

Силабус курсу

Комп'ютерний дизайн та мультимедіа

Освітній ступінь – бакалавр

Галузь знань: 01 Освіта

Спеціальність: 015 Професійна освіта

Освітньо-наукова програма «Професійна освіта»

Кількість кредитів – 6

Рік підготовки, семестр:

- на базі «молодшого спеціаліста» - 2 рік, III семестр
- на базі ПЗСО - 2 рік, III семестр

Компонент освітньої програми: вибіркові навчальні дисципліни

Дні занять: понеділок, 11.10-14.05, ауд. 205

вівторок, 8.00-10.55, ауд. 205

середа, 11.10-12.30, ауд. 205

п'ятниця, 8.00-10.55, ауд. 205

Консультації: вівторок 14.05, ауд. 205

Мова викладання: українська



Керівник курсу

канд. пед. наук, викладач **Ожга Михайло Михайлович**

Контактна інформація ochga@tnpu.edu.ua; 0969236245

Опис дисципліни

Метою курсу є набуття знань, вмінь і навичок для художньої обробки растрових зображень у середовищі Adobe. Photoshop та створення і обробки векторної графіки засобами графічного пакету CorelDRAW; засвоєння основних прийомів корекції цифрових фотографій; набуття теоретичних та практичних навичок для дизайну web-сайтів засобами Image Ready та оптимізації і збереження растрових зображень для web.

Сформувати у майбутніх інженерів-педагогів у галузі комп'ютерних технологій і транспорту систему знань, умінь і навичок, необхідних для викладання дизайнерських ідей за допомогою комп'ютерної графіки, розвивати просторове

мислення, художній смак, розумову активність і творчість, оволодіти теоретичними і практичними основами створення зображень, дизайнерських проектів та художньої ретуші фотографій.

Предмет курсу охоплює вивчення технологій та методів створення та обробки векторної і растрової комп'ютерної графіки у середовищах CorelDRAW та Adobe. Photoshop з метою розміщення їх у web-сайтах. А також набуття теоретичних та практичних навиків для обробки та створення цифрових зображень.

У результаті вивчення дисципліни студенти повинні знати:

- формати векторної і растрової графіки;
- основні програмні засоби обробки векторної і растрової графіки;
- основні принципи роботи з Adobe. Photoshop CS3;
- основні принципи роботи з CorelDRAW;
- технології створення елементів web-сайту засобами Image Ready;
- основні принципи роботи з Pinnacle;
- особливості розміщення графіки у web-сайтах.

та вміти:

- створювати векторну графіку у середовищі CorelDRAW;
- працювати з растровою графікою в пакеті Adobe. Photoshop CS3;
- створювати фрагменти, карти посилань та ролловери засобами Image Ready;
- оптимізувати та зберігати графічні файли для Web;
- створювати анімацію засобами Image Ready;

Структура курсу

Години (лек. / практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
	Змістовий модуль I. Технології обробки растрових зображень у середовищі Adobe Photoshop.		
2/4	Тема 1. Вступ. Комп'ютерна графіка як засіб реалізації дизайнерських рішень	Поняття та види дизайну. Основи кольоросприйняття. Характеристики та принципи побудови композиції. Шрифти. Особливості комп'ютерного оформлення тексту. Місце дизайнерських графічних пакетів у комп'ютерній графіці. Види графіки: растрова, векторна, фрактальна.	Питання, кейси, ІНДЗ
2/4	Тема 2. Adobe Photoshop – Методи створення зображень	Роль графічного пакету Adobe. Photoshop в комп'ютерній графіці. Головне вікно програми. Панель інструментів. Панель опцій. Меню. Палітри. Методи створення зображень. Зміна розмірів зображень, зміна розмірів холста, роздільна здатність.	Питання, кейси, ІНДЗ
2/4	Тема 3. Робота з виділеними областями	Інструменти вирізання. Технологія вирізання об'єктів. Маски і канали. Палітра History.	Питання, кейси, ІНДЗ
2/4	Тема 4. Робота з шарами	Пошарова організація документа. Операції з шарами. Ефекти шару. Створення композицій, колажів.	Питання, кейси, ІНДЗ
2/4	Тема 5. Управління кольором	Кольорові моделі. Кольорові канали. Режими	Питання, кейси, ІНДЗ

		відображення зображень. Режими змішування. Вибір кольору. Корекція кольору по рівнях. Заливка кольором. Тонування. Корекція насиченості, контрастності, яскравості. Команди Curves і Levels.	
2/4	Тема 6. Робота з масками	Призначення масок. Методи створення масок, вирізання маскою.	Питання, кейси, ІНДЗ
Змістовий модуль II. Технології побудови та обробки векторних зображень засобами CorelDRAW .			
2/4	Тема 1. Інтерфейс CorelDRAW	Головне вікно програми. Панель інструментів. Блок інструментів. Меню команд. Кольорові палітри. Докери. Діалогові вікна. Довідка	Питання, кейси, ІНДЗ
2/4	Тема 2. Створення векторних об'єктів	Малювання. Формування фігур. Редагування ліній і фігур. Накладання і розпилення зображень. Заливка. Контур. Корекція кольору. Прозорість.	Питання, кейси, ІНДЗ
2/4	Тема 3. Обробка векторних об'єктів	Об'єднання об'єктів. Групування об'єктів. Трансформація, масштабування, монтаж і впорядкування об'єктів. Створення ефектів. Порядок створення інтерактивних станів. Основні види кривих. Налаштування вузлів. Редагування кривих .	Питання, кейси, ІНДЗ
2/4	Тема 4. Робота з текстом	Введення, редагування, форматування тексту. Декоративні види тексту. Розмальовування тексту і зміна параметрів контура.	Питання, кейси, ІНДЗ

		Розподіл і об'єднання тексту. Перетворення тексту в криві. Текстові ефекти.	
--	--	---	--

Формування програмних компетентностей

Індекс в матриці ОП	Програмні компетентності
ЗК 1.	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
ЗК2.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ЗК6.	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
ЗК7.	Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел.
ЗК13.	Здатність приймати обґрунтовані рішення.
ФК7.	Здатність розуміти процеси розвитку і зміни в суспільстві.
ФК18	Здатність використовувати Інтернет-ресурси (в тому числі іншомовних) для професійного розвитку та поширення власних ідей.
ПРН2.	Демонструвати знання предметної галузі інформатики.
ПРН8.	Уміти здійснювати пошук інформаційних ресурсів, критичний їх аналіз та опрацювання з метою використання її у сфері професійної діяльності із дотриманням авторських прав.
РН 11.	Уміння проводити уроки в початковій школі, аналізувати урок щодо досягнення його мети й завдань, оцінювати ефективність застосованих форм, методів, засобів і технологій, використовувати

	інноваційні технології вивчення певної освітньої галузі/предмета в класі з інклюзивним навчанням.
РН 13	Уміння працювати з комп'ютерними мережами, застосовувати інформаційнокомунікаційні та медійні технології для організації освітнього процесу в початковій школі.
РН 16.	Здатність до використання засобів вербальної та невербальної комунікації задля підвищення рівня професійної культури майбутнього вчителя.

Літературні джерела

1. Бочков А.Л. Графика и мультимедиа для Web. Учебно-методическое пособие / А.Л. Бочков, А.В. Меженин // – СПб.: СПбГИТМО(ТУ), 2002. – 44 с.
2. Божко А.Н. Photoshop CS: технология работы / А.Н. Божко // – М.: ЭКСМО-ПРЕСС, 2006. – 245 с.
3. Бурлаков М.А. CorelDRAW 12 / М.А. Бурлаков // - СПб.: БХВ-Петербург, 2004 – 688 с.
4. Волкова Е.В. Photoshop CS2. Художественные приемы и профессиональные хитрости / Е.В. Волкова // – СПб.: Питер, 2006. – 252 с.
5. Гурский Ю.А. CorelDRAW 12. Трюки и эффекты / Ю.А. Гурский, И. Гурская, А.В. Жвалевский // - СПб.: Питер, 2005. – 464 с.
6. Гурский Ю.А., Жвалевский А.В. Photoshop CS2. Библиотека пользователя / Ю.А. Гурский, А.В. Жвалевский // – СПб.: Питер, 2006. – 640 с.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова // – М., БИНОМ. Лаборатория знаний. 2005. – 245 с.
8. Клоковски М. Высший пилотаж в Photoshop CS2 / М. Клоковски // – М.: ИТ-Прес, 2006. – 480 с.
9. Мельниченко В.В. CorelDRAW Graphics Suite 12. Практическое руководство / В.В. Мельниченко, А.В. Легейда // – К.: Век+, М.: КОРОНА принт, К.: НТИ, 2004. – 524 с.
10. Петров М.Н. Эффективная работа: Photoshop CS / М.Н. Петров // – М.: ЭКСМОПРЕСС, 2006. – 327 с.
11. Печников В.Н. Adobe Photoshop для Web: Подробное иллюстрированное руководство / В.Н. Печников // – М.: ИТ-Прес, 2006. – 360 с.
12. Федорова А. В. CorelDRAW X3. Экспресс-курс / А.В. Федорова // – СПб.: БХВПетербург, 2006. – 432 с.
13. Вебмастер Про [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.webmasterpro.com.ua>
14. Електронна книга [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.engenegr.ru>

15. Комп'ютерна бібліотека [Електронний ресурс] – Режим доступу:
<http://computerlibrary.info>
16. Дизайн студія «Фрегат» [Електронний ресурс] – Режим доступу:
<http://www.dsf.ru>
17. Дизайн [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.design.sa.net.ua>
18. Дизайн [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.art-builders.com>
19. Уроки Adobe Photoshop [Електронний ресурс] – Режим доступу:
<http://photoshop.demiart.ru>

Політика оцінювання

- **Політика щодо дедлайнів та перескладання:** Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку (75% від можливої максимальної кількості балів за вид діяльності балів). Перескладання модулів відбувається із дозволу навчальної частини за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
- **Політика щодо академічної доброчесності:** Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування та підготовки практичних завдань в процесі заняття.
- **Політика щодо відвідування:** Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, працевлаштування, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.

Оцінювання

Остаточна оцінка за курс розраховується наступним чином:

Види оцінювання		% від остаточної оцінки
Модуль 1	усне опитування, тести, завдання	30
Модуль 2	усне опитування, тести, завдання	30
ІНДЗ		10
Підсумковий контроль (– тести		30

Шкала оцінювання студентів:

ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	відмінно
B	85-89	добре
C	75-84	добре
D	65-74	задовільно
E	60-64	достатньо
FX	35-59	незадовільно з можливістю повторного складання
F	1-34	незадовільно з обов'язковим повторним курсом

