



KOOLITUSMAJAKAS
KURESSAARE AMETIKOOL

***KURESSAARE AMETIKOOLI TÄIENDUSÕPPE ÕPPEKAVA
TRÜKISTE KUJUNDAMINE JA KÜLJENDUS***

ÕPPEKAVA NIMETUS	TRÜKISTE KUJUNDAMINE JA KÜLJENDUS
ÕPPEKAVARÜHM	Audiovisuaalne ja muu meedia
KOOLITUSE MAHT JA ÕPPEVORMID	Koolituse maht: 60 auditoorset tundi millest 10 tundi on loengu vormis ja 50 tundi praktiliste osakuste rakendamine õppekeskkonnas
ÕPPEKAVA KOOSTAMISE ALUS	Õppekava on koostatud lähtuvalt Kuressaare Ametikooli multimeedia kujundaja õppekavast, moodulite nimetused: kujundusprogrammide algõpe, tarkvaraõpe – pikselgraafika, tarkvaraõpe - vektorgraafika.
ÕPIKESKKOND	Õppeklassid ja õppetöoks vajalikud ruumid vastavad töötervishoiu ja tööohutuse seaduses sätestatud töötervishoiu ja -ohutuse nõuetele. Koolituse läbiviimiseks on 20 kohaga arvutiklass kiire interneti ja vajaliku tarkvaraga.
SIHTGRUPP JA ÕPPE ALUSTAMISE TINGIMUSED	Koolituse sihtrühmaks on ettevõtete töötajad, kel on vajadus kujundada firmagraafikaga trükiseid (kutsed, diplomid, tänukirjad jne), tootekatalooge. Õpingute alustamise eeldus on arvuti kasutamise oskus vähemalt kesktasemel.
EESMÄRK	Õppekava eesmärk on tutvustada sihtotstarbelisi vabavaralisi kujundusprogramme ja kujundusloogikat, et lihtsamad kujundustööd saaks võimalikult heal tulemusel sooritatud.
ÕPIVÄLJUNDID	Koolituse läbinu: <ol style="list-style-type: none"> 1) teeb vahet raster- ja vektorgraafikal ning nende failitüüpidel, pöörab faili, muudab selle resolutsiooni, värviskaalat ja salvestab tulemuse erinevateks failideks; 2) valib kujutise digitaliseerimiseks õige graafikaprogrammi; 3) teab erinevaid pilditöötlusprogramme, nende faile ja kasutamisoskust; 4) loob uue faili, muudab selle kõiki parameetreid ja salvestada vastavalt vajadusele erinevatesse failiformaatidesse; 5) loob uusi faile, avab erinevaid faile, oskab neid töödelda, importida, eksportida, salvestada, kasutada programmi eriefekte, oskab teha erinevaid värvilahutusi ja eriformaatides väljatrukke.
ÕPPESISU	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arvutigraafika liigid ja põhimõisted 2. Ülevaade enamlevinud kujundustarkvarast 3. Kujundusalane tarkvaraõpe: vektor- ja pikselgraafika põhifunktsioonid, tööriistad, seaded ja tööloogika (kihid, resolutsioon, värviruumid, failiformaadid jne) 4. Trükiettevalmistuse alused 5. Pikselgraafika. <p>Pikselgraafika mõisted, tööriistad, pildi suurus ja lõikamine, erinevad selekteerimise võtted, pildikorreksioon (retušeerimine), värvikorrektsioon, filtreid</p>

	<p>kasutamine, tekstidega töötamine</p> <p>6. Vektorgraafika. Vektorgraafika mõisted, tööriistad, layerite süsteem, joonte ja pindadega töötamine, tekstidega töötamine</p> <p>7. Töötamine erinevate vabavaraliste piksel- ja vektorgraafika programmidega.</p>
ÕPPEMEETODID	Koolitusel kasutatakse teooria sidumist praktilise õppega.
ÕPPEMATERJALID	Koolitavale jäävad õpetaja poolt antud juhendmaterjalid.
NÕUDED ÕPINGUTE LÕPETAMISEKS, HINDAMISMEETODID JA -KRITERIUMID	<p>Hindamise meetodid: Praktiliste tööde teostamine.</p> <p>Hindamisülesanded:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uue faili loomine, värviskaala ja resolutsiooni muutmine, pildifaili vektorfailiks muutmine, loodud faili eri formaatideks salvestamine; • uue faili loomine, selle kõigi parameetrite muutmine ja salvestamine vastavalt vajadusele erinevatesse failiformaatidesse; • kujundusfaili väljatrüki ettevalmistamine ja väljatrükk
KOOLITUSE LÄBIMISEL VÄLJASTATAV DOKUMENT	<p>Tunnistus – õpiväljundid on saavutatud.</p> <p>Tõend – õpiväljundid on saavutamata või ei täitnud hindamiskriteeriume.</p>
KOOLITAJA KOMPETENTUST TAGAVA KVALIFIKATSIOONI VÕI ÕPI- VÕI TÖÖKOGEMUSE KIRJELDUS	<p>Kristjan Keskküla Disainivaldkonna koolitaja alates 2021 a. Eesti Kunstiakadeemia 2017 Graafilise disaini bakalaureuseõpe. Töötab Flank OÜ, "Kungla Stuudio", veebileht https://www.kung.la/ veebidisainer ja -arendaja.</p>