

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АЛЕКСЕЕВСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Рабочая программа междисциплинарного курса


**МДК 01.02. Основы
проектной и компьютерной
графики**


для специальности

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

г. Алексеевка
2021

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Одобрено
на заседании Педагогического совета
Протокол № 1 от 31 августа 2021 г.
Председатель
 О.В. Афанасьева

Утверждаю:
Директор ОГАПОУ
«Алексеевский колледж»
 О.В. Афанасьева
Приказ № 613
от 31 августа 2021 г.

Принято
предметно - цикловой комиссией
общепрофессиональных дисциплин и
профессиональных модулей
специальности 54.02.01 Дизайн (по
отраслям).
Протокол № 1 от 31 августа 2021 г.

Председатель  Ларшин А,А.

подпись / ФИО

Разработчик:



Т.В. Казарцева, преподаватель ОГАПОУ
«Алексеевский колледж»

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ МДК	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ МДК	6
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МДК	7
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ МДК	12
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МДК	17

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

МДК 01.02. ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа междисциплинарного курса является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения вида деятельности (ВД): Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;

1.2. Цели и задачи МДК – требования к результатам освоения МДК

С целью овладения указанным видом деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения МДК должен:

уметь:

- 1) находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи;
- 2) выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- 3) создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- 4) создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
- 5) изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;
- 6) использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;
- 7) выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов;)
- 8) владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования;

знать:

- 1) теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном дизайне;
- 2) законы создания колористики;
- 3) закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
- 4) законы формообразования;
- 5) современные тенденции в области дизайна;
- 6) систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования;

иметь практический опыт в:

- 1) разработке технического задания согласно требованиям заказчика;
- 2) осуществлении процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;

Перечень знаний, умений, навыков в соответствии со спецификацией стандарта компетенции Ворлдскиллс Графический дизайн, которые актуализируются при изучении междисциплинарного курса: должен знать и понимать:

- 1) Использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов;
- 2) как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию;
- 3) принципы и технологии применения графического оформления в различных случаях;
- 4) обработку и редактирование изображения;
- 5) соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие;
- 6) цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили
- 7) обработку и редактирование изображения.

Специалист должен уметь:

- 1) создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- 2) создавать (в том числе методом фотографирования), изменять и оптимизировать изображения как для печати, так и представления в сети в онлайн режиме;
- 3) корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
- 4) вносить корректировку цветов в файл;
- 5) охранять файлы в соответствующем формате;
- 6) использовать приложения ПО надлежащим и эффективным образом.

1.3. Планируемые личностные результаты освоения рабочей программы

ЛР 1. Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.

ЛР 2. Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций.

ЛР 3. Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением.

Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.

ЛР 4. Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».

ЛР 7. Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.

ЛР 8. Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства.

ЛР 10. Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.

ЛР 11. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы МДК:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 108 часов, в том числе: аудиторной учебной работы обучающегося – 108 часов, из них в форме практической подготовки – 108 часов; в том числе практических занятий - 108 часов; самостоятельной учебной работы обучающегося - 0 часов; консультаций - 0 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ МДК

Результатом освоения МДК является овладение обучающимися видом деятельности - разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов, в том числе профессиональными компетенциями (ПК):

Код	Наименование результата обучения
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МДК

3.1. Объем МДК и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов новый
Максимальная учебная нагрузка (всего)	108
Аудиторная учебная работа (обязательные учебные занятия) (всего)	108
из них в форме практической подготовки	108
в том числе:	
теоретические занятия	0
лабораторные работы	
практические занятия	108
контрольные работы	
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	0
в том числе:	
Консультации	0
Промежуточная аттестация в форме <i>дифференцированного зачета</i>	2

**3.2 Тематический план и содержание междисциплинарного курса
МДК. 01. 02. Основы проектной и компьютерной графики**

Наименование разделов междисциплинарного курса (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, в том числе в форме практической подготовки, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Коды личностных результатов, формируемых по которым способствуем элемент программы
1	2	3	4
<p>Тема 2.1. Основы проектной графики</p>	<p>Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки</p> <p>Графика – профессиональное средство работы дизайнера. Место проектной графики на различных этапах создания дизайн-продукта. Технические средства и приемы выполнения графических работ. Общие сведения о выполнении графических работ. Материалы, инструменты, принадлежности и приборы. Методы выполнения графических работ. Типы проектно-графического изображения. Геометрические построения. Деление окружностей. Сопряжение дуг окружностей с прямой линией. Сопряжение двух дуг окружностей третьей дугой. Сопряжение дуги окружности и прямой линии второй дугой. Балясина. Архитектурные обломы. Академическая отмывка</p> <p>Лабораторные занятия</p> <p>Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнение серии творческих эскизов с использованием различных графических приемов: черно-белая графика :прямые линии 2. Выполнить серию творческих эскизов с использованием различных графических приемов: черно-белая графика: кривые линии. 3. Выполнение композиции из геометрических объектов (точка, линия, пятно). 4. Композиция из плоских фигур и геометрических форм 5. Выполнение технического рисунка объемных тел. 6. Передача объема на техническом рисунке. 7. Выполнение абстрактной композиции «статика холод, тепло». 8. Выполнение абстрактной композиции в тоне. 	<p>32/32</p> <p style="text-align: right;">*</p> <p style="text-align: right;">32</p>	<p>ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11</p>

	<p>9. Выполнение эскиза разными материалами.</p> <p>10. Выполнение имитации природных и искусственных материалов с помощью различных графических техник</p> <p>11. Приемы: флейц, напыление, набрызг, тампование и т.д.</p> <p>12. Отработка приемов передачи фактуры и текстуры материала в различных техниках проектной графики Стилизация растительных форм.</p> <p>13. Составление эскизов графического коллажа.</p> <p>14. Разработать интерьерное пространство с использованием штаффажа.</p> <p>15. Выполнение графической работы в технике отмывка</p> <p>16. Разработать открытое городское пространство с применением штаффажа и антуража и выполнить в любой технике</p>	*	
<p>Тема 2.2. Основы векторной компьютерной графики</p>	<p>Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки</p> <p>32/32</p> <p>Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Введение в компьютерную графику. Векторная компьютерная графика: Программные средства двухмерной векторной графики, настройка программного интерфейса, использование векторной графики в дизайн-проектировании. Способы создания графического изображения. Работа с объектами, редактирование геометрической формы объектов. Работа с кривыми, создание и редактирование контуров. Цветовые модели, задание абриса пера и заливка объектов цветом. Работа с текстом. Фигурный текст: назначение, создание, редактирование, форматирование. Художественные инструменты, создание графического образа. Спецэффекты: прозрачность, перетекание, выдавливание, деформация. Специальные заливки, создание авторского узора (ткани). Импортирование растровых изображений, фигурная обрезка.</p>	*	<p>ЛР 1, ЛР2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11</p>
	<p>Лабораторные занятия</p> <p>В том числе практических занятий</p> <p>1. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Программные средства двухмерной векторной графики, настройка программного интерфейса, использование векторной графики в дизайн-проектировании.</p> <p>2. Цветовые модели, задание абриса пера и заливка объектов цветом.</p>	32	

	<p>3. Способы создания графического изображения</p> <p>4. Работа с объектами, редактирование геометрической формы объектов.</p> <p>5. Работа с кривыми, создание и редактирование контуров.</p> <p>6. Художественные инструменты, создание графического образа</p> <p>7. Спецэффекты: прозрачность, перетекание, выдавливание, деформация.</p> <p>8. Специальные заливки, создание авторского узора (ткани).</p> <p>9. Создание эскиза коллажа из геометрических тел и текста</p> <p>10. Создание технического рисунка на свободную тему.</p> <p>11. Работа с текстом. Фигурный текст: назначение, создание, редактирование, форматирование.</p> <p>12. Фигурный текст: назначение, создание, редактирование, форматирование.</p> <p>13. Создание постера с использованием различных эффектов</p> <p>14. Импорт и экспорт изображений. Фигурная обрезка Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW.</p> <p>15. Разработка модульной сетки стиля</p> <p>16. Пристыковываемые окна – как средство редактирования изображений</p> <p>Допечатная подготовка материалов в векторных редакторах</p>		
	<p>Контрольные работы</p> <p>Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки</p> <p>Программные средства растровой графики. Редактирование растровых изображений. Многослойная организация растрового эскиза. Эффекты в растровой среде. Ввод в растровое изображение текста и его размещение.</p> <p>Основы Web-дизайна</p> <p>Лабораторные занятия</p> <p>В том числе практических занятий</p> <p>1. Программные средства растровой графики. Особенности, параметры и форматы растровых изображений.</p> <p>2. Цветовые модели. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти.</p> <p>3. Техника выделения областей изображения. Инструменты локального выделения: назначение инструментов, настройка параметров. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Растушевка границы области.</p> <p>4. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области</p>	<p>*</p> <p>22/22</p> <p>*</p> <p>22</p>	<p>ЛР 1, ЛР2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11</p>

	<p>5. Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя.</p> <p>6. Особенности работы с многослойным изображением.</p> <p>7. Создание монтажа на основе нескольких изображений. Работа с текстом.</p> <p>8. Техника ретуширования. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструментов</p> <p>9. Разработка дизайна Web-страницы</p> <p>10. Разработка дизайна Web-страницы</p> <p>11. Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах</p>	<p>*</p> <p>20/20</p>	
<p>Тема 2.4 Моделирование интерьера в 3D</p>	<p>Контрольные работы</p> <p>Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки</p> <p>Основные инструменты для моделирования. Основные этапы работы над моделью. Основные ошибки в работе и их решение</p> <p>Лабораторные занятия</p> <p>В том числе практических занятий</p> <p>1. Прикладное ПО проектирования интерьера. Обзор пакетов программ проектирования интерьера.</p> <p>2. Основные инструменты для моделирования. Основные этапы работы над моделью.</p> <p>3. Моделирование экстерьера здания</p> <p>4. Работа с планом комнаты. Создание плана комнат. Изменение параметров комнаты.</p> <p>5. Моделирование интерьера здания Добавление стен. Добавление дверей и окон. Окраска стен и потолка.</p> <p>6. Размещение предметов интерьера на заданном расстоянии от пола.</p> <p>7. Установка источников освещения.</p> <p>8. Дополнительные аксессуары и настройки параметров предметов интерьера.</p> <p>9. Моделирование предметов мебели</p> <p>10. Проектная работа по созданию 3D-модели</p>	<p>*</p> <p>20</p> <p>*</p> <p>2</p> <p>0</p> <p>108</p>	<p>ЛР 1, ЛР2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11</p>
	<p>Контрольные работы</p>	<p>*</p>	
	<p>Дифференцированный зачет</p>	<p>2</p>	
	<p>Консультации.</p>	<p>0</p>	
	<p>Всего:</p>	<p>108</p>	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ МДК

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению:

Реализация рабочей программы МДК предполагает наличие учебного кабинета компьютерного дизайна.

Оборудование учебного кабинета:

Комплект учебно-методической документации. Специализированная учебная мебель: стол преподавателя, стул преподавателя, столы для студентов, стулья для студентов, классная доска, компьютеры с набором необходимых графических программ, проектор.

Рабочая программа может быть реализована с применением различных образовательных технологий, в том числе с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

4.2. Информационное обеспечение обучения

перечень учебных изданий, электронных изданий, электронных и Интернет-ресурсов, образовательных платформ, электронно-библиотечных систем, веб-систем для организации дистанционного обучения и управления им, используемые в образовательном процессе как основные и дополнительные источники.

Основные источники:

1. Тозик В.Т. Компьютерная графика и дизайн: учебник. – М.: ИЦ Академия, 2017.-208 с.
2. Рашевская М.А. Компьютерные технологии в дизайне среды: Учебное пособие / М.А. Рашевская. – М.: Форум, 2016. – 304 с.
3. Компьютерная графика и web- дизайн: учебное пособие Т.И. Немцова и др. М.: ИД Форум, НИЦ ИНФРА-М, 2017 – 400 с.

Дополнительные источники:

1. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс. – М.: Adobe Press, Эксмо, 2013 г.
2. Гурский Ю. CorelDRAW X5. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер. 2011 – 416 с.: ил.
3. Завгородний В. / Photoshop CS6 на 100%. – СПб.: Питер, 2013 г.
4. Петров М. / Компьютерная графика: Учебник для вузов. 3-е издание. – СПб.: Питер, 2011 г.
5. Тозик В.Т., Корпан Л.М. Компьютерная графика и дизайн. – М.: Академия, 2013. - 463 с.: ил.
6. Харьковский А.В. / 3DS MAX 2013 Лучший самоучитель. - изд. 4-е, доп. и перераб. - Москва: Астрель, 2013.
7. Хессайон Д. Г. Все об альпинарии. Изд. Кладезь-Букс. 2012. 128 с.: ил

8. Шнейдеров В.С. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. М.: «Архитектура-С», 2012. 423 с., ил.
9. Сидорова М. Ландшафтный дизайн. Изд. Ниола-Пресс. 2010. 128с.
10. Шмелев В.Е. Проблемы проектирования предметной среды. М., «Техническая эстетика», 2011.
11. Панксенов Г.И. Живопись. Форма, цвет, изображение: учеб. пособие для студ. высш. худ. учебных заведений, 2010
12. Марковский Ю. Каменистый сад. М.: Фитон+. 2010. 64с.: ил.
13. Минервин Г.Б., Ефимов А.В., Ермолаев А.П. и др. Дизайн архитектурной среды. Учебник.- М.: «Архитектура-С», 2010.- 503 с., ил
14. Азрикан Д.А., Антонов Р.О. и др. Основные термины дизайна. Краткий словарь-справочник. – М., 2006.
15. Архитектура и градостроительство. Энциклопедия. – М., 2007.
16. Вудсон У., Коновер Д. Справочник по инженерной психологии для инженеров и художников-конструкторов / Пер. с англ. – М., Мир – 2004.
17. Дизайн архитектурной среды [Текст] : учеб. для вузов. - М.: Архитектура-С, 2011. - 502,[2]с.: ил.
18. Дизайн и проектная наука. Теоретический курс. – М.: МЭГУ, 2010 – 158 с.
19. Уткин М.Ф., Шимко В.Т., Пяль Г.Е., Никитина Е.В., Гаврюшкин А.В. Архитектурно-дизайнерское проектирование жилой среды (городская застройка). Учебное пособие. - М.: «Архитектура-С», 2010.- 204 с., ил.
20. Минервин Г.Б., и др. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник. Учебное пособие.- М.: «Архитектура-С», 2004 -453 с., ил.
21. Минервин Г.Б. Основы проектирования оборудования для жилых и общественных зданий (принципы формообразования, основные типы и характеристики): Учеб. пособие для студентов вузов / Моск. архит. ин-т (Гос. акад.),Каф."Дизайнархит. среды". - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Архитектура-С, 2004. - 111с. : ил.
22. Ермолаев А.В., Очерки реальности профессии архитектор-дизайнер. Учебное пособие.- М.: «Архитектура-С», 2004.- 405 с., ил.
23. Щепетков Н.И. Световой дизайн города. Учебное пособие.- М.: «Архитектура-С», 2006.- 317с., ил.
24. Ефимов А.В. Колористика города. - М.: Стройиздат, 1990.-272 с., ил.
25. Кудряшев К.В. Архитектурная графика. Учебное пособие.– М.: «Архитектура-С», 1990, 2004, 2006.- 308 с., ил.
26. Брызгов Н.В., Воронежцев С.В., Логинов В.Б.. Проектная графика. Практикум. 2005
27. Быков А.В., Патнюхин П.Я., Репинская А.В. Компьютерная графика. 2004
28. Климачева Т.М. Трехмерная компьютерная графика и автоматизация проектирования. 2002
29. Литвинов В. Практика современной экспозиции. 2006
30. Микрюков В.Ю. Компьютерная графика. 2003
31. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики. 2004

32. Шимко В.Т., Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды. Учебник.- М.: «Архитектура-С», 2010,- 382 с., ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Основные понятия компьютерной графики.
https://studopedia.ru/18_43824_osnovnie-ponyatiya-kompyuternoy-grafiki.html
2. Цветовые модели в компьютерной графике.
<https://www.sites.google.com/site/plttcompgraf/lectures/color>
3. Виды и области применения компьютерной графики. https://xn----7sbbfb7a7aej.xn--plai/informatika_07_sim/informatika_materialy_zanytii_07_22.html
4. Форматы графических редакторов.
<https://www.sites.google.com/site/grafgimp/home/formaty-graficeskih-fajlov>
5. Принципы растривания и сглаживания растровых изображений.
https://studopedia.ru/9_48403_rastrirovanie-izobrazheniy.html
6. Векторный редактор CorelDRAW. <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/05/23/lektsii-coreldraw>
7. Манипулирование объектами в CorelDRAW.
https://corel.demiart.ru/book12/Glava_05/Index03.htm.
8. Манипулирование объектами в CorelDRAW. Видео ролик.
https://yandex.ru/video/search?text=%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BF%D1%83%D0%BB%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B0%D0%BC%D0%B8%20%D0%B2%20CorelDRAW&path=wizard&parent-reqid=1606376876006024-330108169386184807500208-production-app-host-vla-web-yp-320&wiz_type=v4thumbs&filmId=16679934374235578445
9. Инструмент Текст. <https://alexsv.ru/osnovy-raboty-s-tekstom-v-corel-draw-x7/>
10. Видеоролик: работа с текстом.
https://yandex.ru/video/search?text=%D0%98%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%20%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D0%B2%20%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BB%20%D0%B4%D1%80%D0%BE&path=wizard&parent-reqid=1606377093683305-753052389233364708200163-production-app-host-vla-web-yp-332&wiz_type=vital&filmId=4846457500363926243
[https://ruplans.ru/](https://ruplans.ru/proekti/)
11. Возможности и особенности компьютерного проектирования.
<https://www.pointcad.ru/novosti/obzor-sistem-avtomatizirovannogo-proektirovaniya>
12. Основы компьютерного проектирования.
https://spravochnick.ru/informatika/osnovy_kompyuternogo_proektirovaniya
13. Проектирование интерьера жилой комнаты. <http://proektabc.ru/>
14. Заливки в CorelDRAW.
<http://product.corel.com/help/CorelDRAW/540229932/Main/RU/Documentation/CorelDRAW-Working-with-fills.html>
15. Видеоролик. Заливки в CorelDRAW
https://yandex.ru/video/search?text=%D0%97%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BF%D1%83%D0%BB%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B0%D0%BC%D0%B8%20%D0%B2%20CorelDRAW&path=wizard&parent-reqid=1606376876006024-330108169386184807500208-production-app-host-vla-web-yp-320&wiz_type=v4thumbs&filmId=16679934374235578445

[%B2%D0%BA%D0%B8%20%D0%B2%20CorelDRAW.&path=wizard&parent-reqid=1606392545095164-1686549501071597183500163-production-app-host-man-web-yp-328&wiz_type=vital](http://www.coreldraw.com/ru/pages/items/14100078.html)

16. Художественные инструменты в CorelDRAW.

<https://intuit.ru/studies/courses/2311/611/lecture/13249>

17. Выполнение пейзажа в CorelDRAW. <https://ped-kopilka.ru/blogs/andrei-valerevich-merzljakov/zimnii-peizazh-v-coreldraw.html>

18. Элементы кривых. <http://www.tehnikasmi.narod.ru/less4.html>

19. Применение кривых: рисунок Матрешка.

<http://www.interface.ru/home.asp?artId=27864>

20. Методы упорядочения объектов.

https://corel.demiart.ru/book12/Glava_09/Index0.htm

21. Рисование капли в CorelDRAW.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qh2cMh5Gk8I>

22. Эффекты объема в CorelDRAW.

<https://www.sites.google.com/site/sajtdlaucenikov/dizajn/4-j-kurs/coreldraw-interaktivnyj-obem>

23. Создание технического рисунка в CorelDRAW.

<https://tutotvetbl.ru/risovanie-geometricheskix-figur-v-coreldraw.html>

24. Упражнение Шестеренка. <https://www.youtube.com/watch?v=x2PUkw-RzxY>

25. Праздничная открытка в в CorelDRAW.

<https://www.coreldraw.com/ru/pages/items/14100078.html>

26. Японский цветок . <http://www.interface.ru/home.asp?artId=26836>

27. Создание постера. <https://www.youtube.com/watch?v=vLNRxkhXUYo>

28. Импорт и экспорт изображений.

<http://www.interface.ru/home.asp?artId=17402>

29. Фигурная обрезка. <https://www.youtube.com/watch?v=Hda-OmDp11s>

30. Фигурная обрезка. Видеоролик. <http://www.youtube.com/watch?v=Hda-OmDp11s>

31. Понятия растровой графики. <http://cpu3d.com/grraster/rastrovaya-grafika-plyusy-i-minusy/>

32. Назначение и состав программы photoshop.

<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/workspace-basics.html>

33. Цветовые модели. <https://sites.google.com/site/grafgimp/home/cvetovye-modeli>

34. Техника выделения областей изображения. <https://docplayer.ru/40118375-Vydelenie-oblastey-izobrazheniya-v-photoshop-manipulirovanie-vydelennymi-oblastyami.html>

35. Кисти, аэрограф, карандаш, ластик. <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop-elements/using/painting-tools.html>

36. Растушевка границы области. <http://psand.ru/rastushevka-v-fotoshpe-kak-sdelat-rastushevku-kraev/>

37. Действия с выделенной областью .

<https://photoshop.demiart.ru/book/6/Index23.htm>

38. Способы создания слоя.
https://www.softmagazin.ru/blog/rabota_so_sloyami_i_fonom_v_fotoshope/
39. Операции со слоями.
https://www.politerm.com/zuludoc/layer_operations.html
40. Растрирование текстового слоя.
<http://webcomme.ru/photoshop/rastrirovanie-tekstovogo-sloya.html>
41. Создание коллажей. <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/kb/create-collages-montages-photoshop-photoshop.html>
42. Эффекты в растровой среде. <http://compgraph.tpu.ru/bookcoreldraw/15.htm>
43. Чистка и восстановление деталей изображения.
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/retouching-repairing-images.html>
44. Клонирование изображений.
<http://www.lessonsphotoshop.ru/photoshop2/6/Index18.htm>
45. Инструменты коррекции. <http://li-monmalina.com/Adobe-Photoshop/tema-19-instrumenty-korrekcii-izobrazhenij/>
46. Общие сведения о каналах.
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/channel-basics.html>
47. Создание монтажа с использованием маски.
<https://videofoto54.ru/sozдание-maski-v-after-effects/>
48. Обработка изображений после сканирования.
<https://www.melimde.com/obrabotka-izobrajeniya-posle-skanirovaniya-ustranenie-muara.html>
49. Устранение муара. <https://nikonofficial.livejournal.com/136649.html>
50. Знакомство с 3д редакторами <https://habr.com/ru/post/136350/>
51. Создание области выделения в 3Д редакторе.
<https://3dyuriki.com/2012/03/06/16-3ds-max-podskazki-5-metodov-prodvinutogo-vydeleniya/>
52. Клонирование объекта. <http://www.teachvideo.ru/v/4381>
53. Группировка объектов. <http://samoychiteli.ru/document853.html>
54. Создание объекта методом прямого лифтинга. http://esate.ru/uroki/3d-max/kurs_modelirovaniya/3D_max_urok_4_1/
55. Построение фигуры с помощью модификатора вращение и выдавливание.
<https://docplayer.ru/46643894-Algorithm-sozdaniya-tel-vrashcheniya-s-pomoshchyu-modifikatora-lathe.html>
56. Создание трехмерных примитивов с помощью клавиатуры и мыши.
<http://ivnrono.narod.ru/dejat/proekty/3d/blender.pdf>

Цифровая образовательная среда СПО PROFобразование:

- Видеоролик: Кто такие дизайнеры и кто такой не дизайн Людвиг Быстровский <blob:https://www.youtube-nocookie.com/554f8c59-544a-4483-bee5-c12296245540>

- Компьютерная графика: учебное пособие для СПО / Е. А. Ваншина, М. А. Егорова, С. И. Павлов, Ю. В. Семагина. — Саратов : Профобразование, 2020. — 206 с. — ISBN 978-5-4488-0720-6. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROFобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/91878> (дата

обращения: 04.09.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

Электронно-библиотечная система:

IPR BOOKS - <http://www.iprbookshop.ru/78574.html>

Веб-система для организации дистанционного обучения и управления им:

Система дистанционного обучения ОГАПОУ «Алексеевский колледж»
<http://moodle.alcollege.ru/>

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МДК

Контроль и оценка результатов освоения МДК осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических и практических занятий, дифференцированный зачет.

Результаты (освоенные профессиональные компетенции) с учетом личностных результатов, профессионального стандарта и стандарта компетенции Ворлдскиллс	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.	Правильно и оперативно находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; Правильно выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта. Правильно создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; Верно создавать цветовое единство в композиции по законам колористики. Умело изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду	Экспертная оценка в рамках текущего контроля и на практических занятиях. Экспертная оценка выполнения индивидуальных домашних заданий. Дифференцированный зачет.

	<p>средствами рисунка и живописи; Профессионально использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла. Оперативно и правильно выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов;). Владение классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.</p>	
--	--	--