Автономная некоммерческая организация
Дополнительного профессионального образования
«Институт подготовки кадров»

УТВЕРЖДАЮ
Директор АНО ДПО «ИПК»
_____ /Е.А. Фокина/
«27» 12 2018 г.

ПРОГРАММА
дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая)
«Компьютерная графика CorelDraw»

ИЖЕВСК, 2018 г.

Пояснительная записка.

Данная программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. N196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

Она предназначена для графических дизайнеров, для инженеров (создание векторных шаблонов), для студентов (оформление рефератов, курсовых, дипломных работ), веб-дизайнеров (создание различных графических элементов при создании сайтов) и просто для всех желающих научиться работать в данной программе для собственного развития.

К ее освоению допускаются любые лица без предъявления к уровню образования, не младше 18 лет.

Объем программы: программа рассчитана на 16 часов очного обучения, срок освоения образовательной программы составляет 4 занятия.

Форма обучения: очная.

Цель программы: изучение общих принципов и навыков работы в компьютерной программе CorelDraw, формирование у обучающихся теоретических знаний и практических навыков в области разработки и редактирования векторных изображений для последующего их использования, как в составе многостраничных изданий, так и самостоятельно в виде товарных знаков и логотипов, а также в качестве основы визиток, рекламных буклетов или календарей.

Содержание программы: включает получение знаний и навыков работы с объектами, создание и редактирование различных объектов, работу с цветом, векторными и растровыми изображениями, планирование и создание макета, а также использование спецэффектов.

Планируемый результат обучения:
По окончании программы обучающийся должен *знать*:
- состав и особенности программы
- настройку программного интерфейса
- графические примитивы
- выделение и преобразование объектов

и уметь создавать:
- графические примитивы
- элементы дизайна
- визитки, этикетки, упаковки, открытки
- дизайн текста (простой, фигурный, объёмный)
- фон
- 3 вида теней
- объекты с рефлексами и тенями.

Организационно-педагогические условия:

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы обеспечивают ее реализацию в полном объеме, качество подготовки обучающихся, соответствие применяемых форм, средств, методов обучения планируемым результатам освоения программы.

Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается 45 минут.

Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические занятия, решение практических задач, консультации. При организации учебного процесса используются интерактивные образовательные технологии, что способствует повышению интереса и мотивации обучающихся, активизации мыслительной деятельности и творческого потенциала, делает более эффективным усвоение материала, позволяет индивидуализировать обучение. При организации самостоятельной работы обучающихся, используются учебные материалы. Все эти технологии в совокупности обеспечивают успешное освоение учебного материала дисциплин.

Имеются учебные аудитории для проведения занятий, которые укомплектованы специализированной мебелью: компьютерные столы, стулья, ученическая доска, стол преподавателя, компьютеры, оснащенные программой CorelDraw, проведено дополнительное освещение.

Реализация программы обеспечена педагогическими работниками. Все преподаватели имеют высшее образование и являются специалистами с большим опытом практической деятельности.

При подготовке обучающихся преподаватели стремятся органично сочетать глубокую теоретическую подготовку и развитие системы практических знаний и навыков, обеспечивая высокую конкурентоспособность прошедших обучение.

Формы аттестации:

Обучение завершается зачетом в виде тестирования и выполнения практического задания в программе.

Лицам, успешно освоившим данную программу, выдается сертификат о прохождении курса «Компьютерная графика CorelDraw».

Календарный учебный график:

Образовательный процесс начинается по мере набора групп обучающихся.
Длительность занятия - 4ак.ч.

График учебного процесса					**Сводные данные по бюджету времени**	
Дни	**1**	**2**	**3**	**4**	Дни	Часы
	Т	Т/П	Т/П	П/З	4	16

Т – теоретическое обучение, П-практическое обучение, З – зачет.

Учебно-тематический план курса
«Компьютерная графика CorelDraw»

№ п/п	**Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей)**	**Количество часов**	**Формы аттестации**
1.	Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой CorelDraw.	1	
2.	Навыки работы с объектами	1	
3.	Редактирование геометрической формы объектов	1	
4.	Создание и редактирование контуров	1	
5.	Работа с цветом	2	
6.	Средства повышенной точности	1	

7.	Оформление текста	2	
8.	Работа с растровыми изображениями	3	
9.	Использование спецэффектов	3	
	Итоговая аттестация	**1**	Экзамен
	Итого:	**16**	

Содержание программы модуля
«Компьютерная графика CorelDraw».

Раздел 1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой CorelDraw (1ч) /
Применение компьютерной графики.
Графические редакторы. Векторная и растровая графика.
Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet.
Настройка программного интерфейса.
Способы создания графического изображения в CorelDraw.
Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов.
Практическая работа - создание графических примитивов (на примере домика).
Раздел 2. Навыки работы с объектами (1ч).
Управление масштабом просмотра объектов.
Режимы просмотра документа.
Копирование объектов.
Упорядочение размещения объектов.
Группировка объектов. Соединение объектов.
Логические операции.
Практическая работа - создание элементов дизайна (на примере облака, луны).
Раздел 3. Редактирование геометрической формы объектов (1ч).
Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты.
Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы.
Разделение объектов с помощью инструмента-ножа.
Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.
Практическая работа - создание элементов рекламного блока (визитки).
Раздел 4. Создание и редактирование контуров (1ч).
Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье.
Понятие узлов.
Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура.
Практическая работа - создание этикетки.
Раздел 5. Работа с цветом. (2ч).
Природа цвета. Цветовые модели.
Применение сложных градиентов, заливок.
Режимы RGB и CMYK.
Практическая работа - создание глянцевого шарика с рефлексами и тенями.
Раздел 6. Средства повышенной точности (1ч).
Линейки. Сетки. Направляющие. Точные преобразования объектов. Привязки.
Выравнивание и распределение объектов.
Практическая работа - создание макета здания.
Раздел 7. Оформление текста (2ч).
Виды текста: простой и фигурный текст.
Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.
Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Навыки работы с текстовыми блоками.
Практическая работа - создание макета благодарственного письма.
Раздел 8. Работа с растровыми изображениями (3ч).

Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений.
Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений.
Форматы векторных и растровых изображений.
Практическая работа - создание фона.
Раздел 9. Использование спецэффектов (3ч).
Добавление перспективы.
Практическая работа – создание объёмного текста.
Создание тени.
Практическая работа – создание трех видов теней (наружной, внутренней, от плоского объекта).
Применение огибающей. Деформация формы объекта.
Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов.
Придание объема объектам. Применение градиентов.
Практическая работа – создание и настройка прозрачности.

ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ (1ч.)
Проводится в форме зачета в виде выполнения тестирования и практического задания в программах.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1) Вопросы к тесту для проверки знаний

1. Растровые изображения это –

A) Массив пикселов, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.
B) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
C) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.

2. Векторное изображение это –

A) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
B) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
C) Массив пикселов, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.

3. Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –

A) Пиксельных
B) Векторных

4. Редактор CorelDraw является

A) Пиксельным редактором
B) Растровым редактором
C) Векторным редактором

5. Треугольник в нижнем правом углу кнопки инструмента означает

A) С кнопкой не связан ни один инструмент
B) Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК
C) С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.

6. Назначение экранной палитры цветов

A) Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации
B) Для задания цвета заливки страницы.
C) Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.

7. Чтобы начать работу с чистого листа в CorelDraw в окне приветствия надо выбрать

A) Создать
B) Открыть

8. Открытие, закрытие, сохранение, импорт документа находится в меню

A) View (Вид)

B) Edit (Правка)
C) File (Файл)

9. Если требуется создать копию файла, или сохранить его в другой папке или другом формате используется команда

A) File – Save (Файл- Сохранить)
B) File – Save As (Файл- Сохранить как)
C) Файл- Сохранить как шаблон.

10. Рамка выделения это –

A) Рамка вокруг объекта на экране
B) Группа из восьми маркеров, обозначающих на экране габариты выделенного объекта или нескольких объектов.
C) Рамка, обозначающая на экране выделенный объект.

15. Элементы рамки выделения используются для

A) Преобразования объектов
B) Для заливки объекта
C) для вырезки объекта.

16. Если при построении прямоугольника удерживать клавишу Shift

A) строится квадрат
B) Прямоугольник строится с правого верхнего маркера
C) Прямоугольник строится из середины

17. Чтобы закруглить углы прямоугольника надо

A) Shape (Форма) – щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
B) Углы закруглить нельзя
C) Shape (Форма) – Перетащить угловой узел.

18. Чтобы закруглить один угол прямоугольника надо

A) Shape (Форма) – Щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
B) Shape (Форма) – Перетащить угловой узел
C) Нарисовать инструментом ФОРМА этот угол.

19. Инструмент для рисования многоугольников

A) Shape (Форма)
B) Polygon (многоугольник)
C) Perfect shape (Стандартные фигуры).

20. Инструментом Star можно построить

A) Правильную звезду
B) Сложную звезду
C) Любой многоугольник.

21. Чем больше значение Sharpness of polygon (Заострение многоугольника)

A) Тем тупее лучи звезды
B) Тем больше углов у звезды
C) Тем острее лучи звезды.

22. В поле Scale Factor (коэффициент масштабирования) содержатся

A) Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта
B) Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта вдоль одной из сторон
C) Значения управляющей операции поворота объекта.

23. Инструмент для построения сетки

A) Graph Paper (Диаграммная сетка)
B) Polygon (многоугольник)
C) Perfect shape (Стандартные фигуры).

24. Инструмент для выбора и построения стандартных фигур

A) Graph Paper (Диаграммная сетка)
B) Perfect Shapes (Стандартные фигуры)
C) Polygon (многоугольник).

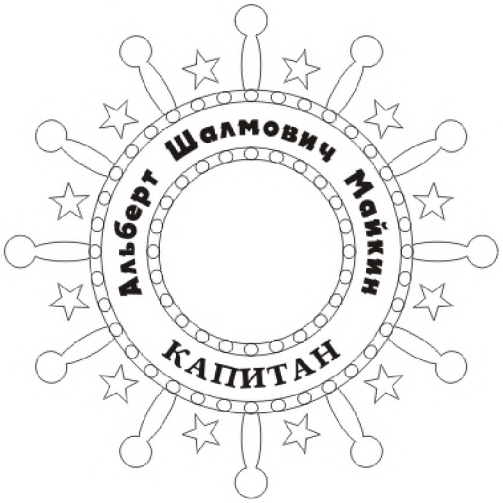
2) Задания для выполнения практической работы.

Задание 1.

Создайте рисунок самостоятельно, используя полученные знания. Готовое изображение сохраните в своей папке.

Задание 2.

1. Создайте векторное изображение примерно следующего вида:

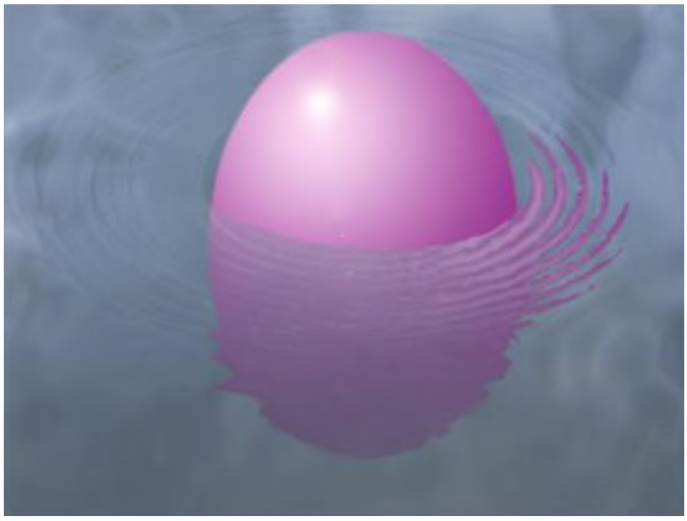


2. Преобразуйте это изображение в растровое: **Файл** ► **Экспорт**, указав тип файла - BMP, разрешение - 300 точек на дюйм (***dpi***)
3. Закройте ***CorelDraw***, запустите ***PhotoShop***. Раскрасьте рисунок и обработайте его фильтрами (на своё усмотрение). Вставьте в центр штурвала изображение из файла.

Готовое изображение сохраните в своей папке.

Задание 4.

Самостоятельно создайте изображение, подобное тому, что вы видите на рисунке, используя полученные знания. Примените инструменты выделения и рисования, фильтры, эффекты:



Готовое изображение сохраните в своей папке.

Список литературы.

1) Куприянов Н. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDraw, Flash. – С-Пб.: Питер, 2005.
2) Миронов Д. CorelDraw X3. Учебный курс. - С-Пб.: Питер, 2007.
3) Блинова Т., Порев В. Компьютерная графика: Учебное пособие (+CD). – М.: Корона-Принт, 2006.
4) Тимофеев С. М. Приемы создания интерьеров различных стилей. – СПб: БХВ-Петербург, 2010. – 400 с.: ил. + CD-ROM.