

**ԱՌԱՐԿԱՅԱԿԱՆ ՆԿԱՐԱԳԻՐ
ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԳՐԱՖԻԿԱ**

ՖԱԿՈՒԼՏԵՏ	ՖիզիկաՄաթեմատիկա ԵՎ ՏՆՏԵՍԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ
ԱՄԲԻՈՆ	ԻՆՖՈՐՄԱՏԻԿԱՅԻ ԵՎ ՆՐԱ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՅԻ
ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄ ԵՎ ԸՆԹԱՑԻԿ ՄՈՂՈՒԼ	ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԳՐԱՖԻԿԱ
ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՄԻՉ ԵՎ ՄՈՂՈՒԼՆԵՐԻ ՔԱՆԱԿ	0503B3/02
ՄԱՍՆԱԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆ	ԻՆՖՈՐՄԱՏԻԿԱ ԵՎ ԿԻՐԱՌԱԿԱՆ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱ
ԿՈՒՐՍ/ԿԻՍԱՄՅԱԿ	2-րդ կուրս, 1-ին կիսամյակ
ԴԱՍԸՆԹԱՅԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	Դասընթացի նպատակն է ուսանողին տեսական և պրակտիկ գիտելիքներ տալ ինֆորմացիոն տեխնոլոգիաների արագ զարգացող ճյուղերից մեկի՝ համակարգչային գրաֆիկայի վերաբերյալ:
ԿՐԹԱԿԱՆ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ	<p>ԳԻՏԵԼԻՔ Գիտենա համակարգչային գրաֆիկայի հիմնական կոմպոնենտների՝ պատկերների, գծերի, կորերի և այլ երկրաչափական մարմինների թվայնորեն ներկայացման եղանակները</p> <p>ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆ օգտվել համակարգչային գրաֆիկայի ծրագրային փաթեթներից որևէ մեկից, պրակտիկայում կիրառությունների համար</p> <p>ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆ Հմտորեն կարողանա օգտագործել ստացած գիտելիքները համակարգչային գրաֆիկայի հետ առնչվող այնպիսի ոլորտներում ինչպիսիք են վեբ դիզայնը և հրատարակչական գործը:</p>
ԴԱՍԸՆԹԱՅԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՆԿԱՐԱԳԻՐ	<ul style="list-style-type: none"> • ԿՐԵԴԻՏՆԵՐԻ ՔԱՆԱԿ -4 • ԼՍԱՐԱՅԻՆ ԺԱՄ -48 • ԴԱՍԱԽՈՍՈՒԹՅՈՒՆ -16 • ԼԱԲՈՐԱՏՈՐ ՊԱՐԱՊՄՈՒՆԷ -32 • ՇԱԲԱԹԱԿԱՆ ԺԱՄ -3
ՆԱԽԱՊԱՅՄԱՆՆԵՐ	Համակարգչային ծրագրային փաթեթների հետ աշխատելու հմտություններ:
ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԵՎ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐ	Դասախոսություն Ինքնուրույն և խմբային աշխատանք
ԴԱՍԸՆԹԱՅԻ ՀԱՄԱՌՈՏ	<ul style="list-style-type: none"> • Նախնական տեղեկություններ համակարգչային գրաֆիկայի վերաբերյալ, վեկտորական և կետային գրաֆիկայի տարբերությունը, վեկտորական գրաֆիկայի մաթեմատիկական հիմքը: • Վեկտորական գրաֆիկայի օբյեկտները (Գծեր, Բեզիեի կորեր, հանգույցներ) • Հանգույցների տիպերը(սիմետրիկ, ողորկ և սրածայր հանգույցներ) • Corel Draw Ծրագրի Գլխավոր Պատուհանը, Գրաֆիկայի Վահանակը (Toolbox) • Գործիքներ օբյեկտներ ստեղծելու համար (Curve, Rectangle ,Ellipse և այլն)

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

- Գործիքներ Օբյեկտների Խմբագրման և Ձեվափոխության Համար, Օբյեկտների Խմբավորում և միավորում
- Օբյեկտների կրկնակում, կլոնավորում, տեղափոխություն, պտտում, մաշտաբավորում, շեղում և չափերի փոփոխում
- Աշխատանք տեքստերի հետ, էֆեկտ POWERCLIP

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ
ՀԻՄՆԱԿԱՆ

1. М.Н.Петров, Б.П.Молочков – Компьютерная графика.
2. Леонид Левковец: Уроки компьютерной графики. CorelDRAW X3.

ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ

1. Гурский Ю. , Гурская И. , Жвалевский А. - Компьютерная графика. Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты.

ՍՏՈՒԳՄԱՆ ԵՎ
ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՁԵՎԵՐԸ

Գրավոր ստուգողական աշխատանք
Բանավոր ստուգում

ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ
ԲԱՂԱԴՐՈՒՄՆԵՐ ԵՎ
ԿՇԻՌ

1. Բաղադրիչ 1 – 10% (հաճախումներ)
 2. Բաղադրիչ 2 – 10% (ընթացիկ ակտիվություն)
 3. Բաղադրիչ 3 – 20% (1-ին ընթացիկ ստուգում)
 4. Բաղադրիչ 4 – 20% (2-րդ ընթացիկ ստուգում)
 5. Բաղադրիչ 5 – 40% (ամփոփիչ ստուգում)
- Ընթացիկ ստուգումներ.
Նախատեսված է 1 ընթացիկ գրավոր ստուգում ` ստուգողական աշխատանք` 100 միավոր առավելագույն արժեքով և 1 անհատական աշխատանք: Ստուգողական աշխատանքի հարցատուրը պարունակում է 8 հարց` 6-ը` 10-ական և 2-ը` 20-ական միավորային արժեքով:
- Անհատական աշխատանքը գնահատվում է որպես ուսանողի կողմից կատարված ինքնուրույն աշխատանք և գնահատվում է 100 միավոր առավելագույն արժեքով:
- Ամփոփիչ ստուգումը ևս գրավոր է: Հարցատուրը պարունակում է 3 հարց` 30, 30 և 40 միավորային արժեքով:
Միավորների քայլը 5 է:

ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ
ՍԱՆԴՂԱԿ

Գնահատման թվային միավորը	Տառային գնահատական	Գնահատականի պաշտոնական թվային համարժեքը
96-100	A+	5+
91-95	A	5
86-90	A-	5-
81-85	B+	4+
76-80	B	4
71-75	B-	4-
66-70	C+	3+
61-65	C	3
40-60	C-	3-
Մինչև 39	D	2

Հ/Հ	Թեմա	Լսարանային ժամեր					Ուսանողի ինքնուրույն աշխատածանանակը	Ուսանողի ընդհանուր աշխատածանանակը
		Դասախոսություն	Գործնական	Լաբորատոր	Մեմինար	Ուս. պրակտիկա		
1.	Նախնական տեղեկություններ համակարգչային գրաֆիկայի վերաբերյալ, վեկտորական և կետային գրաֆիկայի տարբերությունը, վեկտորական գրաֆիկայի մաթեմատիկական հիմքը:	2		2			4	8
2.	Վեկտորական գրաֆիկայի օբյեկտները (Գծեր, Բեզյեի կորեր, հանգույցներ)	2		4			4	10
3.	Հանգույցների տիպերը(սիմետրիկ, ողորկ և սրածայր հանգույցներ)	2		4			6	12
4.	Corel Draw Ծրագրի Գլխավոր Պատուհանը , Գրաֆիկայի Վահանակը (Toolbox)	2		4			6	12
5.	Գործիքներ օբյեկտներ ստեղծելու համար (Curve ,Rectangle ,Ellipse և այլն)	2		6			6	14
6.	Գործիքներ Օբյեկտների Խմբագրման Եվ Ձեվափոխության Համար, Օբյեկտների Խմբավորում և միավորում	2		4			6	12
7.	Օբյեկտների կրկնակում, կլոնավորում, տեղափոխություն, պտտում, մաշտաբավորում, շեղում և չափերի փոփոխում	2		4			6	12
8.	Աշխատանք տեքստերի հետ, էֆեկտ POWERCLIP	2		4			4	10
Ընթացիկ ստուգում 1								10
Ընթացիկ ստուգում 2								10
Ամփոփիչ ստուգում								10
Ընդամենը								120