ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ПРИМОРСКОГО КРАЯ

КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»



.

**Конкурс компьютерной графики**

**РАЗРАБОТКА ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

**для специальности 09.02.02 «Компьютерные сети»**

Автор: Антонова Клара Ивановна

Уссурийск

2017

Данная методическая разработка предназначена для внеклассной работы со студентами 2 курса, обучающихся по специальности 09.02.02 «Компьютерные сети». Внеклассное мероприятие представляет собой конкурс по компьютерной графике, в котором представлены все этапы конкурса, презентация конкурсных заданий и задания для выполнения различных этапов конкурса.

Данная методическая разработка была опробована, как внеклассное мероприятие в рамках проведения конкурса компьютерной графики «Радуга творчества» в КГА ПОУ «Дальневосточный технический колледж.

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Введение | стр. 4 |
|  |  |  |
| 3. | Разработка этапов конкурса по компьютерной графике «Радуга творчества» | стр. 5 |
| 4. | Используемые источники | стр. 16 |

**Введение**

Для того чтобы стать востребованным в современном обществе будущему специалисту необходимо творчески применять те знания и умения, которыми он обладает; уметь преобразовать учебную деятельность, чтобы сделать ее как можно более эффективной, а для этого, деятельность должна носить творческий характер.

Успешное развитие творческих способностей возможно лишь при создании определенных условий, благоприятствующих их формированию. Одним из таких условий является проведение конкурса компьютерного творчества среди студентов 2 курсов специальности 09.02.02 «Компьютерные сети».

Конкурс компьютерной графики направлен на формирование у студентов следующих общих компетенций:

OK 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

OK 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

OK 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознано планировать повышение квалификации.

Непременным условием проведения конкурса является положительная поддержка личности каждого студента, обеспечение независимого выбора и принятия решений студентами для того, чтобы в дальнейшем они сами могли предлагать и воплощать в жизнь собственные идеи.

**Цели конкурса:**

* развитие сообразительности, любознательности, логического мышления;
* укрепление памяти;
* развитие познавательной активности;
* повышение информационной культуры студентов, интереса к предмету «Информационные технологии».
* воспитание ответственного отношения к коллективной деятельности;
* содействие воспитанию умения общаться.

**Методы обучения:**

* + создание ситуации взаимопомощи;
  + создание ситуации успеха;
  + поощрение.

**Оборудование:**

* табло для учёта очков;
* презентация с заданиями конкурса
* мультимедийный проектор;
* ноутбуки;
* часы.

**Предварительная подготовка:**

1. ***Домашнее задание группам поддержки*** оформить кабинет, повесить плакаты.
2. ***Домашнее задание командам****:* придумать название команды, девиз, приветствие болельщикам и жюри, создать эмблему команды с использованием графического редактора Adobe Photoshop.
3. Формирование жюри.
4. Подготовка карточек с заданиями.
5. Подготовка мультимедиапрезентации для оформления этапов конкурса.

**Правила конкурса:**

1. В конкурсе принимают участие 2 команды (две группы 2 курса специальности «Компьютерные сети») по 6 человек и болельщики.
2. В конкурсе предусмотрено выполнение домашнего задания и 6 конкурсных заданий.

**Таблица оценивания этапов конкурса:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название конкурса** | **Баллы** |
| 1 | Приветствие | 5 |
| 2 | Эмблема | 25 |
| 3 | Новогодний талисман | 100 |
| 4 | Оживи человечка | 15 |
| 5 | Раскрась меня | 15 |
|  | Одень часы к Новому году | 20 |
| 7 | Заставка | 15 |
| 8 | Ваза | 10 |

**Ход конкурса**

**Этап 1. Вводный.**

1. Перед входом в кабинет – красочное объявление о предстоящем мероприятии (за два - три дня до начала конкурса).

Кабинет информатики подготовлен к конкурсу. На стенах – афоризмы.

В центре кабинета – 2 стола для участников команд, 2 стола и стулья для болельщиков команд, стол для жюри.

(Звучит песня: Музыка А. Варламова, слова  С. Золотухина «Я рисую этот мир»).

Жюри, команды и болельщики занимают свои места. Команды готовятся к конкурсу.

**Этап 2. Начало конкурса. Вступительное слово**

**Ведущий 1.** Каким одним общим словом можно объединить все эти объекты (Графика)

**Ведущий 2.** Какой праздник (неофициальный) отмечают 3 декабря? (всемирный день компьютерной графики)

**Ведущий 1.** Правильно. 3 декабря отмечают Всемирный день компьютерной графики. В век развития информационных технологий многие могут похвастаться умением создавать компьютерную графику.

Настоящий дизайнер должен хорошо владеть техникой рисунка (карандаш, уголь), графики (акварель, гуашь, карандаш, тушь и др.), живописи (гуашь, акварель, темпера, акрил, масло). Но компьютерной графикой способен овладеть каждый. Компьютер в руках обычного человека может превратиться в послушный инструмент воплощения его художественной мысли, которую он не может воплотить на бумаге. Графический дизайн, компьютерная графика, 3D-дизайн - это искусство будущего. Вашему вниманию мы представляем работы авторов, которые начали с нуля и теперь имеют огромную популярность на рынке дизайна и компьютерных технологий. (рассказ сопровождается показом иллюстраций на слайдах)

**Ведущий 2.** Виктор Цыганов житель Тирасполя увлекся живописью маслом и пастелью, но в дальнейшем перенес свои умения на экран компьютера. Его работы очень похожи на картины. Красивые пейзажи, созданные Виктором Цыгановым, очень популярны в Сети.

**Ведущий 1.** Художник-иллюстратор Лео Хао известен как создатель обложек для альбомов рок-групп. Например, «Арии». Также Лео создает обложки для фантастических романов. (показ картин на слайдах)

**Ведущий 2.** Андрей Иванченко - один из первопроходцев цифровой живописи. Андрей работает в разных областях фантастической и фэнтезийной индустрии. Он известен по оформлению романов известных отечественным фантастов - Ника Перумова, Сергея Лукьяненко, Генри Лайона Олди, Святослава Логинова и других.

**Ведущий 1.** Владимир Бондарь. Художник известен своими работами для фантастических книг.

**Ведущий 2.** Художник Shu Mizoguchi родился в Хиросиме. Некоторое время он трудился художником-графиком в компании по созданию компьютерных игр. Сейчас же является независимым художником, автор многих прекрасных работ в стиле фэнтези.

**Ведущий 1.** Компьютер за время своей эволюции не раз сменил роль. Если раньше его покупали для того, чтобы созидать, то сейчас он превратился в центр мультимедийных развлечений. На компьютере можно смотреть фильмы, слушать музыку, играть и конечно рисовать, творить художественное великолепие. Сегодня мы покажем, как можно рисовать на компьютере — и при этом рисовать красиво. И девизом нашего конкурса будут следующие высказывания:

* Не существует плохих и хороших способов работы. То, что хорошо работает в одной ситуации, может дать отрицательный результат в другой.
* Профессионал от любителя отличается тем, что может одну и ту же работу выполнить разными способами.

**Представление команд**

**Представление жюри.**

**Этап 3. Приветствие команд.**

Приветствие содержит:

* название команды;
* девиз;
* приветствие болельщикам;
* приветствие жюри.

**Этап 4. Проверка домашнего задания.**

На конкурс представляются эмблемы, созданные командами (в электронном виде и распечатанные в формате А4).

**Этап 5. Конкурсы** (в перерывах между конкурсами проводятся игры с болельщиками)**:**

**Ведущий 2.**

Компьютер – добрый наш помощник,

Наш труд сумел ты облегчить.

С тобой рисуем, пишем тексты,

И веселей на свете жить.

* + 1. **Конкурс «Новогодний талисман» *- 60 минут***

Нарисовать символ Нового года.

Выбирают по одному участнику из команды. Нарисовать веселый шуточный новогодний талисман

* + 1. **Конкурс «Оживи человечка» *– 10 минут***

**Ведущий 1.**

Хоть рисую я неважно

Но научит меня факт

Мой графический редактор

Программа это не плакат.

Я рисую кистью важно

Только кисть не настоящая

На дисплее цвет отважно

Выбираю на палитре я.

Электронный инструмент

Предоставил мне редактор

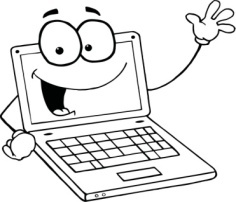
Нарисую я портрет

Подпишусь как автор.

Выбирают по одному участнику из команды.

На рабочем столе в папке **konkurs** выбрать файл **zadanie\_1**

* перенести картинку в программу Adobe Photoshop.
* добавить элементы лица, одежды
  + 1. **Викторина для болельщиков**
* Растровое изображение создается с использованием (пикселей)
* Растровые изображения чувствительны к (масштабированию)
* Когда в растровом изображении появляется ступенчатый эффект? (При увеличении изображения)
* Векторные изображения формируются из (графических примитивов)
* Программа создания, редактирования и просмотра графических изображений – это (графический редактор)
* Выберите все векторные редакторы:
  + Adobe Photoshop
  + **Corel Draw**
  + Paint
  + **Встроенный графический редактор в Word**
* Выберите все растровые редакторы
  + Corel Draw
  + **Adobe Photoshop**
  + **Paint**
  + Встроенный графический редактор в Word
* Большой размер файла – один из недостатков (растровой графики)
* Основное достоинство векторной графики (большой размер файла)
* Назовите вид графики к которому принадлежит этот рисунок

******

* + 1. **Конкурс «Раскрась меня…» *– 10 минут***

Выбирают по одному участнику из команды.

На рабочем столе в папке **konkurs** выбрать файл **zadanie\_2**

* перенести картинку в программу Adobe Photoshop.
* раскрасить ноутбук и можно добавить свои элементы дизайна к рисунку
  + 1. **Кроссворд для болельщиков.**

Каждой команде болельщиков необходимо разгадать кроссворд (за каждое разгаданное слово команда получает 1 балл) и отдать баллы своей команде.

На рабочем столе в папке **konkurs** выбрать файл **krosvord\_1** и **krosvord\_2** (для первой и второй команд соответственно)

**1 команда**

На рабочем столе в папке **konkurs** выбрать файл **krosvord\_1.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **5** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | **6** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **7** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **8** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | **9** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **10** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **11** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. Позволяет выбрать цвет в графическом редакторе (палитра)
2. Необходим для хранения информации (диск)
3. Изображения, составленные при помощи инструментов рисования и черчения (графика)
4. Пункт в меню Рисунок (атрибуты)
5. Действия по созданию рисунка, его исправлению и дополнению (редактирование)
6. Он получается, если при рисовании инструментом Эллипс использовать клавишу Shift (круг)
7. Его получишь, если рисовать инструментом Прямоугольник с нажатой клавишей Shift (квадрат)
8. Неудачные элементы рисунка можно удалить инструментом (ластик)
9. Этот инструмент используют, чтобы увидеть в деталях компьютерный рисунок (масштаб)
10. Часть рисунка (фрагмент)
11. При помощи этого инструмента можно закрасить цветом ограниченную область рисунка (заливка)

**2 команда**

На рабочем столе в папке **konkurs** выбрать файл **krosvord\_2.**

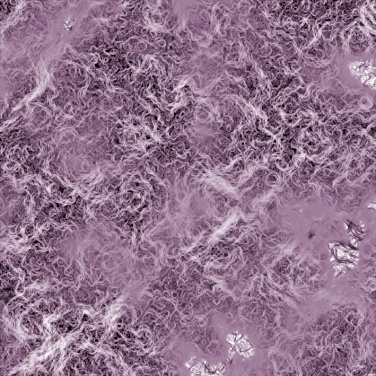
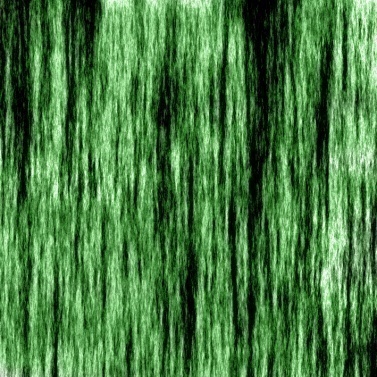
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **5** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | **6** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **7** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **8** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | **9** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **10** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **11** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* + - 1. Длина двоичного кода, который используется для кодирования цвета пикселя.(глубина)
      2. Совокупность точек (пикселей), образующих строки и столбцы. (растр)
      3. Простая геометрическая фигура, для построения которой в графическом редакторе есть специальный инструментарий (градиент)
      4. Разновидность компьютерной графики, в которой изображение формируется на основе наборов данных, описывающих те или иные графические объекты.(векторная)
      5. Разновидность компьютерной графики, в которой изображение строится на основе математических формул (уравнений).(фрактальная)
      6. Устройство ввода, выполняющее преобразование изображений в цифровой формат.(сканер)
      7. Область деятельности, связанная с созданием различных графических объектов.(графика)
      8. Разновидность компьютерной графики, в которой изображение формируется в виде растра. (растровая)
      9. Элемент интерфейса графического редактора, обеспечивающий возможность выбора цвета. (палитра)
      10. При помощи этого инструмента можно закрасить цветом ограниченную область рисунка. (заливка)
      11. Одна из точек, из совокупности которых формируется изображение на экране монитора. (пиксель)
    1. **Конкурс «Одень часы к новому году» *– 10 минут***

Выбирают по одному участнику из команды.

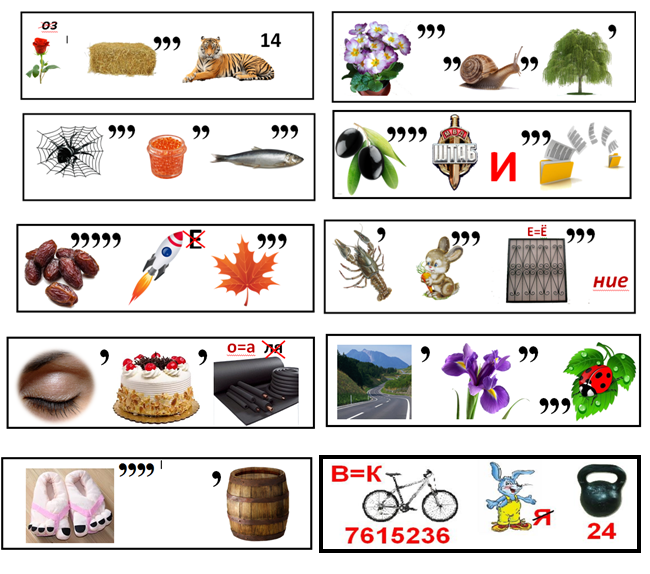
На рабочем столе в папке **konkurs** выбрать файл **zadanie\_3**

* перенести картинку в программу Adoble Photoshop.
* выбрать из двух текстур одну и одеть на часы.

C:\Users\1\Desktop\конкурс графика\04-03 Текстуры\03_1.tif

* + 1. **Игра «Кто быстрее» для болельщиков**

Каждой команде болельщиков выдаются конверты с 5-ю ребусами. Необходимо разгадать ребус и объяснить значение зашифрованного термина.

****

**Ответы:** растр, примитив, пиксель, масштабирование, фрактал, разрешение, векторизация, трассировка, точка, пикселизация

* + 1. **Конкурс «Заставка» *– 10 минут***

Выбирают по одному участнику из команды.

На рабочем столе в папке **konkurs** выбрать файл **zadanie\_4**

* перенести картинку в программу Adobe Photoshop.
* с помощью команды **трансформирование – деформация** выполнить вставку картинки на экран монитора.

исходник результат

**** ****

* + 1. **Игра «Собери эмблему противника» для болельщиков**

Выдаются два конвертика с разрезанной картинкой – эмблемой другой команды. Кто быстрее соберет эмблему и объяснит ее значение.

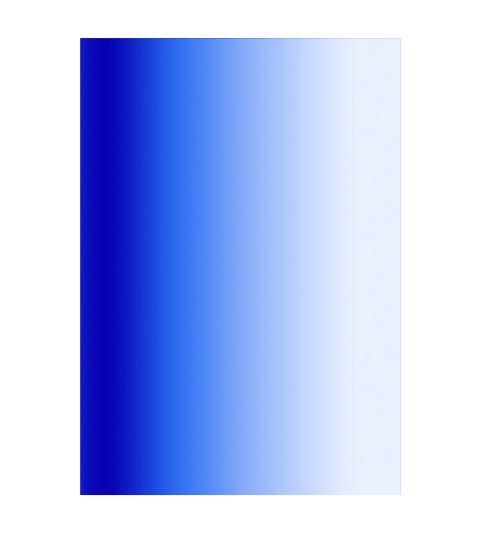
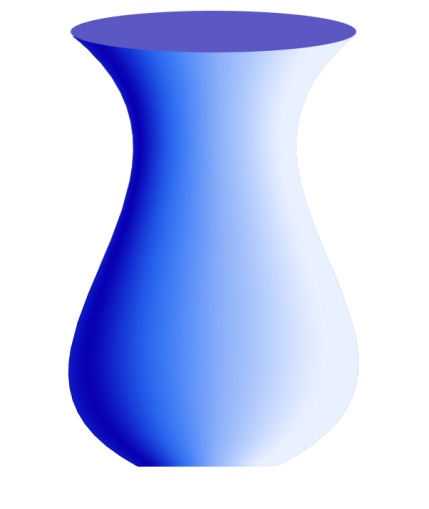
* + 1. **Конкурс «Нарисуй вазу» *– 10 минут***

Выбирают по одному участнику из команды.

На рабочем столе в папке **konkurs** выбрать файл **zadanie\_5**

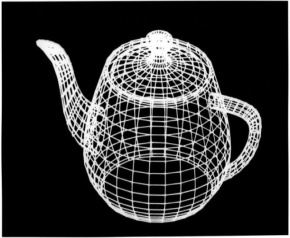
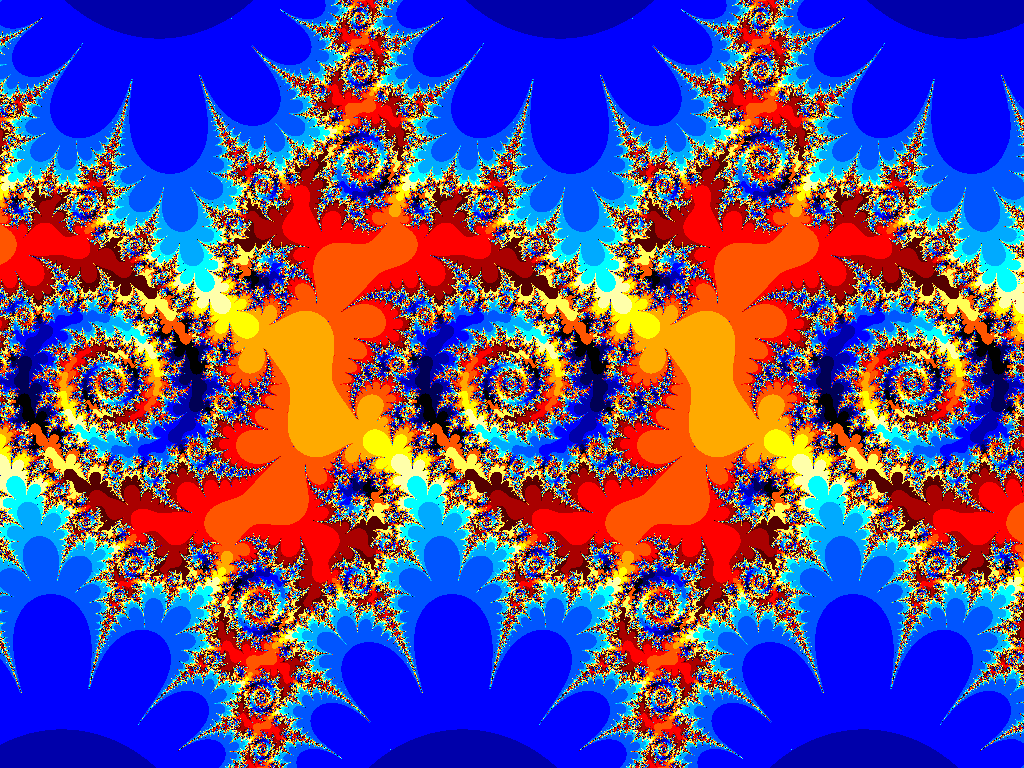
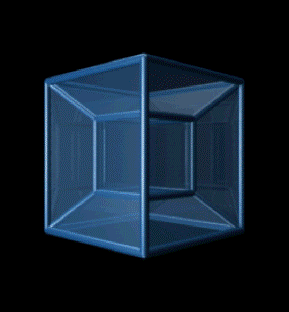
* перенести картинку в программу Adobe Photoshop.
* нарисовать вазу на новом слое используя любой способ рисования и разместить ее на фон

исходник результат

****

* + 1. **Конкурс «Угадай-ка» для болельщиков**

Назовите вид графики, к которому принадлежит каждый рисунок (векторная, растровая, фрактальная, трехмерная)

****   

********

**Подведение итогов**

* 1. Лучшая группа
  2. Эрудит компьютерной графики
  3. Лучший художник
  4. Самый активный болельщик

Вручаем подарки и дипломы по всем номинациям

Выбираем самого активного участника конкурса

**Закончить конкурс я хочу словами Гете**

Нужно меньше говорить и больше рисовать. Что до меня, так я и вовсе

хотел бы отказаться от речи и, как заведено в живой природе, выражать все, что хочу сказать, картинками.

**Великих творений. Новых побед. До новых встреч**

**Источники**

* + - * 1. [yandex.ru/images](https://yandex.ru/images?parent-reqid=1487253042383939-875807934577573036123324-ws36-885&uinfo=sw-1366-sh-768-ww-1349-wh-638-pd-1-wp-16x9_1366x768-lt-934)›
        2. [Валерия Верхорубова](http://www.dv.kp.ru/daily/author/816035/) [true\_kpru](https://telegram.me/true_kpru/) «Пять известных создателей компьютерной графики»