

APSTIPRINU

Rēzeknes Mākslas un dizaina vidusskolas direktors
Osvalds Zvejsalnieks
2016.gada 4.februārī.

Pedagogu profesionālās pilnveides 36 stundu A programma.

Programmas nosaukums: ***Vektorgrafikas attēlu izveides pamati un to pielietojuma iespējas tehnoloģiskās iekārtās.***

Mērķauditorija: *profesionālās vidējās un profesionālās ievirzes izglītības iestāžu pedagogi; citi interesenti ar pamata priekšzināšanām.*

Kursa mērķis: *veidot vektorgrafikas attēlu izveides pamatiemaņas CorelDraw un sniegt priekšstatu par procesa - “no idejas līdz gatavam izstrādājumam” - etapiem, izmantojot datorvadāmās tehnoloģiskās iekārtas.*

Kursa uzdevumi:

- ✓ *veidot pamatiemaņas dažādas sarežģītības attēlu izveidei vektorgrafikas programmā CorelDraw;*
- ✓ *sniegt zināšanas par saglabājamo datņu formātiem, to konvertēšanu un sagatavošanu izpildei datorvadāmās tehnoloģiskās iekārtās;*
- ✓ *sniegt priekšstatu par izpildes procesu virtuālās simulācijas nozīmi izveidotā izstrādājuma projekta atklūdošanā un tai sekojošu izstrādājuma izveidi.*

Īss kursa apraksts.

Kurss ir paredzēts vektorgrafikas attēlu izveides pamatu apguvei, izmantojot CorelDraw piedāvātās iespējas, veidojot iemaņas radošo ieceru vizualizēšanā. Tiek arī aplūkota izveidoto attēlu sagatavošana un pielietojuma iespējas izstrādājumu izgatavošanai datorvadāmās iekārtās (piemēram, ploteris, putu polistirola ploteris, izšūšanas šujmašīna u.c.).

Kursa sadalījums pa tematiem:

N.p.k.	Temats	Paredzētais stundu skaits
1.	CorelDraw vides raksturojums, darbarīki. Pamatdarbības ar objektiem: izmēru piešķiršana, rotēšana, pozicionēšana, šķiebšana uc. Jaunu formu izveidošana apvienojot, izgriežot un no pārklājošiem segmentiem	8
2.	Iekrāsojuma veidi telpiskuma panākšanai. Materialitātes piešķiršana. Pārejas rīks Blend un tā pielietojuma iespējas.	4
3.	Pamata figūru pārveide par līklīniju, pielietojamie mezglu veidi formas pārveidē. Darbības ar līnijām, līniju veidi. Pseudoapjoma izveides rīki un apskates režīmi	4
4.	Teksta drukāšanas režīmi. Fontu formatēšana. Teksta novietošana neregulārā laukumā, objektā. Figurāla teksta izveide. Teksta pārveide pār līklīniju objektu, tā maiņas iespējas	4
5.	Ilustrācijas izveide. Pamatformas laukumu izveide. Attēlu skanēšana. Rastra attēlu apstrāde izmantojot trasēšanu. Rastra un vektorattēlu kombinēšanas iespējas, izmantojot Powerclip iespējas	6
6.	Elementu imports un eksports no/uz citām programmām. Izdrukas opciju maiņa un pielāgošana	2
7.	Izstrādā attēla pārbaude, izmantojot virtuālo simulāciju pirms izpildes datorvadāmā iekārtā. Izstrādājumu izveide izmantojot datorvadāmos darbgaldus.	8

Programmu izstrādāja: Mg.paed.; Mg.sc.comp. Aivars Skarbiniks