристики графических редакторов

**Задание:** Стартовое окно векторного редактора CorelDraw. Электронный учебник Corel TUTOR. Работа с шаблонами.

#### Тема 1.2 Теория цвета. Способы описания цвета. Цветовые модели

##### Опрос студентов:

1. Теория цвета. Излучаемый и отраженный цвет.
2. Математические и физические способы описания цвета.
3. Понятие цветовых моделей.
4. Аддитивная и субтрактивная системы представления цветов.
5. Основные характеристики и параметры цветовых моделей RGB, CMYK, HSB, HLB, Lab, Grayscale. Области их применения.
6. Построение цветовых моделей RGB, CMYK.
7. Взаимное дополнение цветов основных моделей.
8. Современные устройства вывода на печать графических изображений.
9. Плещечные цвета

**Задание:** Стартовое окно векторного редактора CorelDraw. Электронный учебник Corel TUTOR. Работа с шаблонами

## **Тема 1.3 Основные понятия и способы формирования изображений векторной и растровой графики. Фрактальная графика. Трехмерная компьютерная графика и анимация**

1. Векторная графика.
2. Основные понятия и принципы формирования изображения
3. Векторные графические редакторы.
4. Векторный редактор CorelDraw. Интерфейс.
5. Достоинства и недостатки векторной графики.
6. Работа с векторными шаблонами. Библиотеки векторных изображений.
7. Анатомия объектов. Растровая графика.
8. Понятие раstra, взаимосвязь с техническими характеристиками монитора.
9. Основные понятия и принципы формирования растрового изображения
10. Форматы графических файлов и их основные характеристики
11. Фрактальная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения
12. Трехмерная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения. Универсальный графический редактор

**Самостоятельная работа обучающихся** Трехмерная графика. Анимация и визуализация трехмерных объектов (доклад). Программные средства обработки трехмерной графики (реферат)

## **Тема 1.4 Редактор векторной графики Corel DRAW. Основные приемы работы. Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контурные. Заливки**

### **Опрос студентов**

1. Векторный редактор CorelDraw .
2. Интерфейс,
3. настройка интерфейса.
4. выбор экранной Палитры цвета. PropertyBar.
5. Поиск в документе

**Задани:** Создание изображений с использованием графических примитивов. Копирование, выравнивание, распределение

## **Тема 1.5 Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контурные. Специальные заливки объект**

### **Опрос студента:**

1. Принцип создания графических объектов из простейших геометрических фигур - примитивов.
2. Масштабирование и способы выделения.
3. Команды копирования, выравнивания, распределения объектов

**Задание:** Контуры объекта. Параметры контуров и управление ими. Диалог Перо контура. Взаимное расположение заливки и контура

### **Тема 1.6 Создание объектов произвольной формы. Художественные средства. Эффекты**

#### **Опрос студентов**

1. Принцип создания графических объектов из простейших геометрических фигур – примитивов?
2. Масштабирование и способы выделения?
3. Команды копирования, выравнивания, распределения объектов?

**Задание:** Специальные заливки объектов: градиент, заливка узором, настройки. Редактор двухцветной заливки узором. Полноцветный узор, растровый узор. Заливка текстурой. Библиотеки текстур. Заливка PostScript. Интерактивная настройка заливки. Интерактивная заливка сеткой

### **Тема 1.7 Работа с текстом. Создание простого и фигурного текста. Добавление символов. Эффекты, применяемые к тексту.**

1. Artistic & Paragraph Text. Простой текст. Создание и редактирование. Размещение в связанных блоках.
2. Обтекание текстом.
3. Атрибуты простого текста.
4. Табуляция. Колонки. Размещение текста в графических объектах произвольной формы
5. Фигурный текст. Атрибуты фигурного текста.
6. Создание блока фигурного текста, форматирование. Эффекты, применяемые к тексту

**Задание;** ParagraphText. Создание и редактирование простого текста. Табуляция. Эффекты. Размещение в связанных блоках. Докер вставки символов

### **Тема 1.8 Работа с растровыми изображениями. Экспорт векторных изображений**

#### **Опрос студентов:**

1. Преобразование векторных изображений в растровые.
2. Эффекты, применяемые к растровым изображениям.
3. Экспорт векторных изображений с сохранением в растровом формате
4. Импорт растровых изображений.
5. Трассировка растровых объектов.
6. Эффект PowerClip, редактирование объектов.
7. Трехмерные эффекты, применяемые к растровым изображениям

**Задание:** Работа с растровыми изображениями. Эффект PowerClip. Трехмерные эффекты. Изменение параметров страницы и единиц измерения. Построение блок-схем и размерностей объектов. Элементы чертежей и схем. Размерные линии. Выносные и соединительные линии. **Цель:** Создание изображения про помощи различных эффектов.

## **Тема 1.9 Редактор растровой графики Adobe Photoshop. Интерфейс. Основные приемы работы**

### **Опрос студентов:**

1. Растровый редактор AdobePhotoshop.
2. Интерфейс программы. Панели, палитры.
3. Открытие файлов. Приемы просмотра и масштабирования изображения.
4. Способы и режимы выделения объектов.
5. Каналы в изображении. Интерпретация цветовых моделей.
6. Дополнительные каналы.
7. Понятие и виды масок.
8. Слои в документе

### **Самостоятельная работа обучающихся**

Основные палитры AdobePhotoshop (сообщение). Основные форматы растровых файлов и их применение (доклад).

## **Тема 1.10 Работа со слоями в документе. Инструменты коррекции изображения. Цветовая и тоновая коррекция**

### **Опрос студентов.**

1. Работа со слоями в документе.
2. Палитра Слои, п.меню Слои. Создание и удаление слоев.
3. Слой -маска. Команды трансформации объектов на слое
4. Эффекты слоя, режимы наложения слоев .
5. Создание макетной группы

## **Задания для дифференцированного зачета**

- 1.Определение компьютерной графики
2. Классификация по сфере применения.
3. Основные события в истории КГ.
4. Составляющие графической системы компьютера.
5. Режимы работы видеосистемы.
6. Классификация мониторов.



7. Классификация ЭЛТ-мониторов.
8. Характеристики мониторов.
9. Архитектура и характеристики видеоадаптеров.
10. Расчет требуемого количества видеопамяти.
11. Типы слотов для подключения видеоадаптеров и их характеристики.
12. Виды компьютерной графики. Их достоинства и недостатки.
13. Понятие пикселя и растра.
14. Разрешение: типы и единицы измерения.
15. Физический размер изображения.
16. Связь разрешения и физического размера.
17. Понятие линиатуры.
18. Понятие глубины цвета. 1
9. Связь между параметрами изображения и размерами файла.
20. Масштабирование растровых изображений.
21. Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.
22. Свойства линий.
23. Типы узлов. 24. Типы контуров.
25. Кривые Безье.
26. Структура векторной иллюстрации.
27. Основные понятия фрактальной графики. 2
8. Редакторы растровой графики.
29. Редакторы векторной графики.
30. Формат графического файла. Типы форматов.
31. Алгоритмы сжатия графической информации. Их классификация.
32. Векторные, растровые и универсальные форматы.
33. Форматы файлов web-графики.
34. Понятие света и цвета.
35. Физические характеристики цвета
- . 36. Диапазон длин волн видимого света.
37. Синтез цвета.
38. Законы Грассмана.
39. Понятие цветовой модели. Типы цветковых моделей.
40. Аддитивная цветовая модель.
41. Субтрактивные цветовые модели.
42. Связь аддитивной и субтрактивных моделей.
43. Цветовой круг. Основные и дополнительные (комплиментарные) цвета.
44. Перцепционные цветовые модели. Их параметры.
45. Цветовой охват.
46. Системы соответствия цветов.
47. Системы управления цветом
48. Триадные и плашечные цвета.
49. Понятие цветового режима.
50. Работа с цветовыми режимами в Adobe Photoshop.
51. Количество воспроизводимых цветов изображения различных цветовых режимов. 52. Способы задания цвета в Adobe Photoshop.
53. Понятие тона, тонового диапазона, тоновой коррекции.

54. Черная и белая точки изображения.
55. Средства тоновой коррекции в Adobe Photoshop.
56. Коррекция неправильного освещения.
57. Цветокоррекции изображения. Правило цветового баланса.
58. Средства цветокоррекции в Adobe Photoshop.
59. Создание нового документа в Adobe Photoshop.
60. Управление размером изображения в Adobe Photoshop.
61. Понятие выделенной и маскированной области изображения.
62. Режим быстрого маскирования. Настройка режима.
63. Инструменты выделения в Adobe Photoshop.
64. Общие свойства и режимы инструментов выделения. Растушевка и сглаживание создаваемого выделения.
65. Логические операции с выделениями (кнопки и комбинации клавиш).
66. Включение в состав выделения областей с близкими цветами (команды меню).
67. Модификация выделения (команды меню).
68. Понятие альфа-канала. Сохранение выделения, загрузка выделения из альфа-канала.
69. Перемещение, дублирование и трансформация выделенной области.
70. Понятие слоя в Adobe Photoshop. Параметры слоя.
71. Фоновый слой.
72. Параметры наложения слоев.
73. Операции над слоями.
74. Способы создания нового слоя.
75. Понятие набора слоев.
76. Слияние (сведение) и объединение слоев.
77. Создание макетной группы (отсечения).
78. Эффекты слоев. Добавление эффекта к слою.
79. Сไตล์ слоя. Применение стили. Создание нового стили.
80. Типы слоев. Создание заливочного и корректирующего слоев.
81. Маска слоя. Назначение маски.
82. Создание и применение маски слоя.
83. Инструменты окраски областей: ведро с краской, градиентная заливка.
84. Типы градиентов.
85. Создание и редактирование образца градиента
86. Инструменты рисования и стирания.
87. Простой и фигурный текст в Photoshop.
88. Инструменты для ввода текста.
89. Форматирование символов и абзацев.
90. Текст в оболочке.
91. Контур в Adobe Photoshop. Режимы применения контуров.
92. Создание и сохранение контура.
93. Контурный слой.
94. Инструменты для разрезания изображения на фрагменты и редактирования фрагментов.
95. Типы фрагментов.
96. Операции с фрагментами.

97. Способы создания фрагментов в Adobe Photoshop.
98. Задание параметров фрагментов в Adobe Photoshop.
99. Способы создания фрагментов в Adobe ImageReady.
100. Задание параметров фрагментов в Adobe ImageReady.
101. Создание и оформление таблицы в Adobe ImageReady.
102. Создание карты ссылок в Adobe ImageReady.
103. Создание обычных и дистанционных ролловеров.
104. Способы создания анимационных кадров
- . 105. Операции над анимационными кадрами.
106. Сохранение и загрузка анимации.
107. Просмотр оптимизированных изображений.
108. Оптимизация фрагментов.
109. Сохранение оптимизированного изображения.
110. Структура окна Corel Draw.
111. Настройка параметров рабочей страницы. Управление документами и страницами. 112. Понятие о докер-окнах.
113. Группы инструментов Corel Draw.
114. Создание и редактирование графических примитивов.
115. Выделение объектов и узлов в Corel Draw.
116. Параметры обводки.
117. Типы заливок.
118. Копирование, дублирование и клонирование объектов.
119. Операции над группой объектов: группировка, объединение, исключение, пересечение.
120. Управление цветом в Corel Draw. Использование пристыковываемого окна Color.
121. Текстовые инструменты Corel Draw.
122. Параметры текста.
123. Простой и фигурный текст в Corel Draw.
124. Размещение текста вдоль кривой.
125. Применениеспециальныхэффектов: перспектива,имитация ореола, экструзия, интерактивные перетекание и прозрачность.
126. Фигурная обрезка.
127. Импорт растрового изображения в документ Corel Draw.
128. Экспорт рисунка Corel Draw в растровый формат.