



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(УрГАХУ)

ФАКУЛЬТЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

УТВЕРЖДАЮ
Ректор


А.В. Долгов
«23» ноября 2020 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

COREL DRAW. ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА

Категория обучающихся: взрослые

Срок обучения: 32 академических часа

Екатеринбург 2020

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы:

В процессе освоения общеобразовательной общеразвивающей программы «Corel Draw. Векторная графика» происходит формирование профессиональных компетенций у обучающегося для выполнения нового вида профессиональной деятельности: изучаются основы работы с векторной графикой, приобретаются практические навыки создания и редактирования двухмерных объектов, применения их в полиграфии, рекламе и web-дизайне.

1.2. Цель реализации программы:

Подготовка обучающихся к работе с векторной графикой и ее творческой, художественной обработкой.

1.3 Срок реализации общеобразовательной программы:

32 академических часа, (включая итоговую аттестацию), из них 16 час - практического обучения.

Лица, освоившие дополнительную общеобразовательную программу, получают сертификат об обучении УрГАХУ.

1.4. Формы и режим занятий:

Обучение без отрыва от работы.

Режим занятий предусматривает учебную нагрузку 4 акад. часа в день, 2 дня в неделю.

1.5. Категория обучающихся:

К освоению дополнительной общеобразовательной программы «Corel Draw. Векторная графика» допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования, если иное не обусловлено спецификой реализуемой программы (Статья 75, п.3, закон № 273-ФЗ от 29.12.2012г.)

1.6. Ожидаемые результаты дополнительной общеобразовательной программы и формы подведения ее итогов

Изучения программы является этапом формирования профессиональных компетенций для выполнения нового вида профессиональной деятельности при закреплении практических навыков, умения и владения компьютерной графикой, основанных на работе с программой Corel Draw.

- Знать: состав, особенности, инструменты программы Corel Draw, приемы и методы работы с изображением, типы объектов и графических примитивов.

- Уметь: создавать и редактировать контуры, выделять и преобразовывать объекты, изменять «геометрию» объекта с помощью различных инструментов Corel Draw, работать с простым и фигурным текстом, работать с цветом, с растровыми изображениями, использовать спецэффекты.

- Владеть: приемами и методами отображения окружающего мира в графических образах, теоретическими знаниями и практическими навыками работы с векторной графикой Corel Draw

2. Содержание программы

2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Описание, упражнения
1	Тема 1. Введение в интерфейс программы Corel Draw. Управление окнами документов.	Назначение, состав и основные возможности программы. Место программы в технологическом цикле подготовки печатных изданий. Главное меню. Встроенные и пользовательские панели управления. Панель инструментов. Панель свойств. Палитры цветов. Докеры. Строка состояния. Полосы прокрутки. Настройка панелей, докеров и меню. Контекстное меню. "Горячие клавиши". Создание, открытие и сохранение документов. Автосохранение. Режимы отображения документа. Масштаб отображения документа. Диспетчер видов. Макет документа. Добавление и удаление страниц. Параметры страницы. Направляющие. Сетка. Режим привязки. Отображение вспомогательных элементов. Измерительные линейки. Изменение положения начала координат.
2	Тема 2. Создание векторных объектов. Инструменты рисования: Кривая Безье, Freehand, Pen Tool, Polyline. Создание простых фигур. Автофигуры.	Построение прямых линий. Кривая Безье. Свободное рисование. Создание и преобразование узлов. Преобразование графических примитивов в кривые. Прямоугольник. Эллипс. Многоугольник. Спираль. Сетка. Автофигуры. Выделение объектов. Удаление объектов. Команда Undo.
3	Тема 3. Параметры инструментов. Трансформация и работа с объектами.	Перемещение, поворот, изменение размера, зеркальное отражение, скос. Атрибуты абриса. Настройка абриса. Приемы работы с инструментом "Контур". Редактирование атрибутов обводки. Копирование атрибутов обводки. Выделение группы объектов. Группировка. Перемещение, поворот, изменение размера, зеркальное отражение, скос.
4	Тема 4. Инструменты редактирования. Инструменты группы Shape Tool. Копирование, перемещение, выравнивание, масштабирование, деформация, вращение, объектов.	Операции с группами узлов. Нож. Ластик. Дублирование объектов. Клонирование объектов. Соединение, объединение, пересечение, исключение.
5	Тема 5. Виды заливок. Монохромная, градиентная, узорная, текстурная заливка. Заливка Post Script.	Заливка двухцветным, полноцветным и растровым узором. Заливка текстурой. Заливка PostScript. Копирование заливки. Интерактивная заливка. Создание пользовательской заливки. Заливка незамкнутых контуров. Редактор палитры. Corel TEXTURE.

6	Тема 6. Теория цвета.	Система представления цвета в компьютере Цветовые модели: RGB, CMYK, HSB, Lab, плашечные цвета. Библиотеки Pantone. Цветоделение, изменение цветовой модели. Цветовой охват. "Безопасная" палитра.
7	Тема 7. Создание текста в Corel DRAW. Текстовые слои. Шрифт.	Различные способы ввода текста. Простой и фигурный текст. Вставка специальных символов. Преобразование текста в кривые. Обтекание текстом объектов. Цепочки контейнеров. Замена отсутствующих шрифтов при открытии документа. Размещение текста вдоль траектории и внутри замкнутой области. Табуляция. Автоматическая расстановка переносов. Автозамена. Проверка правописания. Тезаурус. Шрифтовые технологии. Типометрические единицы. Классификация шрифтов. Гарнитура. Кегль. Начертания. Насыщенность. Пропорции шрифта. Интерлиньяж. Выключка. Кернинг. Трекинг. Установка шрифтов на компьютер. Форматы шрифтов.
8	Тема 8. Слои и эффекты. Создание слоев и операции с ними.	Создание и порядок размещения слоев. Изменение расположения объектов на слое. Выравнивание и распределение объектов. Блокировка объектов. Диспетчер объектов.
9	Тема 9. Добавление и настройка эффектов.	Прозрачность, линзы, перспектива, контур, вытягивания, скос, тени, перетекания.
10	Тема 10. Дополнительные инструменты рисования и работа с растровыми изображениями.	Инструменты Artistic Media Tool. Художественное оформление. Натуральное перо и каллиграфия. Соединительная линия. Размерные и выносные линии. Импорт и экспорт растровых изображений. Форматы графических файлов. Анти-алиасинг. Связывание изображений. Маскирование цветов. Преобразование типа растрового изображения. Художественные фильтры для растровых изображений.
11	Тема 11. Экспорт и импорт изображения. Предпечатная подготовка.	Трассировка, обтравка и кадрирование растровых изображений. Растривание векторных объектов. Общие настройки печати. Установки принтера. Печать крупных изображений по частям. Масштабирование при печати. Печать выбранных объектов. Печать в файл. Этикетки. Спуск полос. Растривание и цветоделение. Треппинг. Типографские метки. Язык описания страниц PostScript. Дефекты печати и способы борьбы с ними.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1. Распределение часов программы по темам и видам учебного плана

№ п/п	Раздел программы (темы)	Общее количество часов по программе	Аудиторные занятия (час.)		Формы текущего контроля успеваемости
			Лекции	Практ. занятия, семинары	
1	Введение в интерфейс программы Corel Draw. Управление окнами документов.	2	1	1	Практ. раб. № 1
2	Создание векторных объектов. Инструменты рисования: Кривая Безье, Freehand, Pen Tool, Polyline. Создание простых фигур. Автофигуры.	2	1	1	Практ. раб. № 2
3	Параметры инструментов. Трансформация и работа с объектами.	2	1	1	Практ. раб. № 3
4	Инструменты редактирования. Инструменты группы Shape Tool. Копирование, перемещение, выравнивание, масштабирование, деформация, вращение, объектов.	2	1	1	Практ. раб. № 4
5	Виды заливок. Монохромная, градиентная, узорная, текстурная заливка. Заливка Post Script.	2	1	1	Практ. раб. № 5
6	Теория цвета.	2	1	1	Практ. раб. № 6
7	Создание текста в Corel Draw. Текстовые слои. Шрифт.	4	2	2	Практ. раб. № 7
8	Слои и эффекты. Создание слоев и операции с ними.	4	2	2	Практ. раб. № 8
9	Добавление и настройка эффектов.	4	2	2	Практ. раб. № 9
10	Дополнительные инструменты рисования и работа с растровыми изображениями.	4	2	2	Практ. раб. № 10
11	Экспорт и импорт изображения. Предпечатная подготовка.	4	2	2	Практ. раб. № 11
	ИТОГО:	32	16	16	

3.2. Мероприятия практической работы и текущего контроля

3.2.1. ПРИМЕРНЫЕ ТЕМЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

№ п/п	№ практ. работы	Наименование тем практических работ	Формируемые компетенции (или их части)	Количество часов занятий
1	Практ. раб. № 1	Создание конкретных геометрических объектов с заданными параметрами.	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов.	1,0
2	Практ. раб. № 2	Создание логотипа компании.	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов.	1,0
3	Практ. раб. № 3	Создание визитной карточки.	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов	1,0
4	Практ. раб. № 4	Линейная отрисовка плана проектируемого объекта (плана квартиры с расстановкой мебели в масштабе)	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визу-	1,0

5	Практ.раб. № 5	Заливка цветом, градиентом, узором или текстурами плана проектируемого объекта.	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов	1,0
6	Практ.раб. № 6	Отрисовка видовых кадров проектируемого объекта (интерьера комнаты в объеме)	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов	1,0
7	Практ.раб. № 7	Создание заголовка с использованием авторского шрифта.	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов	2,0
8	Практ.раб. № 8	Компоновка планшета с использованием слоев.	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов	2,0
9	Практ.раб. № 9	Отрисовка летнего пейзажа с применением эффекта.	Способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визу-	2,0

10	Практ. раб. № 10	Импорт и последующая обработка растровых изображений для создания рекламного плаката	Способностью демонстрировать пространственное изображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визу-	2,0
11	Практ. раб. № 11	Подготовка рекламного плаката к печати	Способностью демонстрировать пространственное изображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания, способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов	
			Итого	16,0

3.3. Контрольные вопросы

1. Инструменты рисования векторных объектов.
2. Способы редактирования векторных объектов.
3. Виды заливок в Corel Draw.
4. Создание и настройка нового слоя.
5. Создание собственного авторского шрифта.
6. Применение эффектов к растровым и векторным объектам.
7. Инструменты для художественного оформления.
8. Предпечатная подготовка макета обложки документа

4. Условия реализации программы

В качестве материально-технического обеспечения реализации программы наряду с традиционным оборудованием аудиторий (классная доска, аудиторные столы и стулья), обеспечивающим чтение лекций, проведение практических занятий проходит в специально оборудованных компьютерных классах.

5. Форма аттестации:

Зачет по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия обучающихся в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения графических работ векторного изображения объектов по заданному проекту.

6. Методические указания к оформлению итоговой работы.

Итоговая работа должна быть представлена в виде подготовки компоновки планшета к печати.

Наименование аудиторий, кабинетов, лабораторий	Виды занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Аудитории №112,1109,107,227 Ул.К.Либкнехта,23	Лекции	Доска, мультимедийный проектор, экран, компьютер
Компьютерный класс №112,1109,107,227 Ул.К.Либкнехта,23	Практические занятия	Компьютеры, оснащенные пакетами графических программ


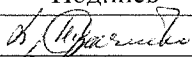
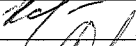
Основная литература:

1. Информатика: базовый курс: учеб. пособие / под ред. С. В. Симоновича. - 3-е изд. - СПб.: Питер, 2014. - 640 с. : ил. - (Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения). - Рек. М-вом образования и науки РФ.
2. Миронов, Д. Ф. CorelDRAW X3 : учебный курс / Д. Ф. Миронов. - СПб. : Питер, 2006. - 397 с. : ил.
3. Коцюбинский, А. О. CorelDRAW 10: Новейшие версии программ / А. О. Коцюбинский. - М. : Триумф, 2000. - 320 с. : ил.
4. Орлов, Андрей. AutoCad 2014 [Текст] / Андрей Орлов. - СПб. : Питер, 2014. - 384 с. : ил. + 1 эл. опт. диск (CD-ROM).
5. Молочков, В.П. Adobe Photoshop CS6 / В.П. Молочков. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 339 с. : ил. ; То же [Электронный ресурс]. - Режим доступа: //biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052 (28.12.2016).

Рекомендуемая дополнительная литература:

1. Макнейл, Патрик. Веб-дизайн : книга идей веб-разработчика / П. Макнейл; пер. с англ. В. Черник. - СПб. : Питер, 2014. - 288 с. : ил. - (В цвете). - Пер. изд. : The web designer's idea book / Patrick McNeil.
2. Голомбински, Ким. Добавь воздуха! : основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген ; пер. с англ. Н. Римецан. - СПб. : Питер, 2013. - 272 с. : ил. - Пер. изд. : White Space is Not Your Enemy : A Beginner's Guide to Communicating Visually through Graphic, Web and Multimedia Design / K. Golombisky, R. Hagen.
3. Adobe Press - Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс под ред. В. Обручева/ учебный курс. М.: Эксмо, 2013. – 432 с/
4. Петелин, А. **SketchUp. Учебник-справочник/ А. Петелин; Интернет-издание, 2012. – 186 с.**
5. Тозик, В., Ушакова, О. Самоучитель SketchUp/ В. Тозик, О. Ушакова: СПб: БХВ-Петербург, 2013. – 192 с.
6. Эдвард Голдберг, Э. Современный самоучитель работы в AutoCAD Revit Architecture/ Э. Голдберг. Пер. с англ. Талапова В.: М: ДМК Пресс, 2012. – 472 с.
7. Вандезанд Джеймс, В., Рид Ф., Кригел Э. Autodesk Revit Architecture 2013-2014. Официальный учебный курс/ В. Джеймс, В. Рид, Э.Кригел. Пер. с англ. Талапова В.: М: ДМК Пресс, 2015. – 328 с.

СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа составлена авторами:					
№ п/п	ФИО	Ученая степень, ученое звание	Должность	Место работы	Подпись
1	Дар Валерия Владимировна	-	дизайнер	УрГАХУ, ФДПО	
Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки одобрена на заседании УМС (Протокол от 02.09.2020г. №01/20) и согласована:					
Должность			Ф.И.О.		Подпись
Проректор по УР			Исаченко В.И.		
Начальник УМУ			Колобова Т.Д.		
Декан ФДПО			Дивакова М.Н.		