

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)
Компьютерная графика

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
1.3. Количество часов на освоение программы:	5
1.4. Категория слушателей	5
2. Результаты освоения программы.....	5
3. Структура и содержание программы	7
3.1. Тематическое планирование программы и содержание учебной дисциплины	7
3.2. Содержание программы.	7
4. Условия реализации программы.....	9
4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению	10
4.2. Информационное обеспечение обучения.....	10
4.3. Общие требования к организации образовательного процесса.	11

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 CorelDRAW.

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

Цели:

- ознакомление с основными направлениями компьютерной графики;
- овладение знаниями для создания и редактирования изображений компьютерной графики;
- овладение базовыми знаниями в области цветовых решений для графических композиций.
- приобретение опыта использования компьютерной графики в профессиональной деятельности.

В рамках курса «Компьютерная графика» обучающиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

- знают виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности;
- владеют способами работы с графическим редактором CorelDRAW;
- знают принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера;
- владеют системой базовых знаний для создания и редактирования растрового и векторного изображений;

- приобретают навыки создания векторных рисунков, компоновки композиции и подбора гармоничных цветов;
- вырабатывают навыки индивидуальной проектной деятельности.

В результате изучения курса слушатель должен обладать следующими компетенциями:

- Владение элементами художественно-творческих компетенций читателя, слушателя, исполнителя, художника при проектировании дизайна, создании макета полиграфической продукции, коллажей произведений компьютерной графики;
- Осознание наличия определенных требований к продукту своей деятельности;
- Анализ достоинств и недостатков аналогов собственного продукта;
- Умение работать в группе, искать и находить компромиссы;
- Умение формулировать собственные учебные цели, например, при создании проекта, при выборе темы доклада;
- Умение принимать решение в случае нестандартной ситуации, брать ответственность на себя;
- Осуществлять индивидуальную образовательную траекторию.

1.3. Количество часов на освоение программы:

Объем учебной нагрузки по освоению программы рассчитан на 16 часов (из них на ДОТ – 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

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 макета обложки книги, используя программу CorelDraw».

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 и содержание учебной дисциплины

Название раздела	Всего часов	Лекционные занятия	Практические занятия	ДОТ
Тема 1. Назначение, возможности, достоинства и недостатки редактора векторной графики CorelDraw.	1			1
Тема 2. Инструменты CorelDraw.	1			1
Тема 3. Цветовые модели	2		1	1
Тема 4. Масштабирование объектов	2	1	1	
Тема 5. Редактирование контура объекта с помощью инструмента Форма.	1			1
Тема 6. Группирование объектов.	2		1	1
Тема 7. Художественное оформление.	2	1	1	
Тема 8. Импорт растровых изображений.	1			1
Тема 9. Простой и фигурный текст.	1	1		
Тема 10. Бюро допечатной подготовки.	1			1
Тема 11. Выполнение итоговой аттестации.	2		2	
Всего	16	3	6	7

3.2. Содержание программы.

Тема 1. Назначение, возможности, достоинства и недостатки редактора векторной графики CorelDraw.

Теория: Главное меню. Панель инструментов. Панель управления, Панель свойств, Панель состояния.

Практика: Основные файловые операции. Настройки. Сохранение документа, типы файлов.

Тема 2. Инструменты CorelDraw.

Теория: Инструменты CorelDraw. Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник, Звезда. Построение прямых и кривых линий инструментами. Свободная форма, Полилиния, Линия по 2-м точкам, линия по 3-м точкам, Перо, Кривая Безье. Редактирование кривых. Замыкание контуров. Рисование объектов.

Практика: Рисование объектов.

Тема 3. Цветовые модели

Теория: Цветовые модели RGB, CMYK. Диапазон цветов, цветовой охват. Присвоение цветового стиля. Организация дочерних цветов, создание оттенков. Задание параметров абриса и заливки. Однородная, градиентная и текстурная заливки. Заливка узором. Способы интерактивного изменения цветовых оттенков. Панели атрибутов. Прозрачность и заливка. Выбор цвета и организация палитр. Абрис объектов. Заливки объектов.

Практика: Создание и настройка заливки или обводки для объекта.

Тема 4. Масштабирование объектов.

Теория: Отражение, поворот, наклон объектов. Копирование и дублирование объектов. Удаление объектов. Геометрические операции с фигурами: соединение, пересечение, обрезка, упрощение. Порядок наложения объектов. Операции с объектами. Взаимодействие объектов.

Практика: Операции с объектами

Тема 5. Редактирование контура объекта с помощью инструмента Форма.

Теория: Типы узлов и сегментов. Добавление, удаление и редактирование узлов и сегментов. Замыкание и размыкание контуров. Преобразование объектов в кривые. Редактирование кривых

Практика: Редактирование кривых

Тема 6. Группирование объектов.

Теория: Выравнивание по направляющим, по сетке. Выравнивание по объектам. Выравнивание и распределение объектов. Страницы. Добавление, удаление, переименование страниц. Шаблоны-страницы. Диспетчер объектов. Слои. Атрибуты слоя. Отображение диспетчером объектов иерархической структуры всех объектов, слоев, страниц документа. Перемещение объектов между слоями, страницами.

Перемещение слоев. Сведение слоев. Группировка, упорядочивание и выравнивание объектов. Страницы и слои.

Практика: Сведение слоев.

Тема 7. Художественное оформление.

Теория: Перетекание. Контур. Оболочка. Вытягивание. Линза. Перспектива. Тень. Настройка атрибутов эффектов. Перетекание. Контур. Оболочка. Вытягивание. Перспектива. Тень. Линза. Художественное оформление.

Практика: Художественное оформление.

Тема 8. Импорт растровых изображений.

Теория: Корректировка и изменение растровых изображений. Трассировка растровых изображений в векторные. Эффекты, применяемые к растровым изображениям. Корректировка и преобразование растровых изображений. Спецэффекты для растровых изображений

Практика: Спецэффекты для растровых изображений

Тема 9. Простой и фигурный текст.

Теория: Выбор интервалов, начертания, размера и типа шрифта, выравнивания. Форматирование простого текста. Форматирование цепочек контейнеров. Табуляции. Колонки. Маркированные списки и буквицы. Модификация текста. Работа с текстом инструментом Форма. Расположение текста вдоль линии, внутри замкнутого контура. Преобразование текста в кривые. Применение цвета к тексту. Взаимные преобразования фигурного и простого текста. Простой текст. Фигурный текст. Дополнительные средства работы с текстом.

Практика: Работа с текстом

Тема 10. Бюро допечатной подготовки.

Теория: Печать документа.

Практика: Проектное задание.

Тема 11. Выполнение итоговой аттестации.

Практика: Создать свой макет обложки книги, используя программу CorelDraw

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:

Основные источники:

1. Петров М.Н., В.П. Молочков. Компьютерная графика.

2. Бурлаков М. CorelDraw13. – СПб.: БХВ-Петербург, 2014
3. Гурский Ю., Васильев А. Трюки и эффекты. CorelDraw. – СПб.: Питер, 2014

Дополнительные источники:

4. К.В.Балухта, Основы художественного мастерства. – М.: Эксмо, 2015.
5. С.Е.Беляева, Основы изобразительного искусства и художественного проектирования, М., АКАДЕМИА, 2016.
6. Г.И.Панксёнов, Живопись. Форма, цвет, изображение, М., АКАДЕМИА, 2015.
7. Г.Лорд, 30 проектов евроремонта, Ростов-на-Дону, «Феникс», 2015
8. Донни О Квин. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера. – М.: Издательский дом “ Вильямс”, 2015.
9. Леонтьев Б.К. Энциклопедия дизайна и графики на персональном компьютере. – М.: ЗАО “Новый издательский дом”, 2014.
10. Статьи из журнала “КомпьюАрт”, 2000-2016.
11. Файола Э.. Шрифты для печати и web-дизайна. – СПб.: БХВ-Петербург, 2013.
12. Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты. – СПб.: БХВ-Петербург, 2013.
13. Яцюк О., Романючева Э. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: БХВ-Петербург, 2014.

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.