

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**ОБРАБОТКА РАСТРОВОЙ ГРАФИКИ**

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) среднего профессионального образования **42.02.01 РЕКЛАМА**

Организация-разработчик: ЧУПО «Костромской технологический техникум»  
Разработчик: Телегина Е.Е., преподаватель.

**РАССМОТРЕНО**

ЦМК информационно-экономических  
дисциплин

Протокол № 1

«31» августа 2021 г.

Председатель \_\_\_\_\_ Е.Е. Телегина

**УТВЕРЖДАЮ**

Заместитель директора  
по учебной работе

\_\_\_\_\_ М.В. Егорова

«31» августа 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>стр. 4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>5</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>9</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>10</b>

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОБРАБОТКА РАСТРОВОЙ ГРАФИКИ

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности **42.02.01 Реклама**.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и профессиональной подготовке работников в области рекламной деятельности.

**1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** общепрофессиональная дисциплина в составе профессионального цикла.

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

В результате освоения дисциплины обучающийся **должен уметь:**

- создавать, загружать и сохранять графические изображения;
- печатать графические изображения;
- использовать текстовую информацию в графическом редакторе;
- редактировать детали изображения.
- выполнять основные манипуляции (редактирование, удаление, перемещение, копирование фрагментов изображения);
- управлять атрибутами изображения;
- эффективно использовать текстовые и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности;
- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.

В результате освоения дисциплины обучающийся **должен знать:**

- понятие «компьютерная графика»;
- принципы и основы обработки графической информации;
- классификацию компьютерной графики относительно различных признаков;
- возможности и основные приемы работы с графическими объектами;
- операции над графическими объектами в растровой графике;
- систему команд наиболее характерных для работы в среде графических редакторов.
- типы графических изображений;
- форматы графических файлов;

- возможности современных графических редакторов;
- основы работы с графическим редактором;
- технологию работы с графическим информатикой;
- технику создания различных изображений (документов, таблиц, рисунков);
- технику создания различных графических изображений с помощью специальных программных средств.

#### **1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося - **93** часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - **62** часа;

самостоятельной работы обучающегося - **31** часов.

**ОК 1 - 11 ПК 1.1 – 1.5, 2.1 – 2.3, 3.1 – 3.2, 4.1 – 4.3. 5.1 – 5.13**  
**ЛР 10, ЛР 11, ЛР 13-15, ЛР 17, ЛР 21**

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>93</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>62</b>
в том числе:	
лабораторные занятия	-
практические занятия	20
контрольные работы	-
курсовая работа (проект)	-
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>31</b>
в том числе:	
творческая работа	15
реферат	1
Итоговая аттестация в форме экзамена	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОБРАБОТКА РАСТРОВОЙ ГРАФИКИ

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>Раздел 1. История развития растровой графики</b>		<b>12</b>	
<b>Тема 1.1. Введение в дисциплину</b>	Содержание учебного материала	2	1
	1   Возникновение понятия «Растр». Виды растров. Линиатура. Разрешающая способность печатающего устройства. Примеры использования этих понятий в компьютерной графике и цифровых технологиях, оборудовании.		
	Практические занятия	2	2,3
	1   Разработка оригинал макетов торговой марки и ее визуальный образ.		
<b>Тема 1.2. Источники ввода изображений, программы захвата изображений.</b>	Содержание учебного материала	4	
	1   Виды электронных устройств для ввода изображений в компьютер. Работа в сети Интернет по поиску изображений.		1
	2   Способы захвата изображений с экрана телевизора и монитора.		1
	Практические занятия	2	2,3
	1   Требования к фирменному знаку.		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	3
	1   Реферат «Программы захвата изображений»		
<b>Раздел 2. Adobe Photoshop</b>		<b>57</b>	
<b>Тема 2.1. Интерфейс программы Photoshop CS</b>	Содержание учебного материала	6	1
	1   Основные настройки программы. Структура документов. Основные инструменты программы. Создание нового документа.		
	2   Редактирование размеров и разрешения изображения. Кадрирование.		
	3   Открытие имеющегося документа. Сохранение изображений в разных форматах и для различных целей. Работа с палитрой Histori.		
	Практические занятия	2	2
	1   Разработка оригинал-макетов рекламных листовок.		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	3
	1   Творческая работа «Создание рекламной листовки товара.»		
<b>Тема 2.2. Рисование в Photoshop</b>	Содержание учебного материала	6	1
	1   Инструменты рисования. Режимы стирания изображения. Параметры кисти. Создание сложной кисти.		
	2   Инструменты сплошной и градиентной заливки. Создание собственной узорной заливки. Инструмент Paint Bucket.		
	3   Инструмент Gradient. Создание собственного градиента. Ретуширование изображений. Инструмент клонирования.		
	Практические занятия	2	2
	1   Разработка оригинал-макетов этикеток и ярлыков.		
	Самостоятельная работа обучающихся	3	3
	1   Творческая работа «Создание этикетки и ярлыка произвольного товара.»		

<b>Тема 2.3. Слой, маски, каналы</b>	Содержание учебного материала		6	1
	1	Использование палитры слоев. Копирование, клонирование и удаление слоев. Прозрачность слоев.		
	2	Создание масок, работа с масками как с выделениями.		
	3	Понятие «Канал», его создание и применение.		
	Практические занятия		2	2
	1	Разработка оригинал-макетов конфетных и шоколадных оберток, развертки картонной упаковки для различной продукции.		
Самостоятельная работа обучающихся		2	3	
1	Творческая работа «Создание подарочной упаковки»			
<b>Тема 2.4. Работа с цветом</b>	Содержание учебного материала		2	1
	1	Цветовые модели и их применение. Регулировка цвета. Цветовой баланс, насыщенность, инверсия цвета.		
	Практические занятия		2	2
	1	Разработка оригинал-макетов визитных карточек.		
	Самостоятельная работа обучающихся		2	3
1	Творческая работа «Создание собственной визитной карточки.»			
<b>Тема 2.5 . Работа с выделениями</b>	Содержание учебного материала		4	1
	1	Выделения – инструменты для точности и корректировки изображения, разновидности инструментов выделений.		
	2	Возможности трансформации выделений для достижения творческого замысла в изменении формы изображения.		
	Практические занятия		2	2
	1	Разработка оригинал-макетов рекламных и социальных плакатов.		
	Самостоятельная работа обучающихся		6	3
	1	Творческая работа «Создание рекламных и социальных плакатов.»		
2	Творческая работа «Создание рекламной обтяжки на транспорте.»			
3	Творческая работа «Создание аэрографии.»			
<b>Тема 2.6. Работа с текстом</b>	Содержание учебного материала		4	1
	1	Текст – как объект для дизайна. Установка и применение различных шрифтов.		
	2	Возможности изменения и трансформации, как шрифта, так и целого текста. Окраска и стилизация шрифтов.		
	Практические занятия		2	2
	1	Разработка оригинал-макетов театральных и киноафиш.		
	Самостоятельная работа обучающихся		2	3
1	Творческая работа «Создание различных афиш.»			
<b>Раздел 3. Композиция в компьютерной графике</b>			<b>24</b>	
<b>Тема 3.1. Виды композиций, средства композиций.</b>	Содержание учебного материала		4	1
	1	Виды композиции, средства композиции. Применение законов композиции в компьютерной графике.		
	2	Использование композиционных приемов для устранения недостатков в фотоизображениях.		
	Практические занятия		2	2
	1	Разработка оригинал-макетов приглашений, грамот, дипломов.		
	Самостоятельная работа обучающихся		6	3
	1	Творческая работа «Создание различных приглашений»		
	2	Творческая работа «Создание различных грамот »		
3	Творческая работа «Создание различных дипломов»			

<b>Тема 3.2. Типы композиций</b>	Содержание учебного материала		4	1
	1	Типы композиций. Сюжетно-изобразительная композиция, декоративно-тематическая композиция.		
	2	Типы композиций. Композиция предметных форм, формальная композиция.	2	2
	Практические занятия			
	1	Разработка оригинал-макетов заголовков рекламных газет-еженедельников, обложек журналов, календарей.	6	3
	Самостоятельная работа обучающихся			
	1	Творческая работа «Создание обложки для газет и журналов»		
	2	Творческая работа «Создание настенных и карманных календарей»		
	3	Творческая работа «Создание рекламной газеты-еженедельника»	<b>93</b>	
	<b>Всего:</b>			



### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета информатики.

Оборудование учебного кабинета

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-методической документации;
- комплект учебно-наглядных пособий.

Технические средства обучения:

- мультимедиа;
- компьютеры;
- телевизор.

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

##### **Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

Основные источники:

1. Григорьева И.В. Компьютерная графика: Учебное пособие – М.: МПГУ, 2018 г.
2. Макаровских Т. GIMP и Adobe Photoshop. Лекции по растровой графике. – Либроком, 2019. – 278 с.
3. Прохоров А., Михайлов С. Photoshop на примерах. Практика, практика и только практика– Наука и техника СПб, 2018.- 272 с.

Дополнительные источники:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
3. Луций С. Самоучитель по компьютерной графике. - СПб.: Питер, 2003.
4. Яхонтов В.Н. Компьютерная графика. - М.: ТИСБИ, 2003 г.
5. Гурский Ю., Корабельникова Г. Компьютерная графика. Трюки и эффекты (+CD). - СПб.: Питер, 2002 г.
6. Полезные программы. Просто как дважды два. / А.А. Лоянич. –М.: Эксмо, 2008 г.
7. Тайц А.М., Тайц А.А. Adobe PhotoShop 7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2002 г.

Интернет-ресурсы:

1. <http://win-www.klax.tula.ru/~level/graphics/predgrph.html> Растровая и векторная графика
2. <http://flashmaker.8m.com/help/html/02basics2.html> О векторной и растровой графике
3. <http://rusoft.com.ua/category/top-soft/> Графические редакторы и различные программы и утилиты
4. <http://www.computer-museum.ru/index.php> Виртуальный компьютерный музей.
5. <http://niac.natm.ru/graphinfo> Энциклопедия компьютерной графики, мультимедиа и САПР

#### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Контроль и оценка** результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателям в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимся индивидуальных заданий, проектов, исследований, по итогам освоения дисциплины предусмотрена промежуточная аттестация в форме контроля, предусмотренного учебным планом и представленного в п. 2.1

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<b>Умения:</b>	
– создавать, загружать и сохранять графические изображения;	Тестирование Экспертная оценка на практическом занятии
– печатать графические изображения;	Тестирование Экспертная оценка на практическом занятии
– использовать текстовую информацию в графическом редакторе;	Тестирование Экспертная оценка на практическом занятии
– редактировать детали изображения.	Тестирование Экспертная оценка на практическом занятии
– выполнять основные манипуляции (редактирование, удаление, перемещение, копирование фрагментов изображения);	Тестирование Экспертная оценка на практическом занятии
– управлять атрибутами изображения;	Тестирование Экспертная оценка на практическом занятии
– эффективно использовать текстовые и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности;	Тестирование Экспертная оценка на практическом занятии

– применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.	Тестирование Экспертная оценка на практическом занятии
<b>Знания:</b>	
– понятия «компьютерная графика»;	Устный опрос Тестирование
– принципов и основ обработки графической информации;	Устный опрос Тестирование
– классификации компьютерной графики относительно различных признаков;	Устный опрос Тестирование
– возможностей и основных приемов работы с графическими объектами;	Устный опрос Тестирование
– операций над графическими объектами в растровой графике;	Устный опрос Тестирование
– системы команд наиболее характерных для работы в среде графических редакторов;	Устный опрос Тестирование
– типов графических изображений;	Устный опрос Тестирование
– форматов графических файлов;	Устный опрос Тестирование
– возможностей современных графических редакторов;	Устный опрос Тестирование
– основ работы с графическим редактором;	Устный опрос Тестирование
– технологии работы с графическим информатикой;	Устный опрос Тестирование
– техники создания различных изображений (документов, таблиц, рисунков);	Устный опрос Тестирование
– техники создания различных графических изображений с помощью специальных программных средств.	Устный опрос Тестирование