

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САХАЛИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

для студентов по проведению
самостоятельных внеаудиторных работ
по дисциплине

ОП.10 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

укрупненная группа:

09.00.00 ИНФОРМАТИКА И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА

**специальность: 09.02.03 Программирование в
компьютерных системах**

базовый уровень подготовки

Квалификация: техник-программист

Форма обучения: очная

Южно-Сахалинск
2020

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по НМР

 Е.Н. Ермолаева

« 22 » мая 2020 г.

Разработчик: Игнатова Е.Н., преподаватель информационных дисциплин

Одобрено на заседании ПЦК

информационных дисциплин

Протокол № 9 от « 15 » мая 2020 г.

Председатель ПЦК

 О.Б. Куприяшина

Пояснительная записка

В данной работе приводятся методические указания для выполнения самостоятельной внеаудиторной нагрузки студентов, обучающихся по специальности СПО 09.02.03 Программирование в компьютерных системах базовой подготовки по дисциплине "Компьютерная графика".

Общее количество часов, отводимое на самостоятельную внеаудиторную работу по дисциплине – 22 часов.

В результате изучения дисциплины **студент должен:**

Уметь:

- Разрабатывать компоненты проектной и технической документации с использованием графических языков спецификаций (ПК 1.6.)
- Производить установку, настройку и обслуживание программного обеспечения компьютерных систем (ПК 5.1.)
- Работать с редакторами растровой и векторной графики;
- Работать с различными форматами графических файлов;
- Вставлять в документы видео клипы, графики и другие объекты;
- Создать мультипликацию.

Знать:

- О концепции новой информационной технологии;
- О технологии обработки графической информации;
- О назначении и области применения графических редакторов;
- Об основных технологиях обработки мультимедийной информации;
- ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес;
- ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество;
- ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;
- ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личного развития;
- ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
- ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями;
- ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий;
- ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального роста и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации;
- ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности;
- ПК 1.6. Разрабатывать компоненты проектной и технической документации с использованием графических языков спецификаций;
- ПК 5.1. Производить установку, настройку и обслуживание программного обеспечения компьютерных систем.

Варианты заданий выбираются по номеру студента в списке группы (в журнале группы на начало семестра) или по последним цифрам номера зачётной книжки.

Каждый вид работы сдается в электронном виде в определенных преподавателем форматах. Требования к заданиям конкретизируются в каждой работе. Обязательными во всех случаях являются сведения об авторе и индивидуальном задании.

Работа считается выполненной после предъявления файла(ов) и успешной защиты. Форма защиты может быть разной. В процессе защиты предлагается ответить на вопросы, показать как использовались различные приемы при работе с редактором, либо выполнить контрольное задание. Все итоговые файлы по самостоятельной внеаудиторной работе студента сохраняются студентом до конца семестра в его директории сети колледжа.

Выполнение заданий для самостоятельной внеаудиторной работы предполагает знание изучаемого вопроса по лекциям, практическим занятиям и литературным источникам, в том числе и электронным.

Каждая работа в методических указаниях содержит: задание, варианты заданий, методические рекомендации к выполнению, требования к оформлению, критерии оценок.

При выполнении некоторых видов заданий используются специально подготовленные файлы. Эти файлы и файлы с дополнительными материалами (картинками, видеоклипами, звуками и т.п.) можно брать из разных источников, в том числе и сети Интернет. В этом случае студентов должен быть указан ресурс, с которого был взят материал. В списке литературы приведены источники, наиболее полно соответствующие программе курса и достаточно легко доступные.

Перечень заданий для самостоятельной внеаудиторной работы

№ Темы	Кол-во часов	Тема	Задания	Контроль
1.1.	4	Основы растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки.	Создать презентацию	Демонстрация презентации
2.4.	4	Работа с перспективой и объемом в Corel Draw	Создать рисунок	Проверка рисунка
2.5.	4	Работа со стилями и шаблонами в среде Corel Draw	Смоделировать макет газеты	Проверка макета газеты
3.3.	4	Операции со слоями. Спецэффекты на слое.	Создать рисунок	Проверка рисунка
3.5.	4	Техника рисования и ретуширования. Восстановление изображения	Восстановить фотографию	Проверка рисунка
4.1.	2	Изучение технологии Flash	Создать Flash-ролик	Проверка Flash-ролика
Всего:	22			

Тема 1.1. Основы растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки

Задание: Создать презентацию на определенную тему (№ темы презентации соответствует № в списке журнала)

Варианты задания:

№	Тема презентации
1.	Основы растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки.
2.	Форматы графических файлов
3.	Разрешающая способность.
4.	Понятие цвета и его характеристики
5.	Печать графических изображений
6.	Назначение и интерфейс графического редактора Corel Draw.
7.	Способы работы с примитивами в среде Corel Draw
8.	Работа с текстами в Corel Draw
9.	Работа с перспективой и объемом в Corel Draw
10.	Работа со стилями и шаблонами в среде Corel Draw
11.	Назначение и интерфейс графического редактора Adobe Photoshop
12.	Настройка системы Adobe Photoshop. Основные приемы работы и выделение областей.
13.	Операции со слоями в Adobe Photoshop. Спецэффекты на слое.
14.	Работа с многослойным изображением Adobe Photoshop. Текстовые слои. Векторные слои.
15.	Техника рисования и ретуширования Adobe Photoshop. Восстановление изображения
16.	Технология Flash
17.	Окно программы, панель инструментов, шкала времени, палитра.
18.	Виды анимации и создание презентации
19.	Классификация графических изображений и графических редакторов
20.	Новые возможности графического редактора CorelDraw X4
21.	Разработка GIF-анимации и графических элементов Web-страниц. Графический редактор ImageReady
22.	Разработка Web-сайтов. Графический редактор Dreamweaver.
23.	Воздействие цвета на человека. Использование цвета при проектировании Web-страниц.
24.	Принципы построения «открытых» графических систем.
25.	Типы преобразований графической информации. Форматы хранения графической информации.
26.	2D и 3D моделирование в рамках графических систем.
27.	Организация диалога в графических системах.
28.	Основные функциональные возможности современных графических систем.
29.	Проблемы геометрического моделирования. Виды геометрических моделей, их свойства. Параметризация моделей. Геометрические операции над моделями.
30.	Классификация и обзор современных графических систем.

Рекомендации к выполнению:

1. Изучите источники по предложенной теме;
2. Составьте план;
3. В программе MS PowerPoint создать файл презентации.
4. Состав слайдов презентации:
 - Титульный (отобразить тему, дисциплину, автора работы);
 - На втором слайде составить план презентации;
 - Презентация может состоять от 5 до 30 слайдов;

- Последний слайд должен содержать использованный список литературы и интернет-ресурсов.

Требования к оформлению:

Стиль	~ Соблюдайте единый стиль оформления; ~ Избегайте стилей, которые будут отвлекать от самой презентации; ~ Вспомогательная информация (управляющие кнопки) не должны преобладать над основной информацией (текст, рисунки).
Фон	~ Для фона выбирайте более холодные тона (синий, зеленый).
Использование цвета	~ На одном слайде рекомендуется использовать не более трех цветов: один для фона, один для заголовка, один для текста; ~ Для фона и текста используйте контрастные цвета;
Анимационные эффекты	~ Используйте возможности компьютерной анимации для представления информации на слайде; ~ Не стоит злоупотреблять различными анимационными эффектами, они не должны отвлекать внимание от содержания информации на слайде.
Содержание информации	~ Используйте короткие слова и предложения; ~ Минимизируйте количество предлогов, наречий, прилагательных; ~ Заголовки должны привлекать внимание аудитории.
Расположение информации	~ Предпочтительно горизонтальное расположение информации; ~ Наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана; ~ Если на слайде располагается картинка, надпись должна располагаться под ней.
Шрифты	~ Для заголовков - не менее 24; ~ Для информации - не менее 18; ~ Шрифты без засечек легче читать с большого расстояния; ~ Нельзя смешивать различные типы шрифтов в одной презентации; ~ Для выделения информации следует использовать жирный шрифт, курсив или подчеркивание; ~ Нельзя злоупотреблять прописными буквами (они читаются хуже строчных).
Способы выделения информации:	~ Следует использовать ~ Рамки, границы, заливку; ~ Разные цвета шрифтов, штриховку, стрелки; ~ Рисунки, диаграммы, схемы для иллюстрации наиболее важных фактов.
Объем информации	~ Не стоит заполнять один слайд слишком большим объемом информации: люди могут одновременно запомнить не более трех фактов, выводов, определений; ~ Наибольшая эффективность достигается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждом отдельном слайде.
Виды слайдов	~ Для обеспечения разнообразия следует использовать различные виды слайдов: - С текстом; - С таблицами; - С диаграммами.

Критерии оценок:

Оценка	Критерии
2 (неудовлетворительно)	Неполный состав слайдов. Большое количество грамматических ошибок и неточностей. Неправильно структурирован материал.

	Неверно сделаны выводы
3 (удовлетворительно)	Презентация содержит необходимые слайды. Имеются грамматические ошибки, неточности в формулировках.
4 (хорошо)	Презентация содержит необходимые слайды. Отсутствуют грамматические ошибки, формулировки точные, грамотно сформулированы. Неполностью раскрыта тема презентации. Выводы и примеры неточные, вызывают сомнение.
5 (отлично)	Презентация содержит необходимые слайды. Отсутствуют грамматические ошибки, формулировки точные, грамотно сформулированы. Тема презентации раскрыта полностью. Выводы и примеры не вызывают сомнения.

Тема 2.4. Работа с перспективой и объемом в Corel Draw X4

Задание: Нарисовать рисунок в CorelDrawX4, используя основные инструменты и объекты программы и эффекты работы с перспективой и объемом.

Варианты задания:

№	Тема рисунка
1.	Обертка конфеты «Сахалиночка»
2.	Открытку на 8 марта
3.	Визитную карточку для директора колледжа
4.	Логотип отделения информатики
5.	Обертка конфеты «Ореховая радость»
6.	Открытку к дню учителя
7.	Визитную карточку для заместителя директора по ИТ
8.	Логотип специальности «ПО ВТ и АС»
9.	Визитную карточку для заместителя директора по производственной практике
10.	Обертка конфеты «Буратино»
11.	Открытку к 23 февраля
12.	Визитную карточку для заведующей лабораторией ИТ и ТСО
13.	Логотип лаборатории ИТ и ТСО
14.	Визитную карточку для заместителя директора по научно-методической работе
15.	Обертка конфеты «Ягодка-малинка»
16.	Открытку к дню рождения
17.	Визитную карточку для заведующей отделением информатики
18.	Логотип научно-методического центра
19.	Логотип библиотеки
20.	Обертка конфеты «Рыжий лис»
21.	Открытку к новому году
22.	Визитную карточку для заместителя директора по учебной работе
23.	Логотип музея колледжа
24.	Табличку для кабинета информатики
25.	Обертка конфеты «Вишня с кремом»
26.	Открытку к дню Святого Валентина
27.	Визитную карточку для заместителя директора по воспитательной работе
28.	Табличку на входе для библиотеки
29.	График работы библиотеки
30.	Обертка конфеты «Банановая»

Рекомендации к выполнению:

1. Повторить лекцию №6 и №7 по курсу «Компьютерная графика и дизайн»;
2. В программе CorelDraw нарисовать рисунок по предложенной теме;
3. При выполнении работы необходимо использовать эффект объема;

Эффект объема в Corel DRAW создается методом выдавливания, в результате которого к объекту добавляются боковые поверхности. Этот эффект можно применять для объектов любого вида, кроме простого текста, а объект, подвергаемый выдавливанию, называется управляющим или базовым объектом. На его основе создается групповой объект, включающий базовый объект и боковые поверхности, т.е. грани. Фактически эти грани являются новыми объектами, которые служат для придания исходному объекту объемного вида, длина боковых граней определяет глубину выдавливания.

Боковые грани образуют группу объектов, которые можно изменять как единый объект (например, выдавливание квадрата создает иллюзию куба, или выдавливание окружности позволяет получить эффект цилиндра).

Изменение свойств исходного объекта изменяет и все объемное изображение. Для применения к объекту эффекта выдавливания используется инструмент Интерактивное выдавливание, который находится в раскрывающейся панели Интерактивных инструментов. После его выбора отображается панель свойств, предоставляющая доступ к инструментальным средствам настройки этого эффекта. Элементы панели свойств позволяют выбрать режим выдавливания, а расположение точки схода – глубину, положение и цвет трехмерного объекта, а также задать источники освещения, получить трехмерный эффект объекта.

Существует два способа построения эффекта выдавливания:

- Растровое выдавливание, реализованное нажатием кнопки режим выдавливания картинки (левая кнопка панели свойств)
- Векторное выдавливание осуществляется с помощью кнопки режим векторного выдавливания (справа от первой).

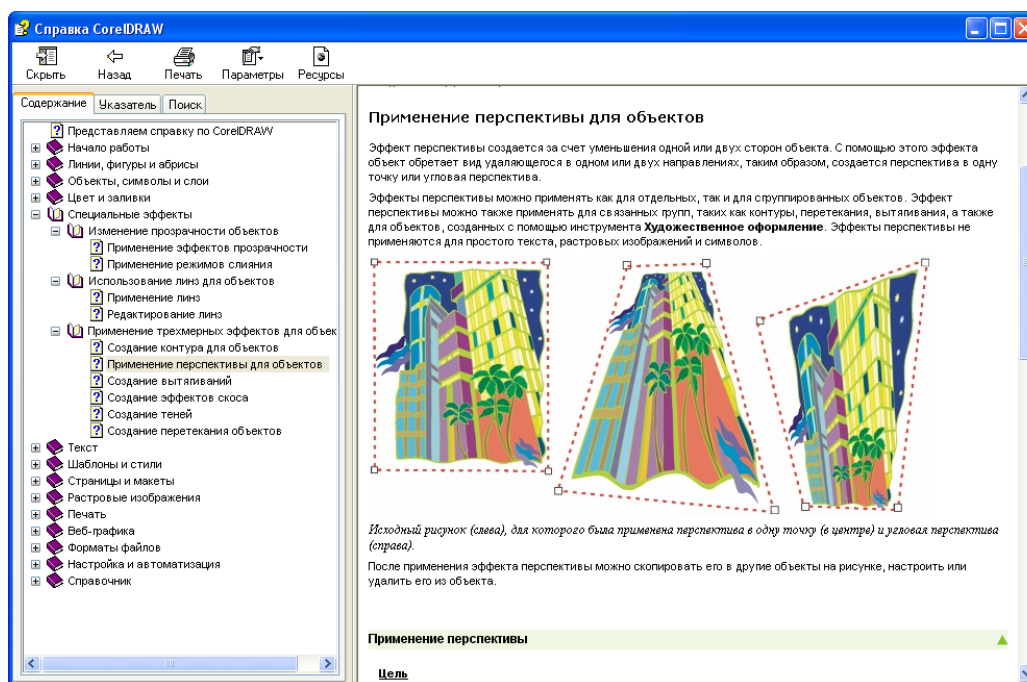
В обоих методах глубина выдавливания устанавливается в поле «Глубина выдавливания».

Для вращения объемных объектов в любой из трех плоскостей предназначена кнопка «Вращение выдавливания» на панели свойств, нажатие которой открывает поля ввода величин вращения объекта относительно оси координат. Вращать объекты можно и в интерактивном режиме. Для этого выделите трехмерный объект инструментом Интерактивное выдавливание: появится стрелка обозначения точки схода и движок глубины выдавливания. Затем нажмите на объект еще раз – появится пунктирное изображение окружности.

- ✓ Если курсор находится за пределами этой окружности, то он принимает форму двуглавой стрелки в виде окружности. В этой ситуации перетаскивая курсор по окружности, объект можно вращать вокруг направления выдавливания.
- ✓ Если курсор находится внутри окружности, то он принимает форму аксонометрического изображения двух окружностей и в этом положении можно выполнять вращение в двух плоскостях.

Следует помнить, что после поворота объекта изменять его точку схода уже нельзя. В этом случае точка схода изображается не закрашенным крестиком.

4. При выполнении работы на этапе настройки перспективы руководствуйтесь справочной системой CorelDrawX4 (рис. 1):



Критерии оценок:

Оценка	Критерии
2 (неудовлетворительно)	Рисунок не отображает предложенную тему. Не использованы предложенные приемы и эффекты приложения. Работа не имеет прикладного значения. Используются рисунки из сети Интернет.
3 (удовлетворительно)	Рисунок отображает предложенную тему. Используются стандартные приемы и рисунки. Не в полном объеме использованы предлагаемые приемы и эффекты.
4 (хорошо)	Рисунок полностью соответствует предложенной тематике. Эстетически отлично воспринимается. Сюжет полон и закончен. Рисунок частично пригоден для использования. Прослеживается индивидуальность оформления. Не в полном объеме использованы предлагаемые приемы и эффекты.
5 (отлично)	Рисунок полностью соответствует предложенной тематике. Эстетически отлично воспринимается. Сюжет полон и закончен. Рисунок практически пригоден для использования. Прослеживается индивидуальность оформления. Используются все предлагаемые приемы и эффекты.

Тема 2.5. Работа со стилями и шаблонами в среде Corel Draw X4

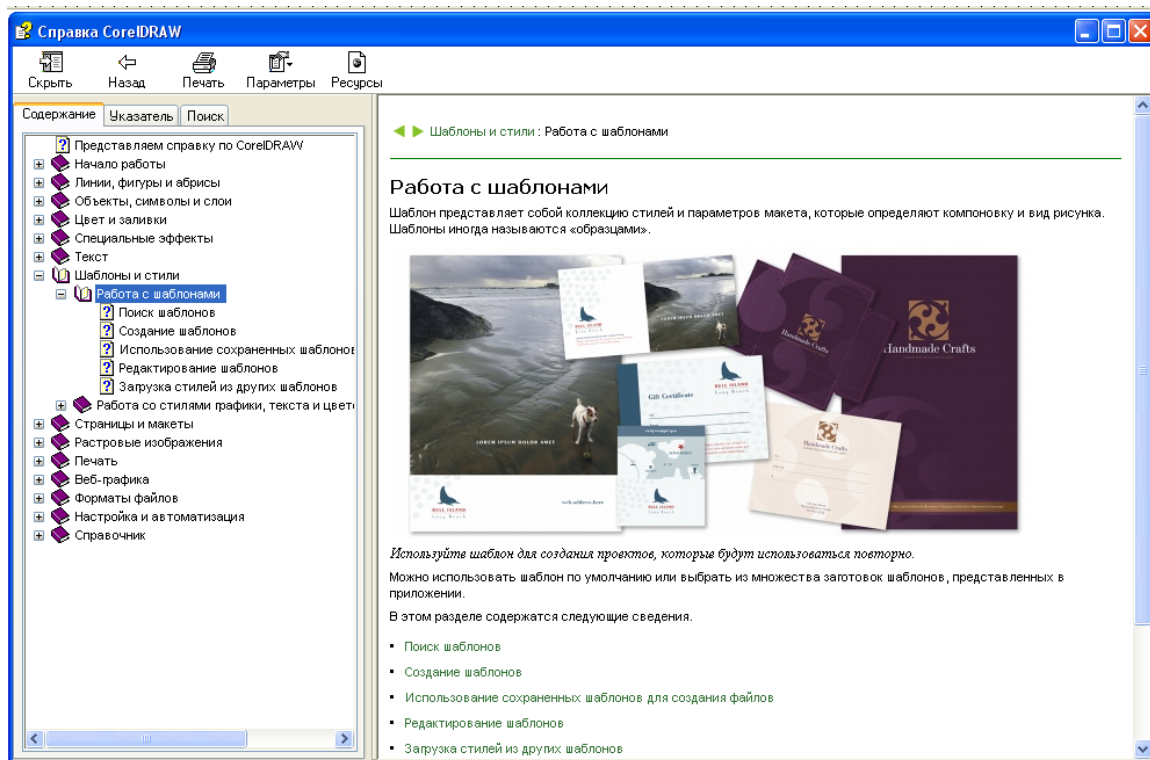
Задание: Смоделировать макет газеты (журнала), используя встроенные или собственные стили и шаблоны программы CorelDrawX4.

Варианты задания:

№	Название газеты	№	Название газеты
1	Газета «Информатика»	16	Газета «Железяки»
2	Газета «Наш колледж»	17	Газета «Хакер и крекеры»
3	Газета «Вести с сессии»	18	Газета «Компьютерные новинки»
4	Газета «Военная подготовка»	19	Газета «Жизнь подростка»
5	Газета «Здоровье»	20	Газета «ЗОЖ»
6	Газета «Студенческая жизнь»	21	Газета «Диеты»
7	Газета «Спортивная подготовка»	22	Газета «Увлечения подростка»
8	Газета «Графика и дизайн»	23	Газета «Карьера»
9	Газета «Рыбалка»	24	Газета «Туризм на Сахалине»
10	Газета «Вопросы психологии»	25	Газета «Учитель»
11	Газета «Кулинарный поединок»	26	Газета «Молодежь»
12	Газета «Лучшие рецепты»	27	Газета «Спорт на Сахалине»
13	Газета «Музей колледжа»	28	Газета «Мода»
14	Газета «Молоток»	29	Газета «Военная техника»
15	Газета «Веселые картинки»	30	Газета «Прически»

Рекомендации к выполнению:

1. Создать документ в CorelDrawX4 (формат А5, 4 страницы);
2. Состав макета:
Страница 1 – титульная, содержит название, лозунг, рисунки, дату выхода, краткую справку о представленном в газете материале;
Страница 2 – страница 3 – выполнены с помощью шаблонов CorelDrawX4, на страницах определены текстовые блоки, места для рисунков в виде оригинальных рамок, обозначены номера страниц. Рисунки и текст можно брать из сети Интернет.
Страница 4 – содержит рекламу, соответствующую тематике газеты и выходные реквизиты (автор, дизайнер, электронный адрес и т.п.).
3. При оформлении газеты необходимо использовать встроенные в редактор стили и шаблоны или создать свой собственный стиль и руководствоваться справочной системой CorelDrawX4 (рис. 2):



Критерии оценок:

Оценка	Критерии
2 (неудовлетворительно)	Файл не отображает предложенную тему. Не использованы стили и шаблоны приложения. Работа не имеет прикладного значения.
3 (удовлетворительно)	Файл соответствует предложенной теме. Используются стандартные приемы и рисунки. Недостаточное количество страниц в газете, нет единого стилистического оформления. Не в полном объеме использованы стили шаблоны приложения.
4 (хорошо)	Файл полностью соответствует предложенной тематике. Эстетически отлично воспринимается. Присутствует стилистическое оформление. Газета частично пригодна для использования. Прослеживается индивидуальность оформления. Не в полном объеме использованы стили и шаблоны.
5 (отлично)	Газета полностью соответствует предложенной тематике. Эстетически отлично воспринимается. Стилизовое оформление единое для всех страниц. Макет пригоден для использования. Прослеживается индивидуальность оформления. Используются стили и шаблоны.

Тема 3.3. Операции со слоями. Спецэффекты на слое

Задание: Создать многослойный рисунок в программе Adobe Photoshop.

Варианты задания:

№	Рисунок	№	Рисунок
1	Вы отдыхаете на пляже	16	Вы с президентом
2	Вы за рулем Lamborghini	17	Вы во дворце на троне и в короне
3	Вы в лодке с собакой	18	Вы – старик (с бородой, усами и очками)
4	Вы отдыхает на цветочном поле	19	Вы на балу в средневековой одежде и парике
5	Вы в музее	20	Вы – байкер на мотоцикле
6	Вы посреди пустыни	21	Вы занимаетесь дайвингом под водой
7	Вы отдыхает на горнолыжном курорте	22	Вы в вольере с тигром
8	Вы и ваши друзья возле костра на отдыхе	23	Вы танкист, выглядывающий из люкатанка
9	Вы в костюме Деда мороза или Снегурочки	24	Вы отдыхаете на стоге сена (в русской рубахе)
10	Вы на рыбалке с удочкой и пойманной рыбой	25	Вы со звездой (Бредом Питтом или Анжелиной Джолли) на красной дорожке
11	Вы катаетесь верхом на лошади	26	Вы кубанский казак (казачка)
12	Вы за рулем Hummer	27	Вы отдыхаете на яхте
13	Вы у фонтана	28	Вы модель на показе мод (на подиуме)
14	Вы на Красной площади	29	Вы балерина (балерун)
15	Вы у Эйфелевой башни	30	Ваша семья у пирамид

Рекомендации к выполнению:

1. Для создания многослойного рисунка необходимо иметь несколько файлов: свое фото в подходящем ракурсе и составляющие рисунок, например, картинку пляжа.
2. Необходимые изображения (костюмы, объекты, пейзажи, фото звезд и т.д. можно брать с сети Интернет или сканировать из журналов и газет).
3. Перед началом работы прочитайте лекцию «Операции со слоями. Спецэффекты на слое».
4. При выполнении работы обязательно используйте инструменты и приемы:
 - Волшебную палочку – для выделения, например неба).
 - В меню Layer (Слой) - New (Новый) – LayerViaCut (Слой вырезанием), создавайте новые слои с выделенными изображениями.
 - С помощью диалогового окнаCurves (Кривые) проделайте необходимую тоновую коррекцию меню Image (Изображение) – Adjustments (Корректировка) – Curves (Кривые).
 - Слои можно подкрашивать в меню Image (Изображение) – Adjustments (Корректировка) – Hue/Saturations (Тон/Насыщенность).
 - Инструмент**FonEraser(Фоновый ластик)** удалит фон вокруг объекта.
 - В меню Image (Изображение) – Adjustments (Корректировка) – Curves (Кривые) можно задать кривую таким образом, чтобы изображение было черным. И при помощи меню Edit (Редактирование) - Transform (Трансформация) изменить масштаб и наклон изображения. Режим наложения SoftLight и полупрозрачность.
 - Инструментом **MagneticLasso (Магнитное лассо)** выделяйте объекты и удаляйте фон клавишей Delete.

- Инструментом **MagicEraser (Волшебный ластик)** (настройки: Толерантность – 80, прозрачность 50%) делайте области полупрозрачными.
5. Расставьте слои по местам. Уменьшите, поверните и придайте перспективу.
 6. Работу необходимо сдать в формате JPG и в формате PSD – 2 файла.

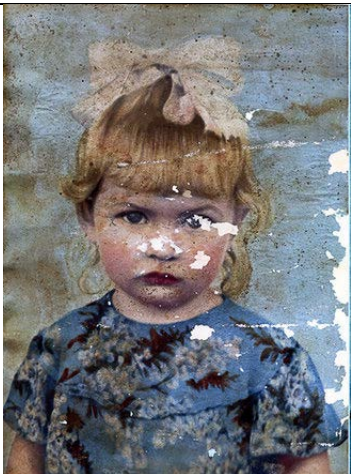
Критерии оценок:

Оценка	Критерии
2 (неудовлетворительно)	Рисунок не отображает предложенную тему. Не использованы предложенные приемы и эффекты приложения. Работа не имеет прикладного значения.
3 (удовлетворительно)	Рисунок отображает предложенную тему. Используются стандартные приемы и рисунки. Не в полном объеме использованы предлагаемые приемы и эффекты.
4 (хорошо)	Рисунок полностью соответствует предложенной тематике. Эстетически отлично воспринимается. Сюжет полон и закончен. Прослеживается индивидуальность оформления. Не в полном объеме использованы предлагаемые приемы и эффекты.
5 (отлично)	Рисунок полностью соответствует предложенной тематике. Эстетически отлично воспринимается. Сюжет полон и закончен. Прослеживается индивидуальность оформления. Используются все предлагаемые приемы и эффекты.

Тема 3.5. Техника рисования и ретуширования. Восстановление изображения

Задание: С помощью рисования и техники ретуширования восстановить старую фотографию.

Варианты задания:

№	Фото	№	Фото	№	Фото
1		11		21	
2		12		22	
3		13		23	
4		14		24	
5		15		25	
6		16		26	
7		17		27	
8		18		28	
9		19		29	
10		20		30	

Рекомендации к выполнению:

1. Для ретуширования изображения необходимо иметь исходный файл (взять у преподавателя).
2. Перед началом работы прочитайте лекцию «Техника рисования и ретуширования. Восстановление изображения».
3. При выполнении работы обязательно используйте инструменты и приемы:
 - Инструментом Clon Stamp (Штамп) с размером кисти 60 пикселей, размытыми краями, стандартным режимом наложения пикселей (Normal), непрозрачностью (Opacity) – 100% и флажок Aligned (Выровненный) переместите курсор в левый верхний угол текущего окна изображения и установите его слева от белой точки на расстоянии диаметра кисти. Удерживая клавишу Alt, нажмите левую клавишу мыши, чтобы зафиксировать область копируемой информации. Отпустите Alt, передвиньте кисть вправо, чтобы она перекрыла дефект, и нажмите левую клавишу мыши.
 - Аналогичным образом удалите дефект в виде темных полос и царапин. Для увеличения размера кисти нажмите клавишу «]», для уменьшения «[».
 - Удаление лишних деталей изображения: инструментом Clon Stamp (Штамп) с размером кисти 20 пикселей определяем начальную область клонирования и проводим вдоль.

- Для восстановления на переднем плане: инструментом PolygonalLasso (Многоугольное лассо) выделим части рисунка, затем искажим полученную область командой Perspective (Перспектива) меню Select (Выделение) подменю Transformselection (Трансформировать выделение). Параметр растушевки Feather.
 - Нажмите Ctrl+C. Копируем выделенную область в буфер.
 - Нажмите Ctrl+V. Вставляем содержимое буфера в новый слой.
 - Инструментом Move (Перемещение) перетаскивайте.
 - Нажмите комбинацию клавиш Ctrl+E или выберите команду MergeDown (Совместить с нижним) из меню Layer (Слой).
 - Нерезкость фотографии: выберите из меню Filter (Фильтр) подменю Sharpen (Резкость) фильтр Sharpen (Резкость). Можно применить эффект несколько раз Ctrl+F (повтор последнего фильтра).
4. Используйте всевозможные приемы ретуширования фотографии изученные на занятиях и самостоятельно.
 5. Конечное изображение должно быть ярким, цветным, хорошего качества.
 6. Расставьте слои по местам. Уменьшите, поверните и придайте перспективу.
 7. Работу необходимо сдать в формате JPG и в формате PSD – 2 файла.

Критерии оценок:

Оценка	Критерии
2 (неудовлетворительно)	Изображение не восстановлено, имеются трещины и царапины. Не использованы предложенные приемы и эффекты приложения.
3 (удовлетворительно)	Фото отретушировано некачественно или не в цвете, нет резкости и яркости. Не в полном объеме использованы предлагаемые приемы и эффекты.
4 (хорошо)	Фотография эстетически отлично воспринимается. Ретуширование выполнено в полном объеме и закончено. Прослеживается индивидуальность оформления. Не в полном объеме использованы предлагаемые приемы и эффекты.
5 (отлично)	Фотоэстетически отлично воспринимается. Ретуширование в полном объеме и закончено. Прослеживается индивидуальность оформления. Используются все предлагаемые приемы и эффекты. Присутствует цвет, яркость.

Тема 4.1. Изучение технологии Flash

Задание: Создать Flash-ролик

Варианты задания:

№	Рисунок	№	Рисунок
1	Что нельзя делать в кабинете информатики	16	Нельзя пить и есть в компьютерном кабинете
2	Один день из жизни программиста	17	Эпизод из жизни студента во время сессии
3	Выбирай деловой стиль одежды	18	Учимся кататься на коньках
4	На физическую культуру ходим в спортивной форме	19	Несколько способов списать на экзамене
5	Прически бывают разные...	20	Как срочно «заболеть»
6	Что делать, если ты забыл бахилы?	21	Как ведут себя студенты в столовой
7	Перемена в моем колледже	22	Студент на практике
8	Поиграем в волейбол	23	Учителя бывают разные...
9	Уроки бывают разные...	24	Один день из жизни студента
10	Один день из жизни студента	25	Один день из жизни преподавателя
11	Один день из жизни преподавателя	26	Как быстро пообедать и не опоздать на урок
12	Мой поход в библиотеку	27	Возле кассы (получение стипендии)
13	Эпизод занятия «Компьютерная графика и дизайн»	28	И как же приготовить его? Этот ужин...
14	Мой поход к стоматологу колледжа	29	А не покататься ли нам на лыжах?
15	Как освободить себя от занятий?	30	Дай списать!

Рекомендации к выполнению:

1. Перед началом работы изучите раздел дисциплины «Технология обработки мультимедийной информации» и информацию из практикума по информатике Немцовой Т.И. «Компьютерная графика и WEB-дизайн, стр. 147 – 200.
2. Изобразите главных персонажей в любом графическом редакторе.
3. В среде MacromediaFlash создайте ролик на заданную тему (№ темы должен соответствовать № по списку в журнале).
4. При монтаже ролика соблюдайте следующие инструкции:
 - По времени ролик должен быть около 3 минут, не отнимая много времени у посетителя;
 - У Flash ролика должно быть звуковое или музыкальное сопровождение;
 - Ролик должен быть выполнен в шуточной форме;
 - Должна быть кнопка для прерывания демонстрации ролика;
 - Ролик должен быть хорошо воспринимаем аудиторией.

Критерии оценок:

Оценка	Критерии
2 (неудовлетворительно)	Ролик не отображает предложенную тему. Не использованы предложенные приемы и эффекты приложения. Работа не имеет прикладного значения. Нет звука и движения.
3 (удовлетворительно)	Ролик отображает предложенную тему. Используются стандартные приемы и рисунки. Не в полном объеме

	использованы предлагаемые приемы и эффекты, частично имеется звук или движение. Нет плавности и синхронизации движения объектов.
4 (хорошо)	Ролик полностью соответствует предложенной тематике. Эстетически отлично воспринимается. Сюжет мини-фильма полон и закончен. Прослеживается индивидуальность монтажа. Не в полном объеме использованы предлагаемые приемы и эффекты.
5 (отлично)	Ролик полностью соответствует предложенной тематике. Эстетически отлично воспринимается. Сюжет полон и закончен. Прослеживается индивидуальность монтажа. Используются все предлагаемые приемы и эффекты, имеется звук и движение. Работает кнопка для прерывания ролика.

СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ:

Базовый учебник:

Немцова Т.И., Назарова Ю.В. Компьютерная графика и WEB – дизайн. Практикум по информатике: учебное пособие. М. ИД «Форум» Инфра-М, 2016. 288с. (Профессиональное образование).

Дополнительные источники:

1. Немцова Т.И. Компьютерная графика и WEB – дизайн. Практикум по информатике: учебное пособие. М., ИД «Форум» Инфра-М, 2008. 288с. (Профессиональное образование).
2. Глушаков С.В. Компьютерная графика и дизайн: учебный курс. Харьков «Фолио», «АСТ», 2001г.
3. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. М., Лаборатория Базовых Знаний, 2001. 320с.
4. Миронов Д. CorelDRAW 11: учебный курс. СПб. Питер, 2003. 448с.
5. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн: учебный курс. Ростов н/Д Феникс, 2002. 320с.
6. Корриган Дж. Компьютерная графика: Секреты и решения: Пер. с англ. М. Энтроп, 2005. 352с.

Интернет-ресурсы:

1. **Методические материалы по дисциплине** URL: ptb-online.ru (дата обращения 10.09.19)
2. **Уроки Photoshop** [веб - уроки] URL: http://photoshop.demiart.ru/gfx_01.shtml (дата обращения 10.09.19)
3. **Онлайн учебник компьютерной графике** [веб - уроки] URL: <http://www.ict.edu.ru/ft/005415/nwpi237.pdf> (дата обращения 10.09.19)