

Приложение ППСЗ по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)
2022-2023 уч. г.: Рабочая программа междисциплинарного курса МДК 01.02. Основы проектной и компьютерной графики

МИНИСТЕРСТВО 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
2022

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

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	13
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МДК	18

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:

У1 использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;

У2 осуществлять процесс дизайн-проектирования;

У3 разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;

У4 осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей

знать:

З1 систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования

иметь практический опыт:

осуществления 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) креативные тенденции в отрасли;
- 2) обработку и редактирование изображения;
- 3) принципы и технологии применения графического оформления в различных случаях;
- 4) как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию;
- 5) соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие;

- 6) цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC;
- 7) различные процессы печати, присущие им ограничения и методики применения.

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 профессионально 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 общие компетенции (ОК) и профессиональными компетенциями (ПК):

Код	Наименование результата обучения
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами
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, применять стандарты антикоррупционного поведения;
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, 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.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
ОК 11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере
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 компетенций (ОК, ПК), личностных результатов (ЛР), умений (У), знаний (З), формирование которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Тема 1.1. Основы проектной графики	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	32/32	ОК 1-ОК 6, ОК 9-ОК11, У1, У2, З1 ПК 1.3, ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11
	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 окружности. 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		
	Лабораторные занятия	*	
	Практические занятия, в том числе в форме практической подготовки 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).	2/2 2/2 2/2	

	<p>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. 9. Выполнение эскиза разными материалами. 10. Выполнение имитации природных и искусственных материалов с помощью различных графических техник 11. Приемы: флейц, напыление, набрызг, тампование и т.д. 12. Отработка приемов передачи фактуры и текстуры материала в различных техниках проектной графики Стилизация растительных форм. 13. Составление эскизов графического коллажа. 14. Разработать интерьерное пространство с использованием штаффажа. 15. Выполнение графической работы в технике отмывка 16. Разработать открытое городское пространство с применением штаффажа и антуража и выполнить в любой технике</p>	<p>2/2 2/2 2/2 2/2 2/2 2/2 2/2 2/2 2/2 2/2 2/2</p>	
	Контрольные работы	*	
Тема 1.2. Основы векторной компьютерной графики	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	32/32	ОК 1-ОК 6, ОК 9-ОК11, У1, У2, З1 ПК 1.3, ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11
	Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Введение в компьютерную графику. Векторная компьютерная графика: Программные средства двумерной 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.		

компьютерная графика	Программные средства растровой графики. Редактирование растровых изображений. Многослойная организация растрового эскиза. Эффекты в растровой среде. Ввод в растровое изображение текста и его размещение. Основы Web-дизайна		ОК 9-ОК11, У1, У2, 31 ПК 1.3, ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11
	Лабораторные занятия	*	
	В том числе практических занятий		
	1. Программные средства растровой графики. Особенности, параметры и форматы растровых изображений.	2/2	
	2. Цветовые модели. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти.	2/2	
	3. Техника выделения областей изображения. Инструменты локального выделения: назначение инструментов, настройка параметров. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Растушевка границы области.	2/2	
	4. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области	2/2	
	5. Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя.	2/2	
	6. Особенности работы с многослойным изображением.	2/2	
	7. Создание монтажа на основе нескольких изображений. Работа с текстом.	2/2	
	8. Техника ретуширования. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструментов	2/2	
9. Разработка дизайна Web-страницы	2/2		
10. Разработка дизайна Web-страницы	2/2		
11. Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах	2/2		
Контрольные работы	*		
Тема 1.4 Моделирование интерьера в 3D	Содержание учебного материала, в том числе в форме практической подготовки	20/20	
	Основные инструменты для моделирования. Основные этапы работы над моделью. Основные ошибки в работе и их решение		ОК 1-ОК 6, ОК 9-ОК11, У1, У2, У3, У4, 31, ПК 1.3, ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11
	Лабораторные занятия	*	
	В том числе практических занятий		
1. Прикладное ПО проектирования интерьера. Обзор пакетов программ проектирования интерьера.	2/2		
2. Основные инструменты для моделирования. Основные этапы работы над моделью.	2/2		
3. Моделирование экстерьера здания			

4. Работа с планом комнаты. Создание плана комнат. Изменение параметров комнаты.	2/2	
5. Моделирование интерьера здания Добавление стен. Добавление дверей и окон.	2/2	
Окраска стен и потолка.	2/2	
6. Размещение предметов интерьера на заданном расстоянии от пола.	2/2	
7. Установка источников освещения.	2/2	
8. Дополнительные аксессуары и настройки параметров предметов интерьера.	2/2	
9. Моделирование предметов мебели	2/2	
10. Проектная работа по созданию 3D-модели	2/2	
Контрольные работы	*	
Дифференцированный зачет	2/2	
Консультации.	0	
Всего:	108/108	

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-kompyuternoj-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/lektcii-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>

<http://www.coreldraw.com/ru/pages/items/14100078.html>
<http://www.interface.ru/home.asp?artId=26836>
<https://www.youtube.com/watch?v=vLNRxkhXUYo>
<http://www.interface.ru/home.asp?artId=17402>
<https://www.youtube.com/watch?v=Hda-OmDp11s>
<http://www.youtube.com/watch?v=Hda-OmDp11s>
<http://cpu3d.com/grraster/rastrovaya-grafika-plyusy-i-minusy/>
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/workspace-basics.html>
<https://sites.google.com/site/grafgimp/home/cvetovye-modeli>
<https://docplayer.ru/40118375-Vydelenie-oblastey-izobrazheniya-v-photoshop-manipulirovanie-vydelennymi-oblastyami.html>
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop-elements/using/painting-tools.html>
<http://psand.ru/rastushevka-v-fotoshope-kak-sdelat-rastushevku-kraev/>
<https://photoshop.demiart.ru/book/6/Index23.htm>

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 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-fotoshope-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-izobrazheniya-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. Точно создавать цветовое единство в композиции по законам колористики. Умело изображать человека и окружающую предметно-	Экспертная оценка в рамках текущего контроля и на практических занятиях. Экспертная оценка выполнения индивидуальных заданий. Дифференцированный зачет.

	<p>пространственную среду средствами рисунка и живописи.</p> <p>Корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;</p> <p>Оперативно и правильно выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p> <p>Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики.</p>	
--	--	--