

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 1
имени Героя Советского Союза И. В. Королькова»**

(ул. Республики, 31 г. Салехард, Ямало-Ненецкий автономный округ, России, 629007

(/ факс (34922) 3-91-11, E-mail:sh1@salekhard.org

ОКАТО 71171000000 ОГРН 1028900507569 ИНН 8901007133 КПП 890101001

Рассмотрено:

На заседании ШМО

Протокол №

от _____

Принято:

на заседании педагогического совета

Протокол №

от _____

Утверждено:

приказом директора

приказ №

от _____

Директор школы

/Е.Ф. Костюкевич/

 **Рабочая программа межпредметного
проектного модуля «Графический дизайн»
для обучающихся 5-9 классов**

Составитель рабочей программы:

Майер Д.А.,
педагог дополнительного образования

г. Салехард, 2019 г.

1. **Пояснительная записка (аннотация)**

Рабочая программа межпредметного проектного модуля «Графический дизайн» разработана в соответствии

- с техническим описанием компетенции «Графический дизайн» (2018г);
- с целями и планируемыми результатами основной образовательной программы основного (среднего) общего образования МАОУ СОШ№1.

Рабочая программа межпредметного проектного модуля «Видеопроизводство» рассчитана на 1 года обучения, 2 часа в неделю.

Особенность реализации: подготовка и проведение образовательных мероприятий по демонстрации освоенных комплексных навыков в форме тематических модулей, которые могут не совпадать с недельным расписанием, возможное неравное распределение часов по учебным неделям.

Степень соответствия рабочей программы ООП школы, описанию компетенции и обоснование внесённых изменений.

Настоящая программа направлена на достижение следующих личностных результатов освоения ООП ООО:

- Повышение уровня общительности и уверенности в себе;
- умение организованно заниматься в коллективе;
- сформированность таких качеств как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

В содержание включено 100% содержания технического описания компетенции «Графический дизайн».

При разработке содержания занятий, оценочных и конкурсных заданий необходимо учитывать специфику и ограничения применяемой техники безопасности и охраны труда для данной возрастной группы. Также необходимо учитывать антропометрические, психофизиологические и психологические особенности данной возрастной группы. Тем самым содержание занятий и оценочные задания могут затрагивать не все блоки и поля WS в зависимости от специфики компетенции и состава обучающихся.

Описание программы:

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики компьютерной графики; профессиональная ориентация.

В наши дни доступность технологий позволяют каждому попробовать свои силы в графическом дизайне. Обучающемуся, осваивающему данную компетенцию, необходимо в полной мере знать все этапы графического дизайна, владеть навыками графического дизайнера, мастера конструирования и художественного оформления.

Цели и планируемые образовательные результаты

Цель программы:

Познавательное и творческое развитие ребенка в процессе изучения основ двухмерной и трехмерной графики, анимации, web-дизайна с использованием компьютерных технологий.

Задачи:

1. Формирование представлений об основных понятиях компьютерной графики, овладение практическими навыками работы в Adobe Photoshop и Macromedia Flash, навыками трехмерного моделирования, проектирования и создания сайтов;

2. Развитие творческого, пространственного мышления, художественного вкуса, интереса к дизайну для самореализации в различных видах деятельности.

3. Повышение уровня общительности и уверенности в себе, повышение самостоятельности при выполнении проектных работ.

Планируемые результаты обучения:

Предметные результаты

Обучающиеся будут знать:

- основных понятий компьютерной графики:
 - типы графических файлов, их свойства и отличие,
 - растровые и векторные изображения,
 - виды цветowych моделей
 - понятие двумерной и трехмерной графики.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать, редактировать, ретушировать изображения, применять фильтры, работать со слоями в Adobe Photoshop;
- создавать векторные изображения и анимацию в Macromedia Flash;
- создавать трехмерные проекты жилых помещений с помощью специальных программ.
- проектировать и создавать сайты с использованием основных HTML-тегов.

Метапредметные результаты

- Развилась навык составления композиций, творческого подхода в решении поставленных задач;
- Сформировалась мотивация к дальнейшему изучению и использованию графических программ;
- Повысились информационная и полиграфическая культуры обучающихся.

Личностные результаты

- Повысился уровень общительности и уверенности в себе;
- умеет организованно заниматься в коллективе;
- Сформировались такие качества как терпение, аккуратность, самостоятельность при выполнении работ.

Формы реализации рабочей программы: общественно полезные практики, воркшоп, учебные проекты; командные соревнования по типу чемпионатов Ворлдскиллс, учебные проекты.

Используемая инфраструктура и перечень УМК, ЭОР (ФГОС п.16.2.2. п.п7):

Оборудование:

1. Доска демонстрационная
2. Интерактивная доска;
3. Компьютеры (10-12 шт.);
4. Многофункциональное устройство (принтер, сканер, копир);

5. Программы: Adobe Photoshop (условно – бесплатная версия), Gimp, Flash, SweetHome3D, Sketchup, программа для видеомонтажа, установочный пакет Joomla.
6. Локальная сеть;
7. Интернет.

Содержание и тематическое планирование межпредметного проектного модуля

Краткая характеристика содержания межпредметного проектного модуля с учетом требований Ворлдскиллс

1. Профориентационный, воспитывающий и развивающий потенциал

В связи с бурным развитием информационных технологий появляется потребность повышения информационной культуры человека. В повседневной жизни человек имеет дело с разными видами графической информации: рисунками, схемами, диаграммами, графиками, фотографиями и пр.

Компьютерная графика, анимация, Web-дизайн – это наиболее распространенные, перспективные и быстро развивающиеся сферы информационных технологий. Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий и для школьников. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по отдельности. В процессе обучения обучающиеся приобретают знания о видах компьютерной графики, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

Таким образом, дети, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

Знакомство с возможностями графических редакторов повышает мотивацию обучающихся к изучению информатики и информационно - коммуникационных технологий в целом, успешно дополняет процесс формирования навыков работы на компьютере, способствует навыку составления эффективных алгоритмов и их последовательного осуществления.

Отдельный важный аспект программы состоит в формировании у обучающихся понимания того, что информационные технологии могут являться средством для решения задач в других предметных областях, что программное обеспечение, по сути, является инструментом, эффективность использования которого зависит от уровня владения навыками работы в нем.

Знания, умения и способы работы с компьютерной графикой и конструирования веб-сайтов, являются элементами **информационной компетенции** — одной из ключевых компетенций школьников. Умение представить информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми, - одно из условий **образовательной компетенции** обучающихся.

2. Межпредметные связи программы: ИЗО, информатика, технология

3. Ключевые темы в их взаимосвязи

Разделы/темы	Кол-во час на раздел/тему	теория	практика, в т.ч мероприятия меж-предметного модуля <u>(в каждом разделе)</u>	Структура производственного задания	проектная деятельность в полном цикле: «от выделения проблемы до внедрения результата» (этапы проектной деятельности по созданию индивидуального или группового проекта)
Введение в программу CorelDraw. Рабочее окно программы CorelDraw.	2	Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.	Практическая работа №1. «Рабочая среда и интерфейс пользователя. Состав изображений».	ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Национальная технологическая инициатива: направления технического поиска.
Основы работы с объектами.	2	Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами:	Практическая работа №2. «Линии».	ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность. ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного	Выбираем тему проекта. Основные составляющие проектной и исследовательской

		перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере.		<p>выполнения профессиональных задач, профессионального и личного развития.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p> <p>В результате освоения программы обучающийся <i>должен уметь</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Выбрать идею, которая может быть воспроизведена в отведенное время. ▪ Выбрать фирменные 	<p>деятельности.</p> <p>Выбор методов и планирование исследования, формы представления проектной деятельности (продукт)</p> <p>Особенности исследования и проектирования в технологическом процессе</p> <p>Технологическая карта изготовления продукта</p>
Закраска рисунков	1	Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр.	Практическая работа №3. «Заливки»		
Вспомогательные режимы работы	1	Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный.	Практическая работа №4. «Отображение рисунка на экране» Образовательное мероприятие: «Презентация и утверждение идеи и форм реализации фильма»		
Создание рисунков	2	Особенности рисования	Практическая		

из кривых		кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых.	работа №5. «Объекты»	<p>цвета, связанные с оригинальной идеей и целевым рынком.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Выбрать формат издания, чтобы сделать его читаемым и последовательным. ▪ Использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции. ▪ Сохранять оригинальную дизайнерскую идею и увеличить ее визуальное воздействие. ▪ Транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн. ▪ Нарисовать или перерисовать логотипы, графики, диаграммы, карты или любой другой графический элемент в Векторном формате. ▪ Создать оригинальные иллюстрации или фон, используя векторные приложения. ▪ Создавать 	<p>Алгоритм поиска креативного решения при разработке дизайна изделия (продукта)</p> <p>Конструкторское бюро или этапы работы по конструированию и моделированию продукта</p> <p>Информационное моделирование.</p>
Методы упорядочения и объединения объектов	2	Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого.	Практическая работа №5. «Объекты»		
Эффект объема. Перетекание.	2	Метод выдавливания для получения объемных изображений. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных	Практическая работа №6. «Эффект объема».		

		эффектов.			
Работа с текстом	2	Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста.	Практическая работа №7. «Текст» Практическая работа №8. «Обводка контуров»	<p>оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Создавать визуальные и специальные эффекты на изображениях. ▪ Создавать специальные элементы дизайна. ▪ Настраивать разрешение и цветовой режим изображения. ▪ Конвертировать изображения из одной цветовой модели в другую, используя подходящий цвет ICC профиля. ▪ Использовать точные измерения. ▪ Использовать RGB, CMYK и Плоскочные Цвета. ▪ Добавлять необходимые линии обреза или линии складывания в макете. ▪ Заверстывать и располагать элементы текстовой и графической информации. ▪ Собирать 2D элементы 	<p>Редактор электронных презентации Скрайбинг: искусство упаковки смыслов</p> <p>Инфографика: кратко о главном</p> <p>Подготовка комплексной презентации проекта и технологии представления проекта в действии</p>
Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW	2	Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDRAW. Импорт и экспорт изображений в CorelDRAW.	Практическая работа №9. «Операции несколькими объектами»		

				<p>для создания 3D макета.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Подготавливать итоговую презентацию упаковки в 3D макете. ▪ Планировать и аргументировать концепт дизайна шаблона сайта. ▪ Уметь создавать карандашные и выклеенные макеты изданий. ▪ Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни. <p>В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Принципы работы с клиентом и учитывать его потребности при разработке дизайна; ▪ Общие требования для печати и технические стандарты для изготовления продукции ▪ Различные сохранения файлов в форматы для изображений, 	
--	--	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> ▪ иллюстраций и макетов ▪ Правила оформления текста и элементов текстовой информации ▪ Как применять творческие способности в разработке дизайна сайта, используя цвет, типографию и графику при создании контента 	
Введение в программу Adobe PhotoShop. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop.	3	<p>Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств.</p> <p>Панели – вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.</p>	Практическая работа №10. «Рабочее окно Adobe PhotoShop. Работа с документами в программе Adobe PhotoShop».		
Выделение областей.	1	<p>Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка.</p> <p>Перемещение и</p>	<p>Практическая работа №11. «Выделение и трансформация областей в программе Adobe PhotoShop»</p> <p>Практическая работа №12. «Обработка</p>		

		<p>изменение границы выделения.</p> <p>Преобразования над выделенной областью.</p> <p>Кадрирование изображения.</p>	<p>изображений в программе Adobe PhotoShop»</p>		
Коллаж. Основы работы со слоями.	1	<p>Особенности создания компьютерного коллажа.</p> <p>Понятие слоя.</p> <p>Использование слоев для создания коллажа.</p> <p>Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.</p>	<p>Практическая работа №13. «Основы работы со слоями в программе Adobe PhotoShop»</p>		
Рисование и раскрашивание.	1	<p>Выбор основного и фонового цветов.</p> <p>Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента.</p> <p>Раскрашивание черно-белых фотографий.</p>	<p>Практическая работа №14. «Рисуем и раскрашиваем в программе Adobe PhotoShop»</p>		
Маски и каналы.	1	<p>Режимы для работы с выделенными областями:</p>	<p>Практическая работа №15. «Маски</p>		

		<p>стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.</p>	<p>и каналы в программе Adobe PhotoShop»</p>		
<p>Основы цветокоррекции. Тоновая коррекция. Цветовая коррекция.</p>	2	<p>Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, темного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции. Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции.</p>	<p>Практическая работа №16. «Коррекция полутоновых и цветных изображений в программе Adobe PhotoShop»</p> <p>Практическая работа №17. «Работа с текстом в программе Adobe PhotoShop»</p> <p>Практическая работа №18, 19. «Творческая работа по редактированию изображений в программе Adobe PhotoShop»</p>		
<p>Введение в программу для</p>	3	<p>Обзор рабочего пространства. Панель</p>	<p>Проведение соревнований в</p>		

<p>верстки Adobe InDesign. ЗНАКОМСТВО С РАБОЧИМ ПРОСТРАНСТВОМ</p>		<p>Tools. Палитра приложения. Панель Control. Обзор окна документа. Работа с несколькими окнами документов. Работа с палитрами. Разворачивание и сворачивание палитр. Изменение порядка и настройка палитр. Использование меню палитр. Настройка рабочего пространства. Изменение масштаба документа. Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom. Навигация по документу. Переворачивание страниц. Использование инструмента Hand. Использование контекстных меню. Поиск ресурсов для использования InDesign.</p>	<p>формате WorldSkills по компетенции Графический дизайн.</p>		
---	--	---	--	--	--

<p>РАБОТА INDESIGN</p>	<p>С 10</p>	<p>Предпечатная проверка в ходе работы. Просмотр направляющих. Добавление текста. Добавление и форматирование текста. Импортирование и перетекание текста. Работа со стилями. Применение стилей абзаца. Форматирование текста и стиль символа. Создание и применение стиля символа. Работа с графикой. Работа с объектами. Перемещение объекта и изменение обводки. Работа со стилями объекта. Создание и сохранение пользовательских настроек страниц. Создание нового документа. Переключение между открытыми документами InDesign. Работа с мастер-страницами. Добавление направляющих на мастер-страницу. Перетаскивание</p>	<p>Проведение соревнований в формате WorldSkills по компетенции Графический дизайн.</p> <p>Выполнение модульных заданий:</p> <p>Критерии оценки мастерства:</p> <p>Модуль 1 – Фирменный стиль и продукты брендбука</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ по техническому заданию • Создание векторных изображений • Обработка растровых изображений • Знание программного обеспечения • Макетирование продуктов • Подготовка и печать продукта • Соблюдение правил верстки и стандартов <p>Модуль 2 – Информационный дизайн</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выполнение 		
-----------------------------------	--------------------	---	---	--	--

		<p>направляющих с линеек. Создание текстового фрейма на мастер-странице. Переименование мастер-страницы. Создание дополнительных страниц-шаблонов. Добавление шаблона-фрейма для текста. Добавление шаблона-фрейма для графических объектов. Обтекание графических объектов текстом. Добавление объектов на мастер-страницу. Создание текстовых фреймов с колонками. Применение шаблонов к страницам документа. Добавление разделов для изменения нумерации страниц. Добавление новых страниц. Упорядочивание и удаление страниц. Размещение текста и графических объектов на страницах документа. Перезапись элементов мастер-страницы на страницах документа. Изменение размера</p>	<p>работ по техническому заданию • Создание векторных изображений • Обработка растровых изображений Copyright © Союз «Ворлдскиллс Россия» Графический дизайн 18 • Знание программного обеспечения • Макетирование продуктов • Подготовка и печать продукта • Соблюдение правил верстки и стандартов</p> <p>Модуль 3 – Многостраничный дизайн • Выполнение работ по техническому заданию • Создание векторных изображений • Обработка растровых изображений • Создание спуска полос • Знание программного обеспечения •</p>		
--	--	---	--	--	--

	<p>страниц. Просмотр завершенного разворота.</p> <p>Работа со слоями. Создание и редактирование текстовых фреймов. Создание и изменение размера текстовых фреймов. Изменение формы текстового фрейма. Создание нескольких колонок. Настройка отбивки от рамки во фрейме. Создание и редактирование графических фреймов. Создание нового графического фрейма. Помещение графических объектов внутрь существующего фрейма. Изменение размера графического фрейма для кадрирования графических объектов. Помещение графических объектов без существующего фрейма. Помещение нескольких изображений в сетку фреймов. Изменение размера и перемещение</p>	<p>Макетирование продуктов</p> <ul style="list-style-type: none"> • Подготовка и печать продукта • Соблюдение правил верстки и стандартов <p>Модуль 4 – Упаковка</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ по техническому заданию • Создание векторных изображений • Обработка растровых изображений • Создание чертежа развертки • Знание программного обеспечения <p>Макетирование продуктов</p> <ul style="list-style-type: none"> • Подготовка и печать продукта • Соблюдение правил верстки и стандартов 		
--	--	---	--	--

		<p>изображений внутри фреймов. Установка расстояния между графическими фреймами. Добавление подписей на основе метаданных в графические фреймы. Изменение формы фрейма. Обтекание текстом графических объектов. Изменение формы фреймов. Работа с составными фигурами. Создание многоугольников и преобразование фигур. Добавление во фреймы скругленных углов. Преобразование и выравнивание объектов. Поворот объекта. Поворот изображения внутри фрейма. Выравнивание нескольких объектов. Масштабирование нескольких объектов. Выделение и модификация сгруппированных объектов.</p> <p>Перетекание текста в существующий фрейм.</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>Задание перетекания текста вручную. Использование полуавтоматического перетекания для помещения текстовых фреймов. Автоматическое задание перетекания текста. Автоматическое создание заполненных фреймов. Добавление номера страницы в строку со ссылкой на продолжение текста.</p> <p>Поиск и замена недостающего шрифта. Ввод и импорт текста. Ввод текста. Импорт текста. Поиск и замена текста и форматирования. Поиск и замена текста. Поиск и замена форматирования. Проверка орфографии. Проверка орфографии в документе. Добавление слов в словарь конкретного документа. Динамическая проверка орфографии. Автокоррекция слов с ошибками. Редактирование текста</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>перетаскиванием. Использование редактора материалов. Отслеживание изменений.</p> <p>Настройка вертикальных интервалов. Использование базовой сетки для выравнивания текста. Просмотр базовых линий. Изменение интервала между абзацами. Изменение стилей гарнитуры и шрифта. Замена символа альтернативным глифом. Добавление специального символа. Вставка символов дробей. Настройка колонок. Создание расширенного заголовка. Балансировка колонок. Изменение выключки абзаца. Висящие знаки препинания за пределами полей. Создание буквицы. Применение обводки к тексту. Настройка выравнивания буквицы. Настройка интервала между буквами</p>			
--	--	--	--	--	--

	<p>и словами. Настройка кернинга и трекинга. Применение компоновщика абзацев и построчного компоновщика Adobe. Задание табуляции. Выравнивание текста с табуляциями и добавление заполнителей. Создание обратного отступа. Добавление линии над абзацем.</p> <p>Определение требований к печати. Создание и применение цветов. Добавление цветов на палитру Swatches. Применение цветов к объектам с помощью палитры Swatches. Применение цветов с помощью инструмента Eyedropper. Применение цветов к объектам с помощью панели Control. Создание пунктирных контуров. Работа с градиентами. Создание и применение образца градиента. Настройка направления градиентного</p>			
--	---	--	--	--

		<p>смешивания. Создание оттенка. Создание плашечного цвета. Применение цветов к тексту и объектам. Применение цветов к тексту. Применение цветов к дополнительным объектам. Создание оттенка. Использование продвинутых техник работы с градиентами. Создание образца градиента с помощью нескольких цветов. Применение градиента к объекту. Применение градиента к составным объектам.</p> <p>Создание и назначение стилей абзацев. Создание стиля абзаца. Применение стиля абзаца. Создание и применение стилей символов. Создание стиля символа. Применение стиля символа. Вложение стилей символов в стили абзацев. Создание стилей символов для вложения. Создание вложенного стиля. Добавление второго вложенного</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>стиля. Создание и применение стилей объекта. Форматирование объекта для стиля. Создание стиля объекта. Применение стиля объекта. Создание и применение стилей таблиц и ячеек. Создание стилей ячеек. Создание стиля таблицы. Применение стиля таблиц. Глобальное обновление стилей. Загрузка стилей из другого документа.</p> <p>Добавление графических объектов из других программ. Сравнение векторной и растровой графики. Управление связями импортированных файлов. Идентификация импортированных изображений. Просмотр информации о связанных файлах. Отображение файлов в проводнике (Windows) и Finder (Mac OS). Обновление измененных графических объектов. Настройка</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>качества просмотра. Работа с обтравочными контурами. Удаление белого фона с помощью InDesign. Работа с альфа-каналами. Импорт файлов графических форматов программ Photoshop и Illustrator. Проверка контуров Photoshop и альфа-каналов.</p> <p>Использование альфа-каналов Photoshop в InDesign. Помещение «родных» файлов. Импорт файла Photoshop со слоями и композиции слоев. Помещение графических объектов в текст. Добавление эффекта обтекания привязанных графических объектов текстом. Импорт файла Illustrator. Импорт файла Illustrator со слоями. Использование библиотек для управления объектами. Создание библиотеки.</p> <p>Использование приложения Adobe Bridge для импорта графических</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>объектов.</p> <p>Преобразование текста в таблицу. Форматирование таблиц. Добавление и удаление строк. Объединение и изменение размера ячеек. Добавление обводки и заполнение цветом. Редактирование обводок ячеек. Задание фиксированных размеров столбца и строки. Создание строки заголовка. Добавление графических объектов в ячейки таблицы. Создание и применение стиля ячейки и таблицы. Создание стилей таблицы и ячейки. Применение стилей таблицы и ячейки.</p> <p>Импорт и расцветка черно-белого изображения.</p> <p>Применение настроек прозрачности. О палитре Effects. Изменение непрозрачности одноцветных объектов. Применение режимов наложения. Регулировка</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>настроек прозрачности для изображений EPS. Регулировка уровня прозрачности изображений. Импорт и настройка файлов Illustrator, использующих прозрачность.</p> <p>Применение настроек прозрачности к тексту. Работа с эффектами. Применение стандартной растушевки к краям изображения.</p> <p>Применение градиентной растушевки. Добавление тени к тексту.</p> <p>Применение нескольких эффектов к объекту.</p> <p>Редактирование и удаление эффектов.</p> <p>Предварительная проверка файлов.</p> <p>Упаковка файлов.</p> <p>Проверочный файл Adobe PDF. Просмотр цветоделения. Просмотр сведения эффектов прозрачности. Просмотр страницы. Проверочная печать на лазерном или струйном принтере.</p> <p>Использование</p>			
--	--	--	--	--	--

		инструмента Ink Manager.			
--	--	--------------------------	--	--	--

В качестве вариативного компонента учитель – составитель может взять дополнительные источники, которые указываются в обязательном порядке с целью максимального соответствия планируемым результатам освоения учебного курса и образовательным потребностям обучающихся и их родителей/законных представителей.

Способ отметки по итогам оценки результата:

Текущий контроль осуществляется по системе «зачтено/не зачтено» промежуточная аттестация осуществляется по итогам освоения производственных периодов в форме отзыва в паспорте компетенций за каждый период, оценка освоения которого осуществляется в форме образовательного мероприятия- школьного демонстрационного чемпионата .

Фонд оценочных материалов

Спецификация оценки компетенции (фонд оценочных материалов)

Раздел А — Творческий процесс

А.1 Идеи и оригинальность проекта

А.2 Понимание целевого рынка

А.3 Единство и связь между всеми заданиями (если применимо)

Раздел В — Итоговый проект

В.1 Качество визуальной композиции (эстетические свойства, баланс) проекта

В.2 Визуальное впечатление и информативность проекта

В.3 Качество печатного оформления проекта (выбор шрифта, читаемость, форматирование)

В.4 Качество цветов в проекте (подбор, баланс, гармоничность)

В.5 Качество обработки изображений (ретушь, клонирование, наложение, настройки цвета т.д.)

В.6 Качество перевода изображений в векторный формат

В.7 Качество дизайна других элементов (диаграммы, графики, таблицы, карты, оформление абзаца и т.д.)

Раздел С — Технические параметры создания продукта

С.1 Разрешение изображений в виде ссылки, встроенных или оригинальных изображений в соответствии с требованиями задания

С.2 Режим цветового воспроизведения (RGB, CMYK) изображений в виде ссылки в соответствии с требованиями задания

С.3 Размеры изображения или элемента в соответствии с требованиями задания

С.4 Использование таблиц стилей или основных элементов в макете в соответствии с требованиями задания

С.5 Конечные размеры макета в соответствии с требованиями задания

С.6 Наличие всего указанного текста в задании

С.7 Наличие всех указанных элементов в задании

С.8 Применение корпоративных стандартов в контексте задания

Раздел D — Печать и макетирование

D.1 Установка распечаток на картоне для презентации

D.2 Представление только распечаток

D.3 Сборка трехмерной модели (компьютерное или ручное проектирование)

Раздел E — Знание технических параметров при печати

E.1 Значение выпуска за обрез в файле макета в PDF соответствует указаниям в задании

E.2 Линии сгиба, метки обрезки и совмещения представлены в соответствии с требованиями задания

E.3 Значение треппинга в файле иллюстрации соответствует указаниям в задании

E.4 Значение оверпринта в файле макета в PDF соответствует указаниям в задании

E.5 Плашечные и CMYK-цвета в файле макета в PDF соответствуют указаниям в задании

E.6 Метки реза соответствуют указаниям в задании

Раздел F — Сохранение и формат файла

F.1 Все файлы сохранены в требуемом формате согласно заданию

F.2 Профиль ICC в изображениях, PDF или макетном файле соответствует указаниям в задании

F.3 Сохранение в указанном формате PDF согласно заданию

F.4 Папка готовой работы сохранена согласно заданию

Раздел G — Soft skills

G.1 Соблюдение техники безопасности

G.2 Бережливое производство

G.3 Организация рабочего места

G.4 Качество профессиональной коммуникации

[[
SEP]]