

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской
области
Государственное автономное профессиональное образовательное
учреждение
«ВОЛГОГРАДСКИЙ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ «ВСПК»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАПОУ «ВСПК»

А.С. Калинин

2020 г.



ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
(повышение квалификации)
Adobe Illustrator

Форма обучения - очная, с применением ДОТ

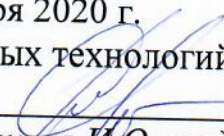
Волгоград 2020

Автор программы: Федорова А.И., преподаватель ГАПОУ «ВСПК».

Программа рассмотрена на заседании кафедры информационных технологий обучения.

Протокол заседания № 3 от «1» октября 2020 г.

Заведующий кафедрой информационных технологий обучения

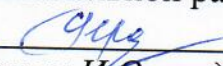

Машихина Т.П.

Фамилия И.О., подпись

Программа рассмотрена на заседании научно-методического совета ГАПОУ «ВСПК».

Протокол НМС № 96 от «1» октября 2020 г.

Заместитель директора по учебно-воспитательной работе


Герасименко С.В.

Фамилия И.О., подпись

Содержание

1. Паспорт образовательной программы	4
1.2. Цели и задачи программы – требования к результатам освоения программы	4
1.4. Категория слушателей.....	5
2. Результаты освоения программы.....	5
3. Структура и содержание программы.	7
3.1. Тематическое планирование программы.	7
3.2. Содержание программы.	8
4. Условия реализации программы.....	13
4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.	13
4.2. Информационное обеспечение обучения.....	13
4.3. Общие требования к организации образовательного процесса.....	14

1. Паспорт образовательной программы

Программа дополнительного профессионального образования (повышение квалификации) реализуется на базе мастерской с применением оборудования мастерской и оснащения рабочих мест в соответствии с инфраструктурным листом WorldSkills Russia по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Содержание настоящей программы направлено на совершенствование профессионального уровня слушателей в рамках имеющейся квалификации, в том числе на овладение ими современными компьютерными технологиями и навыками работы с программным обеспечением Adobe Illustrator.

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

Цель программы – формирование у слушателей компетенций, связанных с современными представлениями и навыками в области векторной графики.

Задачи программы:

- Развивающая: познакомить учащихся с основами графического редактора в рамках изучения программы векторной графики Adobe Illustrator.
- Обучающая: сформировать алгоритм работы с учетом особенностей векторной графики.
- Воспитательная: выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества; привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.

В результате освоения программы слушатели должны.

знать:

- основы графического редактора на примере работы с программами Adobe Illustrator;
- основные инструменты векторной программы;

- базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений;

- возможности работы с объектами
- возможности свободного искажения для создания логотипа;
- возможности закрашивания объектов;
- возможности векторных инструментов в растровой программе
- возможности работы с текстовыми объектами.
- возможности создания собственных изображений
- средства обработки готовых рисунков

уметь:

- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и стилями;
- работать с текстом, использовать палитры цветов;
- работать с рисованием фигур, построением блок-схем
- освоить навыки работы создания глифов;

1.3. Количество часов на освоение программы:

Объем учебной нагрузки по освоению программы рассчитан на 16 часов, обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося (из них на ДО - 7 часов)

1.4. Категория слушателей.

Целевая аудитория: лица со средним и высшим профессиональным образованием, а также студенты, обучающиеся по программам СПО и ВО.

2. Результаты освоения программы.

Планируемые результаты обучения.

В результате обучения слушатель, успешно освоивший программу, научится:

- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и стилями;
- работать с текстом, использовать палитры цветов;
- работать с рисованием фигур, построением блок-схем;
- освоить навыки работы создания глифов;

Форма организации образовательного процесса: очная, с применением дистанционных технологий

Вид выдаваемого документа: удостоверение о повышении квалификации.

Формы и методы контроля:

Программа переподготовки завершается итоговой аттестацией в форме защиты проектной работы: «Создание логотипа».

Формы работы: интерактивные лекции с использованием материально-технической базы Мастерской по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений», практические занятия, семинары, мастер-классы, круглые столы, экспресс-опросы, индивидуальные и групповые проекты и др. В ходе занятий слушатели получают необходимую теоретическую информацию, участвуют в дискуссиях, выполняют учебно-практические задания.

3. Структура и содержание программы.

3.1. Тематическое планирование программы.

Название раздела	Всего часов	Лекционные занятия	Практические занятия	Дистанционные занятия
Модуль 1. Создание иллюстраций.	2		1	1
Тема 1.1 Введение в программу Adobe Illustrator. Закраска рисунков. Работа с текстом			1	
Тема 1.2. Работа с объектами. Методы навигации. Работа с документами				1
Модуль 2. Выделение и выравнивание	2	1	1	
Тема 2.1 Работа с объектами			1	
Тема 2.2. Выделение, Выравнивание, Группирование		1		
Модуль 3. Создание и редактирование фигур	2	1	1	
Тема 3.1. Работа с базовыми фигурами. Рисование.		1		
Тема 3.2. Комбинирование фигур. Редактирование фигур.			1	
Модуль 4. Трансформирование объектов	1			1
Тема 4.1. Монтажные области. Трансформирование. Масштабирование объектов.				1
Модуль 5. Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil	4	1	1	2
Тема 5.1. Работа с инструментом Pen		1		
Тема 5.2 Создание рисунка				1
Тема 5.3 Разделение контура				1
Тема 5.4. Работа с инструментом Pencil			1	
Модуль 6. Цвет и раскрашивание	3	1	1	1
Тема 6.1 Цветовые режимы. Использование палитры цветов. Редактирование цветов.		1		
Тема 6.2. Работа с узором			1	
Тема 6.3 Работа с заливкой				1

Модуль аттестация	7.	Итоговая	2			2
Всего			16	4	5	7

3.2. Содержание программы.

Модуль 1. Создание иллюстраций.

Тема 1.1. Введение в программу Adobe Illustrator. Закраска рисунков.

Работа с текстом.

Теория: Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Создание и изменение градиентной заливки. Импорт изображений формата Adobe Photoshop. Трассировка изображений. Палитра Color Guide. Создание и применение узора.

Практические занятия: Монтажные области Рисование фигур и линий Применение цвета Инструмент Shape Builder. Инструмент Width. Создание и изменение градиентной заливки. Импорт изображений формата Adobe Photoshop. Трассировка изображений. Палитра Color Guide. Создание и применение узора. Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами.

Тема 1.2. Работа с объектами. Методы навигации. Работа с документами.

Теория: Рабочее окно программы Adobe Illustrator. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды. Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Представление о линейках. Упорядочение нескольких документов. Группы документов. Поиск ресурсов при работе с Illustrator.

Практические занятия: Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Работа с палитрами.

Восстановление и сохранение состояния рабочей среды. Навигация по нескольким монтажным областям Использование палитры Navigator. Поиск ресурсов при работе с Illustrator.

Модуль 2. Выделение и выравнивание.

Тема 2.1 Работа с объектами

Теория: Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection.

Практические занятия: Выделение объектов. Использование инструмента Selection. Использование инструмента Direct Selection.

Тема 2.2. Выделение. Выравнивание. Группирование.

Теория: Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга. Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек. Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов. Группирование элементов. Работа в режиме изоляции Добавление в группу. Упорядочивание объектов.

Практические занятия: Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга. Выравнивание по ключевому объекту. Выравнивание точек. Распределение объектов. Выравнивание по монтажной области. Управление группами объектов. Группирование элементов. Работа в режиме изоляции Добавление в группу. Упорядочивание объектов.

Модуль 3. Создание и редактирование фигур.

Тема 3.1. Работа с базовыми фигурами. Рисование.

Теория: Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины

и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Преобразование обводки в кривые.

Практические занятия: Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников. Создание прямоугольников со скругленными углами. Создание эллипсов. Создание многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Преобразование обводки в кривые.

Тема 3.3. Комбинирование фигур. Редактирование фигур.

Теория: Комбинирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки.

Практические занятия: Работа с инструментом Shape Builder. Работа с эффектами палитры Pathfinder. Работа с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображений для создания фигур. Чистка изображения после трассировки.

Модуль 4. Трансформирование объектов.

Тема 4.1. Монтажные области. Трансформирование. Масштабирование объектов.

Теория: Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов.

Практические занятия: Управление монтажными областями. Добавление монтажных областей в документ. Редактирование монтажных областей. Переименование монтажных областей. Переупорядочение монтажных областей. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование объектов. Отражение объектов. Вращение объектов. Искажение объектов. Наклон объектов.

Модуль 5. Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil.

Тема 5.1. Работа с инструментом Pen.

Теория: Знакомство с инструментом Pen (Перо). Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров. Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки.

Практические занятия: Создание прямых линий. Создание криволинейных контуров. Построение кривой. Преобразование точек кривой в угловые точки.

Тема 5.2 Создание рисунка.

Теория: Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой. Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки.

Практические занятия: Создание рисунка скрипки. Рисование кривых. Выделение кривой. Рисование криволинейного контура. Рисование различных типов кривых. Рисование фигуры скрипки.

Тема 5.3 Разделение контура.

Теория: Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками.

Практические занятия: Создание струн скрипки. Разделение контура. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирной линии. Редактирование кривых. Удаление и добавление опорных точек. Преобразование между гладкими и угловыми точками.

Тема 5.4. Работа с инструментом Pencil.

Теория: Рисование с помощью инструмента Pencil. Редактирование с помощью инструмента Pencil. Завершение рисунка скрипки. Сборка частей

Практические занятия: Редактирование с помощью инструмента Pencil. Завершение рисунка скрипки. Сборка частей.

Модуль 6. Цвет и раскрашивание.

Тема 6.1 Цветовые режимы. Использование палитры цветов. Редактирование цветов.

Теория: Раскрашивание графического объекта. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров Применение существующих узоров.

Практические занятия: Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров Применение существующих узоров.

Тема 6.4 Работа с узором.

Теория: Создание узора Применение узора Редактирование узора.

Практические занятия: Создание узора Применение узора Редактирование узора.

Тема 6.5 Работа с заливкой.

Теория: Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров.

Практические занятия: Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров.

Модуль 7. Итоговая аттестация.

Индивидуальное задание: Создание логотипа.

4. Условия реализации программы.

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.

Реализация программы дополнительного профессионального образования предполагает наличие рабочих мест в соответствии с инфраструктурным листом WorldSkills Russia по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Технические средства обучения: учебно-лабораторное оборудование Мастерской по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»:

- Персональный компьютер для обучающихся, в локальную сеть с выходом в Интернет;
- Клавиатура, компьютерная мышь;
- Наушники;
- Компьютерный монитор LCD на стойках;
- МФУ;
- Интерактивная панель;
- Кабель HDMI- HDMI
- Wi-Fi роутер

4.2. Информационное обеспечение обучения.

Информационное обеспечение обучения предусматривает наличие следующего программного и методического обеспечения:

- 64-bit MS Windows 10 Professional;
- Adobe Photoshop CC2018;

- MS Office 2019 Professional + MS Visio 2019
- Adobe Illustrator
- Adobe Premiere Pro

Учебно-методическое обеспечение.

Список источников:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2012.
3. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 2014.
4. Жвалевский А., Гурский Ю. Adobe Illustrator CS2. Библиотека пользователя/ СПб., 2013 г.
5. Интерактивный курс Adobe Illustrator CS3. – М.: Новая школа, 2013 г.
6. Олспач Т., Олспач Д. Illustrator CS. Библия пользователя.: пер. с англ. – М.: «Вильямс», 2014 г.
7. Пономаренко С. И. Illustrator CS2. - СПб.: БХВ-Петербург, 2011 г.
8. Штенников Д. Г. Эффективная работа в Adobe Illustrator CS3: Учебное пособие. – СПб., 2012 г.
9. <http://domdetstva.edusite.ru/DswMedia/programmadod.pdf>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса.

Наличие автоматизированных рабочих мест мастерской по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» рассчитано на 10 человек.

Продолжительность учебного часа теоретических и практических занятий в аудиторном формате и дистанционном режиме составляет 1 академический час (45 минут) на группу, защита проекта 2 академических часа.

Педагогические работники: преподаватели, реализующие программу повышения квалификации, должны удовлетворять квалификационным

требованиям, указанным в квалификационных справочниках по соответствующим должностям и профессиональном стандарте педагога.