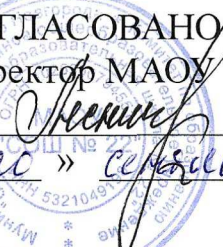


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»
Центр дополнительного образования детей
«Дом научной коллаборации имени С.В. Ковалевской»

СОГЛАСОВАНО
Директор МАОУ "СОШ № 22"
 Л.С. Лесниченко
« 20 » сентября 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по ОД
 Ю.В. Данейкин
« 20 » сентября 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

**ОТ НОВИЧКА ДО ПРОФЕССИОНАЛА:
ОБУЧЕНИЕ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКЕ В COREL DRAW X7**

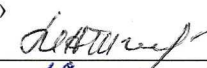
Лицензия рег. № Л035-001115-53/00119498 от 13.04.2016,
Выданная Рособрнадзором на срок - бессрочно

СОГЛАСОВАНО:
Начальник ОДОП

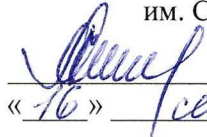
 Е.И. Белова
« 18 » сентября 2024 г.

РАЗРАБОТАЛ:

Педагог дополнительного образования ОДОП
«Урок технологии» ЦДОД «ДНК им. С.В.
Ковалевской»

 М.А. Тимохина
« 16 » сентября 2024 г.

Директор ЦДОД «Дом научной коллаборации
им. С.В. Ковалевской»

 А.В. Нестерчук
« 16 » сентября 2024 г.

Великий Новгород – 2024

Раздел 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Векторное произведение искусства — это термин, описывающий любые произведения искусства, созданные с помощью программного обеспечения для векторной иллюстрации. Развитие векторной графики и применение её в создании иллюстраций, иконок, логотипов и технических чертежей, являются весомым подтверждением необходимости реализации данной программы с точки зрения современности и социальной значимости.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Обучение векторной графике в графическом редакторе Corel Draw X7» разработана в соответствии действующими нормативно-правовыми документами и локальными актами учреждения.

1.1. Актуальность программы

Актуальность данного курса заключается в том, что необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета. Потребность в разработке привлекательных Web-страниц во много раз превышает возможности художников и дизайнеров, которым можно было бы поручить эту работу.

В связи с этим современные графические средства разрабатываются с таким расчетом, чтобы не только дать удобные инструменты профессиональным художникам и дизайнерам, но и предоставить возможность для продуктивной работы и тем, кто не имеет необходимых профессиональных навыков и врожденных способностей к художественному творчеству.

Программы векторной или, по-другому, контурной графики работают с объектами, которые могут быть созданы на основе кривых и геометрических фигур и сохранены в памяти компьютера в виде описаний контуров. Это различные схемы, логотипы, пиктограммы, рисунки, текстовые объекты. Ими пользуются как художники и дизайнеры, так и люди других профессий при подготовке файлов технической документации, описании схем, планов, чертежей, оформлении курсовых и дипломных работ, рефератов и т.д.

При использовании графических редакторов школьник развивает в себе творческое начало за счёт возможности самостоятельно редактировать фотографии, создавать коллажи и рисунки и саморазвивается как художник.

Цель:

- Обеспечение условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно-нравственного развития детей:
- Привлечение наибольшее количество детей к художественному образованию через освоение содержания программы:
- Содействие подготовке одаренных детей к поступлению в образовательные учреждения, реализующие предпрофессиональные образовательные программы в области изобразительного искусств.

Задачи:***Обучающие:***

- расширить представление учащихся о компьютерной графике;
- сформировать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- познакомить с назначениями и функциями различных графических программ;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности, применение продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде.

Развивающие:

- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

Воспитательные:

- повышение общекультурного уровня учащихся;
- вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности;
- выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;

- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Планируемые результаты обучения

В результате обучающиеся будут **знать:**

- иметь представление в построение различных форм и в последующем соединять их в единое целое.
- основные приемы и технологии при создании проектов векторной графики;
- понятия и термины векторной графики;

уметь:

- пользоваться различными инструмента создания форм, использовать переходы в кривые, применять заливки, инструменты тени, контура, перетекания.
- развить основы креативного мышления и образно –художественного восприятия окружающей действительности.
- видоизменять отдельные элементы и объекты, объединять их в функциональные группы.
- создавать собственные векторные графические объекты с дальнейшим сохранение их в формате CDR для последующего создания брелоков с использованием технологии лазерной резки и гравировки.

владеть:

- овладение необходимыми творческими и техническими навыками для создания цифровых картин при помощи программы Corel Draw.
- основными навыками по построению простейших форм в программе Corel Draw

Категория обучающихся: в работе курса «Обучение векторной графике в графическом редакторе Corel Draw X7» принимают участие учащиеся 5-11 классов, не имеющие начальной графической подготовки.

Форма обучения: очная

Режим занятий: количество занятий в неделю - 1, количество часов на одно занятие – 1

Трудоемкость программы: Объем занятий составляет 18 часов

Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Формы контроля	Трудоем кость
		Всего ауд. часов (ак. час)	Теоретические занятия	Практические занятия		
1	Раздел 1	15	9	6		15
1.1	Основы программы	1	1	-	Текущий	1
1.2	Интерфейс Corel Draw	1	1		Текущий	1
1.3	Состав изображений	1	1	-	Текущий	1
1.4	Изучение вектора	1	1	-	Текущий	1
1.5	Размещение текста на траектории	1	-	1	Опрос, просмотр творческих работ	1
1.6	Работа со слоями	1	1	-	Текущий	1
1.7	Изучение эффектов и их применение на практике	1	-	1	Опрос, просмотр творческих работ	1
1.8	Изучение способов импорта	1	-	1	Опрос, просмотр творческих работ	1
1.9	Создание логотипа	1	1	-	Текущий	1
1.10	Пропорции и изменение размеров элементов	1	-	1	Опрос, просмотр творческих работ	1
1.11	Применение заливки и градиентов	1	1	-	Текущий	1
1.12	Изучение вектора. Безье	1	1	-	Текущий	1
1.13	Создание иллюстрации	1	-	1	Опрос, тестирование	1
1.14	Изучение и создание трёхмерной	1	1	-	Текущий	1

1.15	Приёмы работы с векторной графикой	1	-	1	Опрос, просмотр творческих работ	1
2	Раздел 2	3	1	2		3
2.1	Выбор темы проектной работы. Разработка проекта.	1	1	-	Текущий	1
2.2	Доработка проекта. Принцип действия лазерных станков и их виды.	1	-	1	Просмотр творческих работ	1
2.3	Защита проекта (Создание брелка при помощи программы Corel draw)	1	-	1	Защита и просмотр творческих работ	1
	Итого	18	10	8		18

2.2 Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ, объем в часах	Содержание
Раздел 1		
Тема 1.1	Теоретическое 1 час	Введение в векторную графику: объяснение основных понятий и принципов работы с векторными изображениями
Тема 1.2	Теоретическое 1 час	Ознакомление с интерфейсом Corel Draw: обзор основных инструментов и панелей управления.
Тема 1.3	Теоретическое/практическое 1 час	Создание первого векторного объекта: рисование простой фигуры с использованием базовых инструментов.
Тема 1.4	Теоретическое/практическое 1 час	Редактирование векторных объектов: изучение методов изменения формы, размера и цвета объектов.
Тема 1.5	Теоретическое/практическое 1 час	Работа с текстом: добавление и стилизация текста в векторной графике.
Тема 1.6	Теоретическое/практическое 1 час	Использование слоев: объяснение принципа работы со слоями для удобного управления элементами изображения.
Тема 1.7	Теоретическое/практическое 1 час	Работа с эффектами и фильтрами: применение различных эффектов для создания интересных и оригинальных эффектов.
Тема 1.8	Теоретическое/практическое 1 час	Импорт и экспорт файлов: изучение способов импорта и экспорта файлов различных форматов в Corel Draw.
Тема 1.9	Теоретическое/практическое 1 час	Создание логотипа: пошаговое руководство по созданию профессионального векторного логотипа.
Тема 1.10	Теоретическое/практическое 1 час	Работа с масштабированием и преобразованием объектов: изучение методов изменения размера и пропорций объектов

Тема 1.11	Теоретическое/практическое 1 час	Использование цветовых градиентов: создание и настройка градиентных заливок для объектов.
Тема 1.12	Теоретическое/практическое 1 час	Работа с кривыми Безье: освоение методов создания сложных форм с помощью кривых Безье
Тема 1.13	Теоретическое/практическое 1 час	Создание векторной иллюстрации: пошаговое руководство по созданию полноценной векторной иллюстрации.
Тема 1.14	Теоретическое/практическое 1 час	Основы работы с трехмерными объектами: изучение методов создания и редактирования трехмерных объектов в Corel Draw.
Тема 1.15	Теоретическое/практическое 1 час	Продвинутые техники и советы: обзор дополнительных функций и приемов работы с векторной графикой в Corel Draw.
Раздел 2		
Тема 2.1	Теоретическое/практическое 1 час	Выбор темы проектной работы. Разработка проекта.
Тема 2.2	Теоретическое/практическое 1 час	Доработка проекта. Принцип действия лазерных станков и их виды.
Тема 2.3	Теоретическое/практическое 1 час	Защита проекта (Создание брелка при помощи программы Corel draw)

Раздел 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Наличие требуемого ПО (Corel Draw), своевременное посещение занятий, своевременное выполнения заданий курса, защита собственного проекта.

3.1. Литература

1. А.М.Тайц «Самоучитель Corel Draw» А.А.Тайц «Решение любых задач графического дизайна» Москва-Питер 2011
2. Дмитрий Миронов Санкт-Петербург. «Corel Draw» Москва. Учебный курс 2011..
3. Михаил Петров «Corel Draw 8» Руководство пользователя с примерами и упражнениями Москва 2011.
4. Рик Олтман «Corel Draw 8» 4-е издание Полное руководство. Москва «Эитрон" 2011
5. Сергей Пономаренко «Corel Draw 9» Новый уровень технологии создания векторных изображений Санкт-Петербург – 2011.
6. Стив Бэйн «Использование Corel Draw 8» специальное издание Москва-Санкт-Петербург 2011 4. Михаил Бурлаков «Corel Draw для пользователя» Москва 2011.

7. Ф.Кобуры «Corel Draw 8» П.Маккормик Официальное руководство для Win95/98/NT и MAC »Санкт-Петербург 2012.

3.2. Материально-технические условия реализации программы

Занятия проводятся на базе ФГБОУ ВО «Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого» в учебном компьютерном классе ЦДОД «ДНК им. С.В. Ковалевской»

Программы, необходимые для осуществления образовательного процесса:

- CorelDRAW Graphics Suite X7.
- Microsoft Windows 8/8.1 (32- или 64-разрядная версия), Windows 7 (32- или 64-разрядная версия) с последними пакетами обновления
- Intel Core 2 Duo или AMD Athlon 64
- 2 Гб оперативной памяти
- 1 Гб свободного места на жестком диске (для установки без контента)
- Мышь, планшет или мультисенсорный монитор
- Разрешение экрана: 1280 x 768
- DVD-привод (требуется для установки коробочной версии)
- Microsoft Internet Explorer 8 (или более поздняя версия)

Педагогические условия:

К реализации программы привлекаются преподаватели, имеющие среднее профессиональное и высшее профессиональное образование (ученую степень) и опыт работы в сфере графических объектов, а также работы в программе Adobe Photoshop и CorelDRAW Graphics Suite X7.

Особенности освоения программы инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья:

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями учебный процесс осуществляется в соответствии с Положением «Об организации сопровождения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования

«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого» от 30.03.2021 г.

Раздел 4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для текущего контроля уровня знаний, умений и навыков используются следующие методы: тестирование, анализ результатов деятельности, самоконтроль, индивидуальный устный опрос, практические работы, рефлексия.

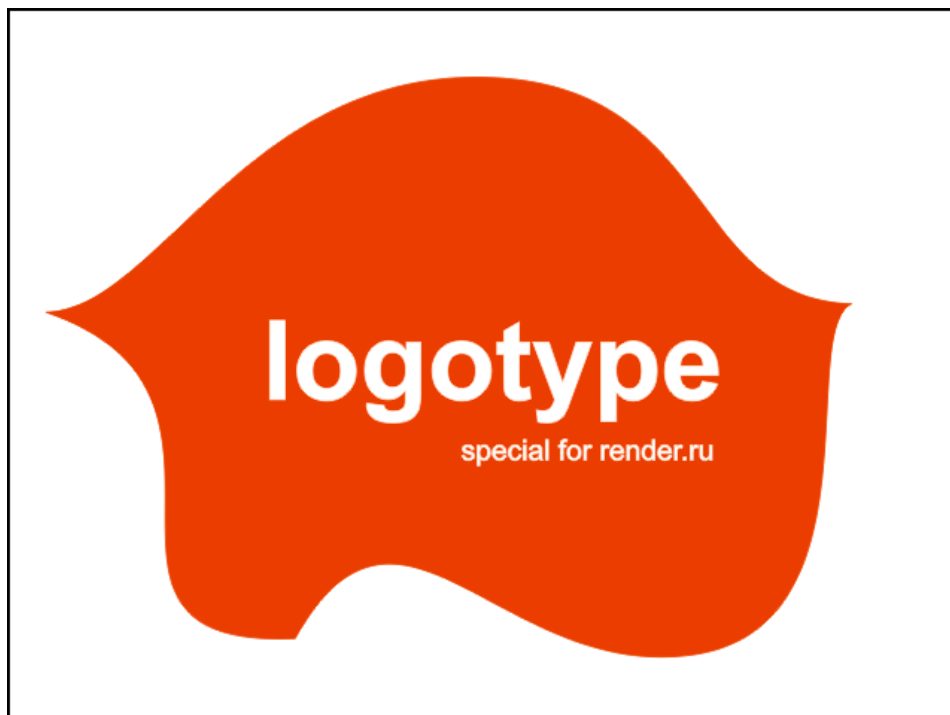
В конце каждого практического занятия обучающийся должен получить результат – создание индивидуального брелка в программе Corel Draw, который в конечном итоге будет вырезан на специализированном лазерном станке.

Итоговый контроль – в виде защиты проекта.

5. СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ

Тимохина Мария Андреевна – педагог дополнительного образования ОДОП «Урок технологии» ЦДОД «ДНК им. С.В. Ковалевской».

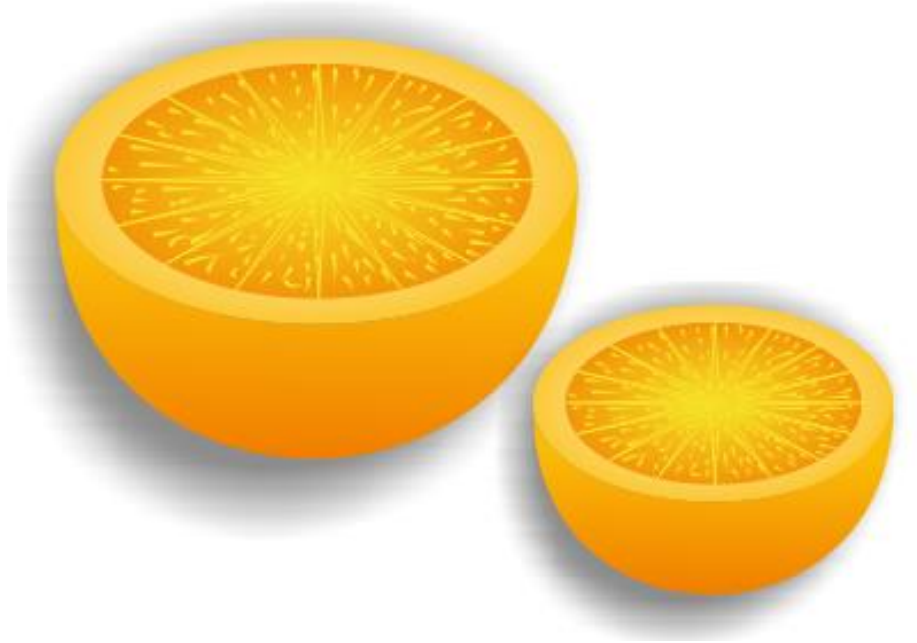
Практическое задание №1 - Построение логотипа



Практическая работа №2 - Создание открытки методом искажения



Практическая работа №3 - Работа с тенями.



Практическая работа №4- Построение бликов

