Министерство образования Иркутской области
Областное государственное образовательное
учреждение среднего профессионального образования
«Иркутский авиационный техникум»

Методические указания по выполнению самостоятельной работы по дисциплине

ОП.14 Компьютерная графика

специальности

09.02.03 Программирование в компьютерных системах

Иркутск, 2015

РАССМОТРЕНЫ
ВЦК ПКС, протокол № 12 от 19.05.2017
Председатель ЦК
_____ / М.А. Кудрявцева /

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора по УР
_____ Е.А. Коробкова

№	Разработчик ФИО
1	Безносова Ольга Юрьевна

Пояснительная записка

Дисциплина ОП.14 Компьютерная графика входит в Общепрофессиональный цикл. Самостоятельная работа является одним из видов внеаудиторной учебной работы обучающихся.

Основные цели самостоятельной работы:

Рекомендации для обучающихся по выработке навыков самостоятельной работы:

Тематический план

Раздел Тема	Тема занятия	Название работы	Количество часов
Раздел 1. Растровая графика Тема 1. Основные понятия компьютерной графики	Понятие цвета и его характеристики. Цветовые модели	Создать презентацию на тему "Технические средства компьютерной графики"	2
Тема 2. Графический редактор Adobe Photoshop	Создание и заливка графических объектов	Создать изображение пуговицы произвольной формы	2
	Фильтры эффектов. Создание текстур.	Создать две любые природные текстуры	2
	Комплексная работа	Выполнить ретушь старой фотографии	2
Раздел 2. Векторная графика Тема 1. Графический редактор Corel Draw	Построение и редактирование линий	Изучить настройку параметров автосохранения и восстановление резервной копии файла.	2
	Создание и обработка текста	Изучить применение "горячих клавиш" в Corel Draw и составить таблицу "Горячие клавиши Corel Draw" (не менее 30)	2
	Заливка объектов и обводка контуров	Создать средствами векторной графики поздравительную открытку	2
	Специальные эффекты: перспектива, тени, экструзия	Средствами векторной графики создать пазлы (6 шт. по вертикали, 6 шт. по горизонтали) на тему " Животные Восточной Сибири"	2
	Специальные эффекты: линзы, прозрачность, фигурная обрезка	Изучить тему "Экспорт рисунка в файл; в форматы EPS, PDF, точечной графики"	2
	Комплексная работа	Создать векторное изображение по индивидуальным темам	2
Раздел 3. Трёхмерная графика Тема 1. Программа трехмерного моделирования 3Ds-Max	Построение и редактирование примитивов	Создание 3 D модели на тему "Сказочный город"	4
	Редактирование объектов с использованием модификаторов: скрутка, изгиб, заострение, выдавливание, фаска	Создание шахматных фигур	4

	Создание и назначение материалов	Создать Шахматную доску, расставить шахматные фигуры	2
	Полигональное моделирование объектов	Создать подсвечник и свечу (по видеоролику)	2
	Полигональное моделирование объектов	Моделирование подставки для цветов (по готовому эскизу)	2
	Моделирование освещения: основные типы и настройка источников света	Создать анимацию игры в шахматы (20 ходов)	4
	Зачётное занятие	Изучить горячие клавиши 3 D Max, составить таблицу (30 команд)	2