**Аннотация рабочей программы УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |
| --- |
| **ОП.14. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА** |

*название дисциплины*

* 1. **Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалиста среднего звена (ППССЗ) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код ПК, ОК | Умения | Знания |
| ОК 1  ОК 2  ОК 3  ОК 9  ОК 10  ПК 8.1  ПК 8.2  ПК 8.3 | различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;  создавать собственные графические объекты и изображения, используя основные инструменты программ векторной графики, а именно:  создавать изображения из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);  выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);  формировать собственные цветные оттенки в различных цветовых моделях;  создавать заливки из нескольких цветовых переходов;  работать с контурами объектов;  создавать рисунки из кривых;  создавать иллюстрации с использованием метода упорядочивания и объединения объектов, а также операции вычитания и пересечения;  применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и т.д.);  создавать надписи, заголовки, размещать текст вдоль траектории.  создавать собственные графические изображения, а также обрабатывать графическую информацию, используя основные инструменты программ растровой графики, а именно:  выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо, Волшебная палочка и др.);  перемещать, дублировать, вращать выделенные области;  редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления (Фильтры, Экшены);  сохранять выделенные области для последующего использования;  монтировать фотографии (создавать многослойные документы;  раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;  применять к тексту различные эффекты;  выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий;  ретушировать фотографии.  выполнять обмен файлами между графическими программами;  создавать анимированные картинки при помощи графических программ;  создавать и редактировать простые трехмерные графические объекты;  составлять композиции из трехмерных объектов. | особенности, достоинства и недостатки различных видов компьютерной графики;  методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;  способы получения цветовых оттенков на экране монитора и принтере;  способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов, в том числе различные методы сжатия графических файлов;  проблемы преобразования графических файлов;  назначение и функции различных графических программ. |

**1.3 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| Вид учебной работы | Объем в часах |
| Объем образовательной программы | 56 |
| в том числе: | |
| теоретическое обучение | 6 |
| практические занятия | 44 |
| Самостоятельная работа | 6 |
| Промежуточная аттестация |  |

**Содержание дисциплины**

1. Основные понятия графического дизайна.
2. Основные принципы классификации цветов. Принципы формирования цвета. Основные цветовые модели.
3. Виды и области применения компьютерной графики.
4. Векторная графика. Элементы векторной графики и их атрибуты. Изучение векторного редактора CorelDraw.
5. Растровая графика. Элементы растровой графики и их атрибуты. Изучение растрового редактора Adobe Photoshop.
6. Трехмерная графика. Элементы трехмерной графики и их атрибуты.
7. Изучение трехмерного редактора Blender.