

Министерство образования и науки Челябинской области  
государственное бюджетное образовательное учреждение  
профессиональная образовательная организация  
«Магнитогорский технологический колледж имени В.П. Омельченко»  
(ГБОУ ПОО «Магнитогорский технологический колледж им. В.П. Омельченко»)



О.А. Пундикова

16 « 10 » 2020 г.

# Работа в графическом редакторе

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Магнитогорск 2020

Программа рекомендована  
цикловой комиссией  
«Швейное производство и дизайн»

Протокол № 2 от «17» 09 2020.

Председатель



С.В. Романенко

Согласовано

Заместитель директора по УМР



О.А.Лихонина

Организация-разработчик: ГБОУ ПОО «Магнитогорский технологический колледж им. В.П. Омельченко».

Разработчик:

Сидорова Е.Н. – преподаватель ГБОУ ПОО «Магнитогорский технологический колледж им. В.П. Омельченко».

Рецензент:

Шивцова Е.А. – методист ГБОУ ПОО «Магнитогорский технологический колледж им. В.П. Омельченко».

Магнитогорск, 2020.  
©МТК

## Пояснительная записка

Учебная программа курса Работа в графическом редакторе.

Курс обучения компьютерной графике в CorelDraw и Adobe Photoshop в МТК.

Общая характеристика курса Предлагаемый курс обучения Работа в графическом редакторе - CorelDraw и Adobe Photoshop Macromedia Flash предназначен для пользователей компьютера, стремящихся освоить возможности современной компьютерной графики, а также для специалистов по рекламе, дизайну и public relations, владеющих начальными навыками работы на персональном компьютере. Методы обучения компьютерной графике основаны на активном вовлечении слушателей в учебный процесс с использованием качественных методических материалов. Занятия курсов обучения компьютерной графике проходят в непринужденной теплой атмосфере в удобное для студентов время.

Приобретаемые в процессе обучения на курсе обучения Компьютерная графика знания и навыки позволяют работать с наиболее популярными и совершенными программами векторной и растровой графики, настольными издательскими системами.

При изучении курса обучения компьютерная графика, слушатели знакомятся с возможностями создания логотипов, визитных карточек и фирменных знаков, получают, редактируют и улучшают изображения (фотографии). В дальнейшем полученные знания и навыки позволяют самостоятельно создавать и редактировать графические изображения с помощью программ растровой и векторной графики: Adobe PhotoShop, CorelDraw, Macromedia Flash и Corel Photo-Paint. Это необходимо для выполнения иллюстраций, обработки фотографий, художественного творчества, дизайна, Web-дизайна и других объектов рекламы на компьютере с использованием анимации.

После изучения дисциплины слушатели должны

**знать:**

- понятия «компьютерная графика», «векторная графика», «растровая графика», «цветовая модель», приемы анимации;
- виды и возможности графических редакторов;
- назначение, возможности, принципы устройства, область применения графических редакторов;

**уметь:**

- работать в среде графического редактора;
- работать с цветовыми моделями;
- оформлять изображения для печати и веб страниц;

- обрабатывать графические изображения;
- изменять общий фон и ретушировать графическое изображение;

Программа составлена с учетом параметров качества обучения:

$\alpha$  - уровень усвоения содержания.  $\alpha=1$  – ученический (узнавание),  $\alpha=2$  – алгоритмический (воспроизведение).

$\beta$  - степень абстракции – уровень описания содержания обучения.  $\beta=1$  – феноменологическая (естественный язык изложения),  $\beta=2$  – предсказательная (предусматривающая объяснение природы и свойств явлений, причин и следствий на языке науки).  $K_\tau$  - коэффициент автоматизма деятельности,

$$K_\tau = \frac{\tau_{\text{спец.}}}{\tau_{\text{уч.}}}, \text{ где}$$

$\tau_{\text{спец.}}$  – время, затраченное на выполнение деятельности специалистом;

$\tau_{\text{уч.}}$  – время, затраченное на выполнение деятельности учащимся,  $1 \geq K_\tau \geq 0,5$ .

Виды учебных занятий: практические занятия.

## Тематический план

### *Программа обучения CorelDraw*

1	Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой:	
	применение компьютерной графики, графические редакторы, векторная и растровая графика;	1
	программа CorelDraw : состав, особенности, использование в полиграфии и Internet;	
	настройка программного интерфейса;	
	графические примитивы; выделение и преобразование объектов;	
2	Навыки работы с объектами:	1
	управление масштабом просмотра объектов;	
	копирование объектов; упорядочение размещения объектов;	
	группировка объектов; соединение объектов; логические операции;	
3	Редактирование геометрической формы объектов:	1
	типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты;	
	изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы;	
	разделение объектов с помощью инструмента-ножа;	
4	Создание и редактирование контуров:	1
	создание объектов произвольной формы, свободное рисование и кривые Безье; сплайн.	
	навыки работы с контурами; создание и редактирование художественного контура;	
5	Работа с цветом:	1
	цветовые модели, простые и составные цвета;	
	способы окрашивания объектов;	
	прозрачность объекта; цветоделение;	
6	Средства повышенной точности:	1
	линейки; сетки; направляющие;	
	точные преобразования объектов;	
	выравнивание и распределение объектов;	
7	Разработка фирменного стиля:	1
	создание логотипов; работа с текстом;	
	разработка фирменных бланков;	
	правила оформления визиток;	
8	Оформление текста:	1
	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;	
9	Планирование и создание макета: настройка документа; планирование и создание макета;	1
	Работа с растровыми изображениями: импорт растровых изображений; редактирование растровых изображений;	
	Использование спецэффектов: добавление перспективы; создание тени; применение огибающей; деформация формы объекта; применение объекта-линзы; оконтуривание объектов; эффект перетекания объектов; придание объема объектам.	
10	Зачетная работа по графическому редактору	1

10

### ***Программа обучения Adobe Photoshop***

1	Введение. Назначение и применение системы. Виды и форматы изображений. Особенности растровых изображений. Параметры растровых изображений.	1
	Отличия PhotoShop от предыдущих версий.	
	Настройки системы. Организация палитр.	
	Открытие и закрытие изображения. Изменение размеров изображения. Способы интерполяции. Изменение размеров канвы.	
	Обрезка изображения.	
	Отмена действий.	
	Обзор способов выделения областей изображения.	
	Техника выделения областей изображения.	
2	Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов.	1
	Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения.	
	Приемы выделения областей сложной формы.	
	Модификация выделения командами Select-Transform selection, Select-Feather и Select-Modify.	
	Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области.	
	Коррекция области: изменение яркости и контраста.	
	Использование линейки, сетки, направляющих при выделении.	
	Создание многослойного изображения.	
3	Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя.	1
	Управление слоями с помощью палитры Layers.	
	Особенности работы с многослойным изображением.	
	Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя.	
	Создание коллажей.	
	Работа со слоями многослойного изображения.	
4	Объединение слоев в наборы Layer Set.	1
	Текстовые слои.	
	Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения.	
	Слияние слоев.	
	Техника рисования.	

5	Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика.	1
	Выбор цвета кисти. Цветовые модели. Библиотеки Pantone.	
	Выбор формы кисти. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти.	
	Выбор параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Особенности работы с графическим планшетом.	
	Закраска областей.	
	Создание градиентных переходов.	
	Применение фильтров для имитации различных техник рисования.	
	Техника ретуширования.	
6	Чистка и восстановление деталей изображения, возможности ретуширования	2
	Использование инструмента "history brush", инструмента "штамп".	
	Использование инструментов коррекции изображения.	
	Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов.	
	Выполнение сложного монтажа.	
7	Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	1
	Использование маски слоя для качественного монтажа.	
	Создание контура обтравки с помощью инструмента Path (контур) и его использование в издательских системах.	
	Основные операции коррекции изображения.	
	Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции.	
	Сканирование и коррекция изображения.	
8	Приемы сканирования. Выбор параметров. Понятие разрешающей способности и линейатуры растра.	1
	Особенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Причины появления муара. Борьба с муаром.	
	Выбор параметров коррекции исходя из применения изображения. Особенности коррекции для полиграфии и Интернета. Настройка точки черного, точки белого и гаммы изображения.	
	Использование фильтров для стилизации изображения.	
	Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	
	Сохранение файла. Форматы графических файлов.	
9	Зачетная работа по графическому редактору	1

10

**Программа обучения "Flash":**

1	Раздел 1	2
	Основы. Векторный редактор.	
	Интерфейс программы Flash.	
	Инструментарий векторного редактора: Инструменты рисования и выделения, Трансформация объектов, Выравнивание и распределение объектов, Работа с контурами, Работа с цветом.	
	Растровая графика.	2
	Автотрассировка и ручная трассировка растровых изображений.	
	Импорт и работа с видеофайлами.	
	Работа с текстом.	
2	Раздел 2	

	Анимация.	
	Монтажная линейка Timeline: Работа со слоями, Работа с кадрами, По-кадровая анимация.	2
	Символы Flash: Экземпляры символов и их свойства, Импорт символов из других документов Flash.	2
	Работа с библиотекой Flash. Анимация движения.	
	Автоматическая анимация: Анимация формы (морфинг).	2
	Анимационные эффекты на основе автоматической анимации: Циклическое движение, Анимация вложенных символов, Анимация растровой графики и текста, Анимация с применением маски, Анимация по заданной траектории.	2
	Встроенные эффекты монтажной линейки. Работа со сценами.	
3	Раздел 3	
	Интерактивность.	2
	Введение в Action Script.	
	Программирование кнопок.	
	Навигация внутри фильма при помощи монтажной линейки.	
	Навигация между фильмами при помощи гиперссылок.	
		12

Всего 32 часа.

## Литература

Основная:

1. Белянин В.Г. Adobe Photoshop Полная версия. NT Press Москва 2008.
2. Киселев С.А., Куранов В.Н. Компьютерная графика. М.: ИРПО, 2016г
3. Семакин И.Г., Хеннер Е.К. Информатика и ИКТ. Базовый уровень: учебник для 10-11 классов. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
4. Шафрин Ю.Н. Основы компьютерных технологий. М.: MBL, 2017г



Приложение к рабочей учебной программе  
«Подготовка технической  
и технологической документации:  
базовый уровень» для ДОУ

# КОНТРОЛЬНЫЙ БЛОК

## Входной тест

1. При помощи какого устройства можно управлять работой графических объектов:
  - а) Мышь
  - б) Клавиатура
  - в) Джойстик
  - г) Принтер
2. При помощи какого устройства осуществляется ввод текстовой информации в компьютер:
  - а) Мышь
  - б) Клавиатура
  - в) Джойстик
  - г) Принтер
3. Какое устройство позволяет выводить информацию на бумажные носители:
  - а) Ксерокс
  - б) Сканер
  - в) Принтер
  - г) Монитор
4. Для воспроизведения какой информации служат колонки:
  - а) Графической
  - б) Математической
  - в) Табличной
  - г) Звуковой
5. Можно ли модернизировать компьютер:
  - а) Да, если позволяет материнская плата
  - б) Да, если хватает мощности блока питания
  - в) Да, если есть место в системном блоке
  - г) Нет

## Эталон ответов к входному тесту

1. а,в
2. б
3. в
4. г
5. а

## Итоговый тест

Выберите правильный ответ:

1. Назначение технологий мультимедиа:
  - а) обработка больших объемов структурированной информации;
  - б) обработка текстовой информации;
  - в) решение вычислительных задач и обеспечения экономической деятельности;
  - г) обработка реальных изображений звука;
  - д) создание инструментальных программных средств информационных технологий.
  
2. Компоненты, входящие в состав программного обеспечения ПК:
  - а) общее ПО;
  - б) прикладное ПО;
  - в) специальное ПО;
  - г) деловое ПО.
  
3. Функции, выполняемые операционной системой:
  - а) управление ресурсами;
  - б) управление процессами;
  - в) пользовательский интерфейс;
  - г) управление процессором.
  
4. Программа, удаляющая вирусы из оперативной памяти компьютера:
  - а) программа-архиватор;
  - б) справочная программа;
  - в) антивирусная программа;
  - г) служебная программа.
  
5. Программа, уменьшающая объем файла, но сохраняющая информацию, записанную в файле:
  - а) программа-архиватор;
  - б) справочная программа;
  - в) антивирусная программа;
  - г) служебная программа.
  
6. Признаки классификации компьютерных вирусов:
  - а) по среде обитания;
  - б) по способу заражения;
  - в) по воздействию;
  - г) по особенностям алгоритма.
  
7. Основные группы вирусов:
  - а) загрузочные;
  - б) файловые;
  - в) файлово-загрузочные;
  - г) дискетные.
  
8. Количество ячеек электронной таблицы, входящих в диапазон A1:C2.
  - а) 6;
  - б) 5;
  - в) 4;
  - г) 3.

9. Какие записи будут найдены после проведения поиска в поле **Опер. Память** с условием **>8?**

	<b>Компьютер</b>	<b>Опер. память</b>	<b>Винчестер</b>
1	Pentium	16	2 Гб
2	386 DX	4	300 МБ
3	486 DX	8	800 Мб
4	Pentium II	32	4 Гб

- а) 1,2;
- б) 2,3;
- в) 3,4;
- г) 4,1.

10. В процессе редактирования текста изменяется:

- а) размер шрифта;
- б) параметры абзаца;
- в) последовательность символов, слов, абзацев;
- г) параметры страницы.

### **Эталон ответов к итоговому тесту**

- 1. г
- 2. а,б
- 3. а,б,в
- 4. а
- 5. а,б,в,г
- 6. а,б,в,г
- 7. а,б,в
- 8. а
- 9. г
- 10. в