

**Администрация города Соликамска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Ресурсный центр новых информационных технологий»**

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ ДПО «РЦ НИТ»
Б.А. Василенко
«22» февраля 2017 г.



ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«Corel Draw»¹

Составитель программы:
Виноградова И.В. методист, МАОУ ДПО «РЦ НИТ»

Соликамск, 2017

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер (утв. Приказом Министерства образования и науки РФ от 09.12.2016 г. №1543)

1. Цель реализации программы повышения квалификации «Corel Draw»:
формирование компетенций по использованию основных возможностей редактора векторной графики Corel Draw для создания и редактирования изображений.

2. Общие компетенции:

ОК 1. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

Профессиональные компетенции:

ПК 1. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

ПК 2. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

ПК 3. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.

ПК 4. Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).

ПК 5. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

3. Планируемые результаты:

В результате освоения программы слушатель приобретает следующие знания, умения, владения, необходимые для качественного изменения компетенций, указанных в п.2:

Слушатель должен иметь практический опыт:

- компьютерной разработки дизайн-макета средствами Corel Draw
- подготовки готового дизайн-макета к печати и публикации

Слушатель должен знать:

- основные понятия компьютерной графики (векторная и растровая графика, расположение объектов в документе, цвет и цветовые модели, атрибуты текста);
- назначение и функциональные возможности программы Corel Draw обработки графических изображений (основные элементы интерфейса программы Corel Draw, структуру инструментальной оболочки редактора, возможность работы с текстом, векторными объектами и т.д.).

Слушатель должен уметь:

- применять знания, умения, личностные качества для успешной деятельности по проектированию графических объектов;
- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;
- создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы Corel Draw, а именно: создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и др.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и т.д.);
- создавать собственные дизайн-макеты для включения их в печатные публикации типа раздаточного материала и наглядных пособий.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «Corel Draw»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН программы повышения квалификации «Corel Draw»

Категория слушателей: пользователи, владеющие базовыми навыками работы на персональном компьютере

Срок обучения: 54 академических часов, в том числе 30 очных часов и 24 заочных часов.

Форма обучения: очно-заочная.

Профессиональ ные компетенции	Наименование модуля	Всего, час.	В том числе		
			Лекции	Практичес кие занятия	Самостоятел ьная работа
ОК1, ОК2	Компьютерная графика. Знакомство с Corel Draw	4	3	1	-
ОК1, ОК2, ПК1, ПК2, ПК5	Основные приемы работы в программе	41	8,5	9,5	23
ОК1, ОК2, ПК3, ПК4	Работа с готовым дизайн- макетом	5	1	3	1
	Итоговая работа	4	-	4	-
Итого:		54	12,5	17,5	24

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
программы повышения квалификации
«Corel Draw»

№ п/п	Наименование модуля	Всего, час.	В том числе		
			Лекция	Практические занятия	Самостоятельная работа
1.	Компьютерная графика. Знакомство с Corel Draw	4	3	1	-
1.1.	Растровые рисунки. Векторные рисунки. Цветные изображения. Понятие объекта в Corel Draw. Основные принципы работы в Corel Draw. Элементы рабочего окна редактора.				
2.	Основные приемы работы в программе	41	8,5	9,5	23
2.1.	Создание векторных объектов	3,5	1	0,5	2
2.1.1.	Создание простых фигур. Рисование линий. Основы работы с текстом. Сохранение документа на диске и его загрузка в Corel Draw. Использование шаблонов. Контекстное меню и копирование свойств объектов. Информация о документе Corel Draw. Использование скриптов. Дополнительные возможности работы с объектом. Некоторые полезные закрепления. Поиск и замена графических объектов. Использование различных режимов просмотра документа. Полезные настройки редактора.				
2.2.	Редактирование изображений	4,5	1	0,5	3
2.2.1	Выделение объектов. Изменение масштаба просмотра изображений. Отмена и возврат последних действий. Перемещение, копирование и удаление объектов. Использование сетки, направляющих и измерительных линеек. Привязка объектов. Блокирование объектов. Цвет контура и заливки объекта.				
2.3.	Работа с несколькими объектами	5	1	1	3
2.3.1	Изменение взаимного расположения объектов. Объединение объектов в группы. Наложение объектов друг на друга. Соединение объектов. Формирование объектов из нескольких других.				
2.4.	Изменение формы объектов	4	1	1	2
2.4.1	Трансформация объектов. Изменение формы стандартных объектов. Редактирование автофигур				

2.5	Редактирование контура и заливки	7	1	2	4
2.5.1	Толщина контура, стиль линий и различные типы стрелок. Однородная заливка. Градиентная заливка. Заливка с помощью узоров. Заливка текстурой. Дополнительные возможности заливки				
2.6.	Интерактивная заливка	7	1	2	4
2.6.1	Основные инструменты интерактивной заливки. Использование ранее созданных заливок. Настройка заливки объектов. Сетчатая заливка				
2.7.	Вставка готовых рисунков	2	0,5	0,5	1
2.7.1	Использование библиотеки графических символов. Работа с заголовками. Импорт и экспорт рисунков. Получение изображений со сканера и цифровой камеры.				
2.8.	Профессиональная работа с текстом	4	1	1	2
2.8.1	Форматирование и редактирование текста. Размещение текста вдоль кривой. Изменение расположения символов текста.				
2.9	Применение эффектов	4	1	1	2
2.9.1	Перетекание объекта в другой и эффект подбоя. Интерактивное искажение, применение оболочек и перспективы. Объемные объекты. Фигурная обрезка. Линзы. Интерактивная прозрачность. Создание теней объектов. Художественная обводка.				
3.	Работа с готовым дизайн-макетом	5	1	3	1
	Создание рисунков для интернета. Создание электронной документации. Особенности работы с многостраничными документами. Публикация в формате PDF. Печать созданных изображений, включение в печатные публикации типа раздаточного материала и наглядных пособий. Использование шаблонов				
4.	Итоговая работа	4	-	4	-
Итого:		54	12,5	17,5	24

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ

Наименование модуля	Объем, ч.	Учебные дни							
		1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день	8 день
Компьютерная графика. Знакомство с Corel Draw	4	X							
Основные приемы работы в программе	18		X	X	X	X	X		
Работа с готовым дизайн-макетом	4							X	
Итоговая работа	4								X

4. Условия реализации программы (организационно-педагогические)

Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения: экран, медиапроектор, презентации; ПЭВМ и программные средства.

Учебно-методическое обеспечение программы

Слушателям курса выдаются методические материалы в электронном виде и отдельные материалы на бумажном носителе, которые являются неотъемлемой частью процесса обучения. После занятий пособия являются документами для выполнения самостоятельной работы, что позволит укрепить полученные знания, умения и навыки.

5. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения программы контролируется по завершению курсов при выполнении итогового задания.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Компьютерная графика. CorelDRAW: Учеб. пособие/
В. В. Кузнецов, С. О. Бородин; Под ред. Т. Б. Корнеевой. —
Томск, 2008. — 191 с.

Работа в CorelDRAW Graphics Suite X7/ В. П. Молочков. — Интуит, 2016. — 284с.

Стив Бэйн, Ник Уилкинсон Эффективная работа: CorelDRAW 12. Эффективная работа: CorelDRAW 12 / С. Бэйн, Н. Уилкинсон. — СПб.: Питер, 2005., — 736с.

Залогова Л.А. Компьютерная графика. Практикум - Москва БИНОМ. Лаборатория знаний 2011.

Ковтанюк Ю.С. CorelDRAW X3 на примерах/ - Диалог-МИФИ, 2007 г.

Миронов Дмитрий. CorelDRAW X3. Учебный курс/– Питер, 2007 г.

Ссылки на ресурсы интернета

[redaktoram.ru>manuals_coreldraw.php](http://redaktoram.ru/manuals_coreldraw.php)

tct.ru>Электронный учебник CorelDraw

<http://www.coreldraw.com/ru/pages/800382.html>

www.corel.demiart.ru

www.interface.ru

www.stilia.ru