

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
с углубленным изучением математики и английского языка
«Школа дизайна «Точка» г. Перми**

Рассмотрена на заседании ШМО
учителей технологии
Протокол № 1 от 28.08.2020

Утверждена приказом МАОУ
«Школа дизайна «Точка» г. Перми
От 15.09. 2020 г.
СЭД № 059-08/134-01-06/4136

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по предмету «Технология» 5АТ,БТ, ВТ класс
на 2020 - 2021 учебный год**

Разработчик:
Глушкова Дарья Михайловна,
учитель информатики

Пермь, 2020г.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучить технические возможности векторного редактора Adobe Illustrator и приобрести необходимые практические навыки.

2. МЕСТО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООО

«Векторная графика в системе Adobe Illustrator» является дисциплиной по выбору и входит в вариативную часть предмета «Технология».

Для изучения дисциплины необходимы компетенции, сформированные у обучающихся в результате освоения дисциплины «Информатика».

В курсе рассматриваются особенности взаимодействия Adobe Illustrator с графическими и текстовыми редакторами.

Учащиеся выполняют различные задания – от воспроизведения готовых рисунков до самостоятельной разработки и оформления оригинал-макетов.

3 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины учащийся должен:

Знать:

- назначения и область применения программы Adobe Illustrator;
- функциональные возможности программы Adobe Illustrator;

Уметь применять полученные знания при:

- выполнении творческих проектов;
- создании изображений;

Владеть:

- всеми функциями и возможностями программы Adobe Illustrator

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 час в неделю, 34 часов.

№ п/п	Раздел Дисциплины	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу и трудоемкость (в часах)		Формы текущего контроля успеваемости Форма промежуточной аттестации
		ПР	СР	
1.	Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой	2		Выполнение практической работы 1
2.	Использование слоев для работы со сложными рисунками. Свободное рисование	6	2	Выполнение практической работы 2

3.	Рисование сложных объектов. Использование разметки для точного планирования рисунка		3-5	6	2	Выполнение практической работы 3
4.	Работа с цветом. Способы окрашивания объектов. Работа с текстом	6	6-7	6	2	Выполнение практической работы 4 Портфолио
5.	Фирменный стиль	6	8-14	6	2	Выполнение практической работы 5 Портфолио
ИТОГО				26	8	

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА:

1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой

Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика.

Программа Adobe Illustrator: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet.

Типы документов в Иллюстраторе. Создание нового документа.

Настройка программного интерфейса. Сохранение и редактирование рабочего пространства программы.

Рисование стандартных объектов.

Выделение и преобразование объектов. Инструменты выделения.

Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документов.

Перемещение объектов в стопке. Группировка. Выравнивание и распределение.

Использование Control Palette для быстрого редактирования объектов.

Практическая работа 1: Создание элементов дизайна

2. Использование слоев для работы со сложными рисунками. Свободное рисование

Размещение объектов на слоях. Настройка параметров слоя. Использование слоев для блокировки частей рисунка.

Перемещение объектов между слоями. Шаблонные слои. Слияние слоев. Изолированный режим.

Рисование и редактирование объектов произвольной формы.

Кривые Безье.

Редактирование формы объектов по точкам. Работа с точками из Control Palette.

Навыки работы с контурами.

Практическая работа 2: Создание этикетки

3. Рисование сложных объектов. Использование разметки для точного планирования рисунка

Использование логических операций для рисования объектов сложной формы.

Соединение контуров объектов. Разделение объектов. Фигурная обрезка.

Применение искажающих фильтров к элементам рисунка.

Использование разметки документа для точного позиционирования рисунка.

Управление разметкой. Линейки. Направляющие. Сетка.

«Умные» направляющие. Создание направляющей из объекта.

Настройка элементов разметки.

Практическая работа 3: Рисование логотипов

4. Визитная карточка. Способы окрашивания объектов. Работа с текстом

Цветовые модели.

Способы окрашивания объектов. Редактирование цвета.

Формирование собственного каталога цветов. Использование палитры Color Guide для

выбора цвета. Создание групп цветов.

Создание, применение и редактирование узоров и градиентов.

Способы ввода текста. Инструменты и палитры для работы с текстом.

Ввод, редактирование и форматирование текста.

Размещение текста вдоль кривой. Редактирование кривой.

Создание текстовых блоков. Работа с блочным текстом.

Связанные блоки. Настройка параметров обтекания объекта текстом.

Импорт текста из других приложений. Перевод текста в контуры.

Роль текста в дизайне.

Практическая работа 4: Разработка визитной карточки

5. Фирменный стиль

Приёмы работы с сеткой градиента

Имитация объёма объекта

Имитация сложной поверхности

Особенности работы со сложными сетками градиента

Использование масок прозрачности для повышения реалистичности

Что такое фирменный стиль. Модульные сетки.

Практическая работа 5: Разработка фирменного стиля

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Рекомендуемые образовательные технологии: практические занятия, самостоятельная работа учеников.

Для организации текущего контроля используется технология портфолио, которая предполагает подготовку набора продуктов.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

Виды самостоятельной работы:

1. разработка макетов

2. разработка фирменного стиля

3. подготовка к печати

Всё это является творческими работами учащихся.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) основная литература:

1. Adobe Illustrator CS2. Библия пользователя, 2008

2. Компьютерное издательство "Диалектика", 2006

б) дополнительная литература:

1) Алина Федорова. Adobe Illustrator CS2. Экспресс-курс, 2009

в) программное и коммуникационное обеспечение: Adobe Illustrator CS2

<http://illustrator.demiart.ru/>

http://balbesof.net/info/uroki_adobe_illustrator.html

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерный класс, оргтехника, теле- и аудиоаппаратура (всё - в стандартной комплектации для лабораторных занятий и самостоятельной работы); доступ к сети Интернет (во время самостоятельной подготовки и на лабораторных занятиях).