

**Негосударственное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Школа Дизайна «АртФутуре»**


УТВЕРЖДАЮ
Директор НОУ ДО
«Школа Дизайна «АртФутуре»
И. С. Демидова
«30» ноября 2015 г.

**Программа дополнительного
профессионального обучения**

Дизайн в рекламе (на ПК)

Образовательная
программа

**Дизайн в рекламе (на ПК) (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Corel
Draw) (56 ак. часов)**

Повышение квалификации

План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий (часы)	Всего		56	
	Аудиторные занятия		56	
	Лекции		28	
	Практические занятия		27	
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля	Экзамен			
	Зачет		1	
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			

Составители: Преподаватель Д.Г. Штенников

1. ВВЕДЕНИЕ К ПРОГРАММЕ

1.1. Цель программы

Сформировать компетенции слушателей в области теоретических и практических знаний о функциональных возможностях компьютерных программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.

1.2. Задачи программы

Изучить функциональные возможности трех графических редакторов - компьютерных программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, предназначенных для работы с растровой и векторной графикой.

1.3. Планируемые результаты обучения

Знать различия типов изображения, выполненных в растровой и векторной графике, и специфику методов работы с такими изображениями.

Уметь создавать простые и сложные многослойные объекты компьютерной графики, создавать художественные эффекты посредством использования компьютерных программ.

Владеть теоретическими знаниями и практическими навыками по созданию и обработке изображений, техникой перевода растровых изображений в формат векторного изображения.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 1			
1. Компьютерная программа Adobe Photoshop, назначение программы.		4	
2. Понятие растровой графики, цветовые режимы и пространства, файловые форматы		4	
3. Рабочая среда программы, инструменты		4	
4. Обработка изображения, навыки фотомонтажа, раскраска черно-белого изображения, пластика и ретушь.		4	
5. Создание простых объектов, создание макетов с применением стилей слоя эффектов, создание текстур и кистей. Создание сложных многослойных объектов.		4	
6. Возможности текста. Создание текстов с эффектами. Приемы автоматизации		4	
7. Компьютерная программа Adobe Illustrator, назначение программы. Понятие векторной графики. .. Рабочая среда программы, инструменты программы		4	
8. Цветовые режимы и пространства Файловые форматы Создание простых объектов.		4	
9. Работа с контурной обводкой объекта. Инструменты рисования от руки.		4	
10. Заливки и градиенты. Создание символов и кистей.		4	
11. Графики, 3D фильтры, перспективная сетка, возможности текста.		4	
12. Создание текстов с эффектами.		4	
13. Компьютерная программа Corel Draw, назначение программы, файловые форматы, рабочая среда программы, инструменты программы Создание простых объектов. Многостраничность документа.		4	
14. Перевод растра в вектор. Создание календаря. Главные отличия от Adobe Illustrator		3	
ВСЕГО:		55	

3. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

	Форма контроля знаний	Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
		Кол-во	Кол-во	Кол-во
1	Экзамен		1	
ВСЕГО:			1	

4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

7.1. Характеристика видов и используемых форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые формы обучения	Объем занятий (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лекции	Лекции		36	
Практические и семинарские занятия	Практические и семинарские занятия, групповые и индивидуальные задания		19	
ВСЕГО:			55	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ АТТЕСТАЦИИ

5.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Назначение программы Adobe Photoshop. Понятие растровой графики. Рабочая среда программы	1-6
2	Назначение программы Adobe Illustrator. Понятие векторной графики. Рабочая среда программы.	7-12
3	Понятие программы Corel Draw. Назначение и рабочая среда программы. Перевод растра в вектор	12-14

5.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

Не предусмотрено

5.3. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

устная письменная компьютерное тестирование иная*

6. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Учебная литература

1. Александр Тайц, Александра Тайц. Учебник Adobe Photoshop 7 – БХВ-Петербург, 2004;
2. Михаил Бурлаков. Учебник Corel Draw 12 – БХВ-Петербург, 2004;
3. Пер. с англ. Н. А. Райтмана "Adobe Illustrator CS5" Эксмо, 2011 год,

6.2. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Стандартно оборудованная аудитория с компьютерами по количеству слушателей.
2. Бумага, офисные принадлежности, офисная мебель, др.
3. Учебные демонстрационные версии компьютерных программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator,.