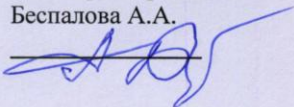


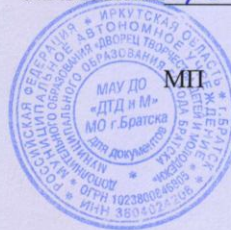
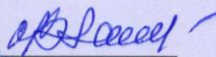
Российская Федерация  
Департамент образования администрации г. Братска  
Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
Дворец творчества детей и молодежи  
Муниципального образования г. Братска

РАССМОТРЕНО:  
Заседание МС  
МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска  
Протокол № 1  
От « 10 » 09 2018  
Председатель МС,  
зам. директора по НМР:  
Беспалова А.А.



УТВЕРЖДЕНО:  
Приказ № 590  
От « 10 » 09 2018  
Директор МАУ ДО «ДТДиМ»  
МО г. Братска

О.В.Мельник



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Срок обучения – 1 год

Возраст учащихся – 12-17 лет

Автор- разработчик:

педагог дополнительного образования

Набережнова-Шибанова М. В.

Братск, 2018

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Компьютерная графика» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Освоение программы «Компьютерная графика» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

В основу обучения по данной программе положен метод художественного проекта, предполагающий поэтапное создание учащимся творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков. Проблемно-поисковый характер данного метода предполагает активное самостоятельное использование учащимися возможностей современной информационной среды.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству.

Учитывая требования компетентностного подхода в обучении, в рамках реализации программы «Компьютерная графика» разработана программа компетентностного компонента, включающая дополнительно – развивающие мероприятия за рамками часов учебной деятельности, целью проведения которой является формирование основ коммуникативной компетентности учащихся.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### **Предметные:**

1. Владеет основами знаний в области композиций, дизайна, формообразования.
2. Владеет практическими действиями: создает изображения, печатную продукцию и анимированные изображения.
3. Умеет работать с компьютерными графическими программами.
4. Владеет приемами и основами графического дизайна.

### **Метапредметные:**

1. Развиты творческие способности: образное мышление, наблюдательность, память, воображение.
2. Развиты композиционное мышление и системно-информационное восприятие.

### **Личностные:**

1. Сформирована мотивация к учебным занятиям и к конкурсной деятельности.

2. Сформированы умения планирования своей работы и доведения поставленной задачи до конца.

**Цель:** развитие творческих способностей учащихся посредством использования компьютерной графической программы при создании художественных изображений, печатной продукции, создании фирменного стиля.

### **ЗАДАЧИ:**

#### **Обучающие:**

1. Научить основам знаний в области композиций, дизайна, формообразования.
2. Научить практическим действиям – художественным навыкам оформления документов на компьютере (титульных листов, объявлений, открыток и пригласительных, текстового оформления, рекламных проспектов).

#### **Развивающие:**

1. Способствовать развитию у учащихся системно-информационного восприятия мира.
2. Развивать творческие способности, характерные для дизайнера (образное мышление, наблюдательность, память, воображение).
3. Развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение.

#### **Воспитательные:**

1. Развивать устойчивый интерес к регулярным занятиям компьютерной графикой.
2. Воспитывать умение планировать свою работу.
3. Воспитывать волевые качества, для доведения поставленной задачи до конца.

## **ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

Программа «Компьютерная графика» имеет техническую направленность, в содержание которой включаются теоретическая и практическая части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической. Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Теоретическая часть предполагает изучение учащимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по программе «Компьютерная графика» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте. Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной

графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Программа предусматривает формирование у учащихся знаний и навыков, позволяющих им в полной мере раскрыть свои творческие способности, в том числе: практических навыков использования возможностей программ для компьютерной графики, изучения различных способов и стилей рисования, а также основных возможностей обработки и ретуширования фотографий.

Учебное содержание программы включает в себя изучение программы Corel Draw.

Таким образом, учебное содержание знакомит учащихся с общими принципами работы с программой компьютерной графики, также большое внимание уделяется обучению традиционному рисованию с учётом особенностей по переносу и доработке рисунка с помощью компьютерной программы.

### **Пояснения к учебному плану**

Образовательная программа «Компьютерная графика» рассчитана на 1 год обучения с общим количеством часов 144 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

В группу обучения набираются подростки 12-17 лет. Количество учащихся в группе – 12 (в соответствии с укомплектованностью рабочих мест персональными компьютерами в кабинете).

По окончании обучения по программе «Компьютерная графика» учащимся выдаётся документ установленного образца.

Программа «Компьютерная графика» включает в себя 3 модуля:

**1. Композиция.** Компьютерная графика - область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента, как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Теория изобразительного искусства как теория предметного изображения на плоскости. Два непеременимых условия создания гармонии: равновесие, единство и соподчинение. Художественный образ. Ассоциация – психологическая связь представлений о различных предметах и явлениях, выработанных жизненным опытом. Эмоции, чувства и средства их выражения. Ассоциативная композиция.

Учащиеся знакомятся с видами композиции: фронтальная композиция, объемная композиция, глубинно-пространственная композиция. Наиболее удобный для восприятия вид информации – информация графическая. Ассоциация, ассоциативное восприятие. Средствами выражения художественного образа – форма. Элементами организации плоскостной композиции: точка, линия, пятно. Линия как одно из средств композиции. Виды линий. Динамичность линии, главные линии в композиции – вертикаль и горизонталь.

**2. Цветоведение.** Цвет является выражением художественного образа. Учащиеся знакомятся с основными характеристиками цвета, цветовых

контрастах, смешении цветов, колорите, цветовой гармонии, цветовом языке, цветовой гармонии и цветовой культуре.

**3. Типографика.** Значение шрифта играет огромную роль в работе дизайнера. Учащиеся знакомятся с графическим оформлением текста посредством набора и верстки с использованием специальных норм и правил. Классификацией шрифтов: антиквенные (шрифты с засечками), рубленые (шрифты без засечек), специфические (декоративные шрифты). Основными характеристиками шрифта: гарнитура, насыщенность, пропорции, кегль (размер шрифта), интерлиньяж (расстояние между линиями строк), кернинг (интервал между символами), выключка (размещение текста в параграфе). Основами современного алфавита и письма. Текстовыми композициями. С ролью заголовка и иллюстрации, цветовым акцентированием. Понятием «фирменный стиль», знак, логотип. Именно поэтому типографика является неотъемлемой частью дизайна и оформительского искусства. Проектируется реклама, вывески, фирменный стиль, буклеты.

### Учебный план

№ п/п	Наименование темы	Всего часов	В том числе:		
			Композиция	Цветоведение	Типографика
	Орг работа по набору учебных групп	8			
	Вводное занятие	2			
1	«Графические примитивы».	4			
2	«Футболка».	4	0,5	3	0,5
3	«Пейзаж».	4	2	2	
4	«Школьная линейка»	8	3	4	1
5	«Алфавит»	12	1	1	10
6	«Картина в интерьере»	8	2	4	2
7	« Животное в стиле Low poly»	4	1	3	
8	«Календарь»	8	6	1,5	0,5
9	«Фирменный стиль кафе»	48	16	13	19
10	«Настольная игра»	26	12	11	3
11	Итоговая аттестация	2			
12	Создание своего портфолио	6			
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>43,5</b>	<b>42,5</b>	<b>36</b>

### Календарный учебный график

Творческая работа / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
«Графические примитивы».	4								
«Футболка»		4							

«Пейзаж».		4							
«Школьная линейка»		8							
«Алфавит»		4	8						
«Картина в интерьере»			4	4					
«Животное в стиле Low poly»				4					
«Календарь»				8					
«Фирменный стиль кафе»					12	12	16	4	
«Настольная игра»								20	8
Всего	4	20	12	16	12	12	16	24	8

## СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДМЕТА

Организационная работа по набору учебных групп

**8 часов**

Вводное занятие:

Введение в курс, история компьютерной графики. Инструктаж по технике безопасности – **2 часа**.

### **Тема 1. Практическая работа «Графические примитивы» - 4 ч.**

Основы работы с программой. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. Настройка программного интерфейса. Способы создания графического изображения в CorelDraw. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов.

Теория: 2 часа Практика: 2 часа

### **Тема 2. Практическая работа «Футболка» - 4 ч.**

Виды заливок. Понятие паттерн, текстура и фактура. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов. Логические операции.

*Композиция – 0,5 ч. Цветоведение – 3ч. Типографика – 0,5 ч.*

Теория: 2 часа Практика: 2 часа

### **Тема 3. Практическая работа «Пейзаж» - 4 ч.**

Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и

редактирование художественного контура. Работа с цветовой палитрой.

*Композиция – 2 ч. Цветоведение – 2 ч.*

Теория: 2 часа Практика: 2 часа

**Тема 5. Практическая работа «Школьная линейка» - 8 ч.**

Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение. Линейки. Сетки. Направляющие. Точные преобразования объектов. Выравнивание и распределение объектов.

*Композиция – 3 ч. Цветоведение – 4 ч. Типографика – 1 ч.*

Теория: 3 часа Практика: 5 часов

**Тема 5. Практическая работа «Алфавит» - 12 ч.**

Типографика. Оформление текста.

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. Навыки работы с текстовыми блоками.

*Композиция – 1 ч. Цветоведение – 1 ч. Типографика – 10 ч.*

Теория: 4 часа Практика: 8 часов

**Тема 6. Практическая работа «Картина в интерьере» - 8 ч.**

Работа с растровыми изображениями.

Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Форматы векторных и растровых изображений.

*Композиция – 2 ч. Цветоведение – 4 ч. Типографика – 2 ч.*

Теория: 3 часа Практика: 5 часов

**Тема 5. Практическая работа «Животное в стиле Low poly» - 4 ч.**

Полигонический рисунок. «Полигон-стиль». Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.

*Композиция – 1 ч. Цветоведение – 3 ч.*

Теория: 1 часа Практика: 3 часа

**Тема 5. Практическая работа «Календарь» - 8 ч.**

Линейки. Сетки. Направляющие. Выравнивание и распределение объектов.

*Композиция – 6 ч. Цветоведение – 1,5 ч. Типографика – 0,5 ч.*

Теория: 2 часа Практика: 6 часов

### **Тема 6. Практическая работа «Фирменный стиль кафе» - 48 ч.**

Создание логотипов. Разработка фирменных бланков. Правила оформления визиток. Работа с текстом. Добавление перспективы. Создание тени. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объектной линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Придание объема объектам.

*Композиция – 16 ч. Цветоведение – 13 ч. Типографика – 19 ч.*

Теория: 20 часов Практика: 28 часов

### **Тема 6. Практическая работа «Настольная игра» - 26 ч.**

Итоговая работа. Планирование и создание макета с использованием всех элементов CorelDraw. ” Иллюстрация персонажа (пропорции, эмоции и мимика)

*Композиция – 12 ч. Цветоведение – 11 ч. Типографика – 3 ч.*

Теория: 6 часов Практика: 18 часов

**Итоговая аттестация**

**2 часа**

**Создание своего портфолио**

**6 часов**

### **Оценочные материалы**

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

- **Входящая диагностика** - определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы в форме собеседования. Диагностический материал – вопросы собеседования.
- **текущего** - проводятся письменные тестирования по пройденным темам (5 тестов за учебный год) с целью закрепления теоретических навыков и практических в форме защиты и представления своего творческого проекта.
- **Итоговый контроль** - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися проводится в рамках **промежуточной аттестации** в конце учебного года (май) в форме защиты одного творческого продукта по выбору и представления своего портфолио творческих проектов.

Пример тестового задания представлен в Приложении 1

Критерии оценивания тестового задания:

если ответил менее 6 – низкий уровень освоения темы

7-8 – средний



9-10 высокий

Результаты тестирования фиксируются педагогом в сводной таблице:

Сводная таблица

ФИ учащ.	Тест №1	Тест №2	Тест №3	Тест №4	Тест №5	Итог.уровень

### **Критерии оценки творческих проектов:**

#### *1. Художественное исполнение.*

3 балла – Художественный уровень произведения на высоком уровне. В работе гармоничное цветовое сочетание, оригинальное композиционное решение, грамотно подобран дизайн элементов оформления, присутствует перспектива.

2 балла - Работа выполнена с недочетами, элементы дизайна присутствуют, но не везде. Допущены ошибки в цветовом сочетании. Композиционное решение не оригинально.

1 балл – Работа выполнена с ошибками, не подобрано цветовое сочетание, отсутствует композиция.

#### *2. Использование спецэффектов.*

3 балла – Использована перспектива, тень. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Придан объем объектам.

2 балла – Наибольшее кол-во спецэффектов отсутствует.

1 балл – Спецэффекты не использованы.

#### *3. Сложность технического исполнения.*

3 балла – Качество и степень сложности технического исполнения работы на высоком уровне. Использование растровых и векторных изображений. Применение фонтанной заливки, текстур.

2 балла – Использование только растрового изображения. Обычная заливка.

1 балл – Работа не качественна, работа выполнена недостаточно аккуратно.

#### *4. Завершённость проекта*

3 балла - Работа сохранена в формате jpg. Соответствуют поставленным учебным задачам, закончены.

2 балла - Работа не сохранена в формате jpg. Есть небольшие недочеты.

1 балл - Не закончена. Есть ошибки.

#### *5. Новизна, оригинальность работы.*

Оценивается глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств.

3 балла – Работа оригинальна, образна, интересные формы подачи.

2 балла – Присутствует оригинальность.

1 балл - Не использованы оригинальные средства выражения.

Фамилия Имя	Критерии оценки представления творческих работ:					Итог
	Художественное исполнение	Исполь- зование спецэф- фектов	Сложность технического исполнения	Завершенность	Оригинальность замысла	

### **Творческий уровень** (13-15 баллов)

Работы соответствуют поставленным учебным задачам, закончены. Все работы в наличии. В работах ярко выражена оригинальность, нестандартность образов, использование интересных форм подачи. Портфолио работ полное, работы завершены, выполнены в целом с учётом всех требований.

### **Продуктивный уровень** (от 10 до 12 баллов)

Работы выполнены с небольшими недочётами, на достаточно хорошем уровне 1-2 работы отсутствуют по уважительной причине. Работы выполнены недостаточно аккуратно. Оригинальность присутствует, но не во всех работах.

### **Репродуктивный уровень** (от 5 до 9 баллов)

Работы выполнены на уровне ниже среднего, не закончены, есть ошибки. Значительная часть работ отсутствует.

**Промежуточный** – оценивание защиты 1 творческого проекта.

### **Таблица презентации творческой работы**

Название творческой работы	Оценка
Раскрытие образа творческой работы	
С помощью каких инструментов выполнена	
Сложность проекта	
Осуществилось ли задуманное	
Представление, защита	
Итоговая оценка	5б

### **Критерии оценивания защиты творческого проекта**

Оценивается наличие каждого пункта таблицы в 1 балл.

Максимальный балл - 5

1. Раскрытие образа творческой работы - 1б.
2. Из каких материалов выполнена работа -1б.
3. Сложность проекта– 1б
4. Осуществилось ли задуманное – 1б
5. Представление, защита – 1б

***Высокий творческий уровень.*** Творческий проект соответствует поставленным учебным задачам, закончен. Ярко выражена оригинальность, нестандартность образов, использование интересных форм подачи, правильная

последовательность выполнения. Присутствуют правила цветоведения и типографики. Используются спецэффекты.

**Выше среднего** – Творческий проект выполнен с небольшими недочётами, на достаточно хорошем уровне. Соблюдение последовательности творческого проекта. Оригинальность присутствует, но не везде. Работа выполнена недостаточно аккуратно.

**Средний уровень** освоение – Творческий проект не закончен, есть ошибки.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Методические указания к программе

Учебное занятие стоит следующим образом: его начало посвящено рассмотрению теоретического материала. В ходе рассказа, просмотра презентационного материала, лекции или беседы педагога учащиеся получают теоретические знания, которые затем должны реализовать в практических заданиях - упражнениях и творческих проектах. Практические задания выполняются индивидуально каждым обучающимся.

Во время выполнения учащимися практических заданий педагог имеет возможность не только работать с каждым из них поочерёдно, координировать их деятельность, но и организовать индивидуальный контроль учащихся, выявляя уровень самостоятельности, отмечая успехи. В конце занятия подводятся итоги, обсуждается выполненная работа. Самостоятельную работу учащихся можно организовать парами, мини группами.

Методической основой обучения выбран метод учебных проектов. В отличие от традиционного процесса обучения он позволяет реализовать творческое сотрудничество педагога и учащегося, интеллектуальное партнерство, активную деятельность со стороны учащегося.

**Цифровые образовательные ресурсы:** фотографии, видеофрагменты, звукозаписи, символные объекты и текстовые документы и иные учебные материалы, необходимые для организации учебного процесса.

В ходе образовательного процесса в целях эффективности организации учебно-творческой деятельности учащихся педагогом могут быть использованы:

А) следующие приемы и методы:

- объяснительно – иллюстративный, он способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации с помощью рассказа, демонстрации наглядного материала и технических средств,

- репродуктивный метод, он направлен на формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений, проведения беседы, повторения пройденного и т.п.,

- метод проблемного обучения помогает педагогу организовать активную самостоятельную деятельность учащихся с целью творческого овладения ими профессиональными знаниями, умениями, навыками.

- метод проекта, он способствует индивидуализации учебного процесса, развитию самостоятельности учащихся, правильному планированию их учебной деятельности и исследовательской работы, продуктивному завершению работы.

- игровые формы деятельности и эвристические методы в сочетании с объяснительно-иллюстративными и репродуктивными методами с учетом возрастных особенностей учащихся среднего школьного возраста.

Для создания ситуации успеха учащегося педагогом могут быть использованы следующие методы:

- Авансирование успешного результата - помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей. Это, в свою очередь, внушает ребенку уверенность в свои силы и возможности.

"У вас обязательно получится".

"Я даже не сомневаюсь в успешном результате".

- Скрытое инструктирование ребенка в способах и формах совершения деятельности - помогает ребенку избежать поражения.

Достигается путем намека, пожелания.

"Возможно, лучше всего начать с....."

"Выполняя работу, не забудьте о....."

- Персональная исключительность - обозначает важность усилий ребенка в предстоящей или совершаемой деятельности.

"Только ты и мог бы...."

"Только тебе я и могу доверить..."

"Ни к кому, кроме тебя, я не могу обратиться с этой просьбой..."

- Мобилизация активности или педагогическое внушение - побуждает к выполнению конкретных действий.

"Нам уже не терпится начать работу.. ."

"Так хочется поскорее увидеть..."

- Высокая оценка детали - помогает эмоционально пережить успех не результата в целом, а какой-то его отдельной детали.

"Тебе особенно удалось то объяснение".

"Больше всего мне в твоей работе понравилось..."

"Наивысшей похвалы заслуживает эта часть твоей работы".

### **Изучение теории предполагает такие формы проведения занятия, как:**

- устное объяснение нового материала с записью ключевых моментов с доски — в конспект в начале занятия;

- устно вопросы «на засыпку», — для закрепления ранее изученного материала в начале каждого занятия;

- показ слайдов по теме занятия с помощью локальной сети или мультимедийного проектора;

- демонстрация выполнения работы по теме занятия со всеми подробностями и пояснениями с помощью локальной сети или мультимедийного проектора.

**Практические задания предполагают такие формы проведения занятия, как:**

- вслед за теорией — выполнение работы непосредственно на компьютере (на каждом занятии)
- творческая работа, включающая:
  - создание эскиза на бумаге: два-три варианта композиции, проработка отдельных деталей,
  - его воплощение на компьютере,
  - демонстрацию готового проекта с помощью локальной сети или мультимедийного проектора; последующее обсуждение проекта всей группой и его оценку.

## **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

### **1. Кадровые:**

Учебный процесс должен организовывать квалифицированный педагог, имеющий среднее или высшее специальное образование и опыт педагогической деятельности.

### **2. Материально-технические:**

- Наличие 12 рабочих мест, укомплектованных IBM PC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Mb, HDD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows XP (Windows Seven), Corel Draw;
- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве соответствующем нормативам наполняемости групп.

#### **Оборудование общего назначения**

- стенды для выставок работ учащихся;
- столы офисные для работы.

#### **В рабочей зоне педагога должно быть:**

- ПК с более высокими техническими характеристиками, чем обучающихся;
- мультимедийный проектор;
- учебная доска для компьютерного класса;
- интерактивная доска.

**Требования к обучающимся:** учащиеся должны посещать учебные занятия и выполнять все практические задания и проектные работы в установленный срок.

### **Литература**

Д.Миронов «Учебный курс CorelDraw».

Рейнбоу В. Компьютерная графика. Энциклопедия. – СПб: Издательский дом "Питер", 2003. – 768 с. <http://toltekplus.ru/kompgrafika>

**Тест 1: «Графический редактор CorelDraw»**

**«Растровые и векторные изображения, создание, сохранение, открытие документа, изменение параметров страницы».**

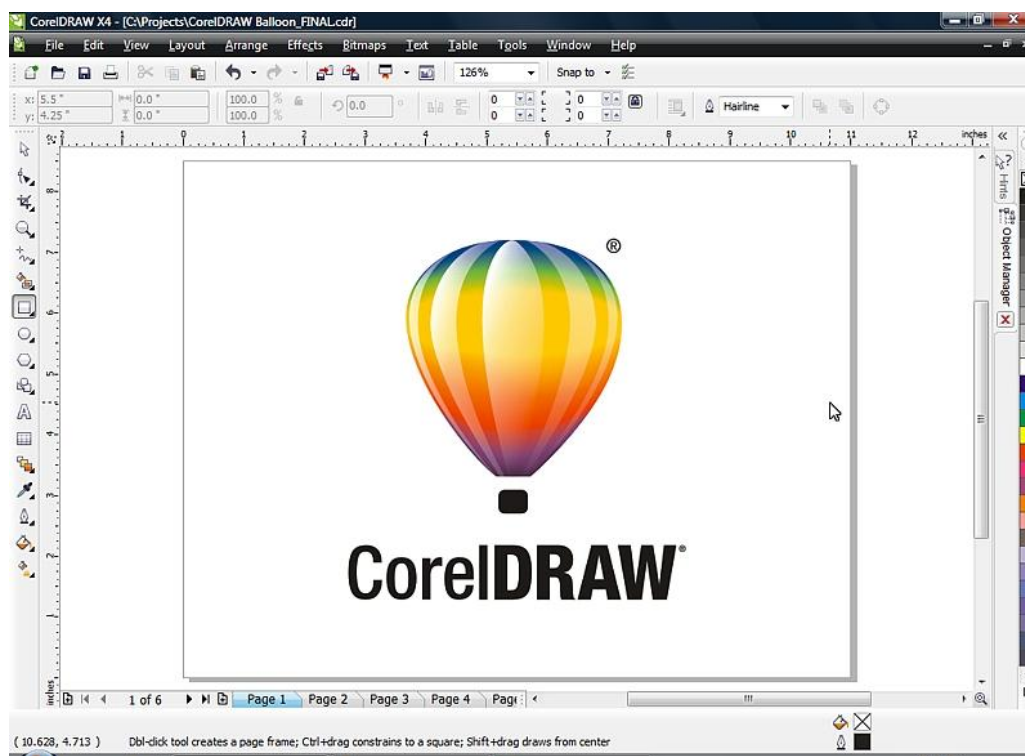
1. Растровые изображения это –
  - A) Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.
  - B) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
  - C) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
  
2. Векторное изображение это –
  - A) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
  - B) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
  - C) Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.
  
3. Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –
  - A) Пиксельных
  - B) Векторных
  - C) Растровых
  
4. Редактор CorelDraw является
  - A) Пиксельным редактором
  - B) Растровым редактором
  - C) Векторным редактором
  
5. Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить
  - A) Инструменты - настройка
  - B) Окно – Панели – Набор инструментов
  - C) Окно - Панели инструментов- Стандартная
  
6. Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает
  - A) С кнопкой не связан ни один инструмент
  - B) Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК
  - C) С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.
  
7. Назначение экранной палитры цветов
  - A) Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации
  - B) Для задания цвета заливки страницы.
  - C) Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.
  
8. Докеры (dockers) это
  - A) Дополнительные окна
  - B) Специальные инструменты для рисования
  - C) Пристыковываемые окна
  
9. Чтобы начать работу с чистого листа в CorelDraw в окне приветствия надо выбрать
  - A) New
  - B) Open
  - C) New From Template

10. Если в окне открыто несколько файлов, переключаться между ними можно
- A) Window (Ctrl-Tab)
  - B) Window (Shift-Tab)
  - C) Window (Ctrl- Shift)

### *Тест 2. Интерфейс программы Corel Draw*

Обозначить:

- 1) Рабочая область
- 2) Главное меню
- 3) Панель свойств
- 4) Панель инструментов
- 5) Измерительные линейки
- 6) Управление страницами
- 7) Палитра цветов
- 8) Стандартная панель
- 9) Строка состояния
- 10) Графический объект



### *Тест 3. «Состав изображений.*

*Прямоугольники, эллипс, звезды, спирали, стандартные фигуры».*

1. Рамка выделения это –
- A) Рамка вокруг объекта на экране
  - B) Группа из восьми маркеров, обозначающих на экране габариты выделенного объекта или нескольких объектов.**
  - C) Рамка, обозначающая на экране выделенный объект.
2. Элементы рамки выделения используются для
- A) Преобразования объектов**
  - B) Для заливки объекта
  - C) для вырезки объекта.

3. Если при построении прямоугольника удерживать клавишу Shift
- A) строится квадрат
  - B) Прямоугольник строится с правого верхнего маркера
  - C) **Прямоугольник строится из середины**
4. Чтобы закруглить углы прямоугольника надо
- A) Shape (Форма) – щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
  - B) Углы закруглить нельзя
  - C) **Shape (Форма) – Перетащить угловой узел**
5. Чтобы закруглить один угол прямоугольника надо
- A) **Shape (Форма) – Щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел**
  - B) Shape (Форма) – Перетащить угловой узел
  - C) Нарисовать инструментом ФОРМА этот угол.
6. Панель атрибутов для эллипса содержит кнопки
- A) Arc (Дуга)
  - B) **Ellipse (Эллипс) Pie(Сектор) Arc (Дуга)**
  - C) Ellipse (Эллипс)
7. Инструмент для рисования многоугольников
- A) Shape (Форма)
  - B) **Polygon (многоугольник)**
  - C) Perfect shape (Стандартные фигуры)
8. Назначение инструмента Number of Points of Polygon (Количество узлов базового многоугольника)
- A) Определяет базовый многоугольник
  - B) Определяет количество углов многоугольника
  - C) **Определяет сколько узлов будет равномерно размещено вдоль границы эллипса на базе которого строится многоугольник.**
9. Инструментом Star можно построить
- A) **Правильную звезду**
  - B) Сложную звезду
  - C) Любой многоугольник
10. Чем больше значение Sharpness of polygon (Заострение многоугольника)
- A) Тем тупее лучи звезды
  - B) Тем больше углов у звезды
  - C) **Тем острее лучи звезды**

#### *Тест 4. Дизайн и композиция в дизайне.*

1. Что такое дизайн?
- ОТВ: **Дизайн** - вид проектной, междисциплинарной художественно-технической деятельности по формированию предметной среды. Целью дизайнера является создание гармоничной предметной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека.
2. Назвать 2 самых важных компонента дизайна.
- ОТВ: Функциональность и эстетичность.
3. Перечислить классические виды дизайна.
- ОТВ: 1) Графический дизайн. Объектом проектирования являются: шрифты, пиктограммы, фирменный стиль, различные визуальные коммуникации и т.д. Это работа на плоскости.



2) Промышленный дизайн. Объектом проектирования являются: машины, приборы, оборудование, мебель, посуда, одежда... Здесь уже идет работа с объемом.

3) Архитектурный дизайн. Объектом являются: сооружения и их комплексы, включая дизайн интерьера. Идет работа с пространством.

4) Дизайн архитектурной среды. Объектом проектирования является сложно-динамическая система среды обитания человека, оптимальная предметно-пространственная организация и образность различных средовых объектов.

4. Определение композиции.

ОТВ: Композиция - это связь различных частей в единое целое, в соответствии с какой либо идеей, которые вместе взятые составляют определенную форму.

5. Назвать 3 основных элемента композиции:

ОТВ: 3 основных элемента: точка, линия, пятно.

ЗАДАНИЕ: Определить с помощью каких композиционных решений выделен композиционный центр.



### Тест 5. Фирменный стиль

1. Что такое фирменный стиль? (Под фирменным стилем понимают набор цветовых, графических, словесных и прочих постоянных элементов, обеспечивающих визуальное и

смысловое единство товаров (услуг), всей исходящей от фирмы информации, ее внутреннего и внешнего оформления.)

2. Перечислите основные составляющие элементы фирменного стиля.

- товарный знак;
- логотип;
- фирменный блок;
- фирменный лозунг (слоган);
- фирменная гамма цветов;
- фирменный комплект шрифтов;

3. Что изображено на картинке?



4. С какими цветами связывают деятельность страховых и финансовых секторов?

5. С помощью чего ваш заказчик может визуальнo оценить макет и изучить предлагаемый дизайн, иными словами посмотреть его с рабочей среде.

6. Размеры визитной карточки:

- 1) 30x 70 мм
- 2) 50x90 мм
- 3) 50x70 мм

**КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ КОМПОНЕНТ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩИХ ПРОГРАММ  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

(реализуется за счет средств физических и юридических лиц)

**Пояснительная записка**

Для Формирования ключевых компетентностей учащихся, принятых в образовательной практике необходимо создание конструктивных образовательных условий, направленных на развитие способностей творческого самовыражения, мотивации, достижения успеха и саморазвития учащихся. Реалии нашей жизни таковы, что востребованными оказываются люди, способные активно откликаться на возникающие перед обществом проблемы, понимающие общую ситуацию, умеющие анализировать, сравнивать, практически решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы. Это касается каждого выпускника программы «Графический дизайн». Существует большое количество личностных барьеров, которые часто приводят к неполному и неточному пониманию сообщений. Поэтому возникла необходимость введения компетентностного компонента за рамками учебного процесса. Он акцентирует внимание на результате образования, как способности учащегося действовать в различных проблемных ситуациях, т.е. его готовности использовать усвоенные знания, учебные умения и навыки, а также способы деятельности в жизни для решения практических задач. Основанием для разработки компетентностного компонента программы «Компьютерная графика» является расширение её содержания, используемых педагогических методов, разнообразных форм организации деятельности учащихся, посредством проведения дополнительно – развивающих мероприятий за рамками часов учебной деятельности, целью проведения данных мероприятий является развитие коммуникативной компетенции учащихся, представляющую собой комплексную характеристику личности учащегося и состоящую из следующих компонентов:

- овладение видами речевой деятельности и основами культуры устной и письменной речи,
- сформировать умения и навыки использования языка в сфере публичных выступлений и ситуациях общения, соответствующих опыту, интересам, психологическим особенностям учащихся на разных её этапах.

Развитие коммуникативной компетенции помогает учащимся открыть и познать себя, обрести уверенность, преодолеть страх, учиться формулировать и излагать свои мысли публично, проявить творческую активность, общительность, неповторимость собственной личности.

**Цель компетентностного компонента:** Формирование коммуникативной компетенции учащихся через организацию дополнительно – развивающих мероприятий.

**Задачи:**

1. Создавать условия для успешного развития коммуникативной компетентности в рамках компетентностного компонента курса "Графический дизайн "
2. Дать социально-психологический прогноз коммуникативной ситуации, в которой предстоит общаться;
3. Организовать дискуссионный клуб по развитию навыков в сфере публичных выступлений и ситуациях общения, по развитию креативности и творческому видению.

**Основная часть**

Формирование гармоничной личности учащегося, его духовно-нравственной сферы в рамках компетентностного компонента идет одновременно с образовательным процессом и дополнительно-развивающими, воспитательными мероприятиями, направленными на развитие коммуникативной компетенции.

**Программа мероприятий**

Месяц	Практикум «Обучение умению работы с презентациями и демонстрация их на мероприятиях»	Проведение экскурсий	Творческая гостиная
сентябрь	Викторина «В мире обложек»	Виртуальная экскурсия	
октябрь			Мастер-класс «Краски осени»
ноябрь		Экскурсия в рекламное агентство (типографию) / встреча с работником типографии	
декабрь			Новогодний мастер-класс
январь		Виртуальная экскурсия	
февраль	Творческий проект «Комикс»		Мастер-класс «23 февраля»
март			Мастер-класс «Поздравление для мамы»
апрель	Творческий проект		

	«Неон»		
май	«Создание своего портфолио»	Виртуальная экскурсия «Школа анимации»	

### **Практикум «Обучение умению работы с презентациями и демонстрация их на мероприятиях»:**

Учащиеся развивает умение работать с ИК-технологиями, демонстрировать свои работы в сопровождении презентации. В дальнейшем оформление своего портфолио.

#### **Экскурсии:**

Образовательно-воспитательное значение экскурсий состоит в том, что они служат накоплению наглядных представлений и жизненных фактов, обогащению чувственного опыта воспитанников; помогают установлению связи теории с практикой, обучения и воспитания с жизнью; способствуют решению задач эстетического воспитания, развитию чувства любви к родному краю. Таким образом, экскурсия развивает эмоционально-чувственную сферу, способствует повышению образовательного и культурного уровня, воспитывает любознательность, внимательность, нравственно-эстетическое отношение к действительности, прививает навыки исследовательской и практической работы по сбору и систематизации материалов об изучаемом объекте.

#### **Творческие гостиные.**

Художественно – просветительская работа оказывает плодотворное влияние на формирование коммуникативной компетентности учащихся. Мероприятия включают в себя встречи с интересными людьми (поэтами, художниками, архитекторами, дизайнерами), тематические гостиные, где учащиеся могут выступать в качестве ведущих, рассказчиков, а так же в качестве слушателей, вести дискуссии и диалоги. Создание своих уникальных работ посредством использования навыков графического дизайна.

#### **Педагогический контроль**

Мониторинг сформированности развития коммуникативной компетенции учащихся проводится 2 раза в год и включает в себя следующие направления:

1. Психологические методы диагностики по определению уровня сформированности коммуникативной компетентности учащихся: наблюдение, опрос, самодиагностика, анкетирование.
2. Диагностика умения самовыражения.

Диагностика проводится с помощью карты творческой активности учащегося, и показывает степень его индивидуального развития способностей, творческого самовыражения, мотивации и достижения успеха.

Результаты диагностики используются педагогом для корректировки дальнейшей практической работы с учащимися.

#### **Ожидаемый результат**

Учащиеся, прошедшие развивающий курс коммуникативного компетентностного компонента по программе «Графический дизайн» имеют сформированную коммуникативную компетентность через участие в

дополнительных мероприятиях. Реализация данной программы поможет учащимся:

- сформировать навыки общения в коллективе;
- научиться открыто, передавать свои чувства, откликаться и сопереживать тому, что окружает;
- приобрести опыт публичных выступлений перед детской и взрослой (в лице родителей) аудиторией.