МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ГОРОДА ЮГОРСКА»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА «ЖИВОПИСЬ»

Предметная область
В.00. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ

программа по учебному предмету
В.00.УП.05. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Срок реализации – 3 года

г. Югорск

РАССМОТРЕНО
Методическим советом
МБУ ДО «Детская школа искусств»
Протокол от 30.05.2018 № 5

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБУ ДО «Детская школа искусств»
_____ Г.И. Драгунова
Приказ от 09.06.2018 № 296

Разработчик: Солонинина Екатерина Алексеевна, преподаватель первой квалификационной категории.

Технический редактор: Любимова Ольга Валентиновна, преподаватель высшей квалификационной категории.

Рецензент – Кофанова Людмила Ивановна, заместитель директора по , первая квалификационная категория

Рецензент – Иванова Галина Николаевна, заместитель директора по УВР, первая квалификационная категория

Структура программы учебного предмета
«Компьютерная графика»

1.	**Пояснительная записка**
1.1.	Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе
1.2.	Цель и задачи учебного предмета
1.3.	Обоснование структуры программы учебного предмета
1.4.	Срок реализации программы
1.5.	Объем учебного времени, предусмотренного учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета
1.6.	Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации
1.7.	Форма проведения учебных аудиторных занятий
1.8.	Методы обучения
1.9	Описание материально-технических условий реализации учебного предмета
2.	**Содержание учебного предмета**
2.1.	Учебно-тематический план
2.2.	Годовые требования по классам. Содержание разделов и тем.
3.	**Требования к уровню подготовки учащихся**
4.	**Формы и методы контроля, система оценок**
4.1.	Аттестация: цели, виды, форма, содержание.
4.2.	Критерии оценки
5.	**Методическое обеспечение учебного процесса**
5.1.	Методические рекомендации преподавателям
5.2.	Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся
5.3	Средства обучения
6.	**Списки рекомендуемой литературы**
6.1.	Список рекомендуемой учебной литературы
6.2.	Список рекомендуемой методической литературы
7.	**Приложения**

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, ЕГО МЕСТО И РОЛЬ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

В наше время компьютерные технологии приобретают все более широкое распространение в разных областях жизни, в том числе и в сфере изобразительного искусства. Компьютерная графика – качественно новый вид творческой деятельности, вобравший в себя одновременно достижения художественной культуры и технического прогресса.

Образовательная программа «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись». Обоснованием структуры программы являются ФГТ, отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником. Формирование универсальных учебных действий в образовательном процессе осуществляется в контексте усвоения предметной дисциплины. Требования к формированию универсальных учебных действий находят отражение в планируемых результатах освоения образовательной программы «Компьютерная графика», в отношении ценностно-смыслового, личностного, познавательного и коммуникативного развития учащихся. Содержание программы отвечает целям и задачам, указанным в федеральных государственных требованиях.

Данная программа является вариативной частью учебного предмета «Компьютерная графика», и направлена на овладение основ компьютерной графики и дизайна, путем изучения программ векторной графики Corel DRAW и растровой графики Adobe Photoshop. Программа векторной графики Corel DRAW и программа растровой графики Adobe Photoshop являются общепризнанными лидерами среди графических программ для персональных компьютеров. Все версии программ являются универсальными графическим пакетами, содержащими мощные и в то же время простые в использовании средства рисования и графического представления данных.

Занятия компьютерной графикой помогут овладеть навыками и умениями работы в векторных и растровых графических редакторах, посредством их изучения представить свое видение и понимание, привлечь к творческому использованию компьютерных технологий, что дает возможность обучающимся быть конкурентоспособными при поступлении в высшие учебные заведения, например, по востребованной рынком труда специальности «дизайнер».

Образовательная программа «Компьютерная графика» разработана **для учащихся 12-14 лет** «Детской школы искусств» в рамках учебного плана по дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись», с нормативным сроком обучения – 5 лет. Так же может быть рекомендована для использования преподавателями дополнительного образования, педагогами, учителями общеобразовательных школ, руководителями студийной и кружковой работы.

Актуальность данной учебной программы «Компьютерная графика» обусловлена эффективным решением творческих и дизайнерских задач на персональном компьютере, которое невозможно без выдвижения качественно новой, своеобразной идеи, нахождения для ее выполнения адекватных средств, позволяющих новаторски решать проблемы, причем не только в области традиционных форм художественного творчества, но и в области графического дизайна в целом.

Для компьютерной графики необходимо знание законов построения целостной, гармоничной формы, свободное владение всей палитрой выразительных средств, способности

к поиску и изобретению чего-то нового, умение соединять технические навыки с «полетом» творческой фантазии.

Именно на развитие таких способностей и умений рассчитана программа предмета «Компьютерная графика».

Образовательный процесс должен проходить по двум основным векторам: компьютерное образование и компьютерная деятельность, т.е. информационное и сенсорно-образное насыщение учащегося во время занятий. Аудиторные занятия рекомендуется дополнять самостоятельной работой обучающихся, творческими заданиями почти к каждой теме урока, которые должны воплощать творческую фантазию и навыки творческой деятельности не только на компьютере, но и умением проецировать их на бумагу с помощью различных художественно-выразительных средств. Данный метод работы будет способствовать четкому пониманию обучающегося о взаимосвязи предмета по «Компьютерной графике» с другими общеобразовательными предметами в Детской школе искусств, такими как «Живопись», «Рисунок», «Станковая композиция» «Цветоведение» и другие. В каждом из данных предметов поставлены общие исполнительские задачи. При раскрытии тем уроков также прослеживаются метапредметные связи с учебными занятиями в общеобразовательных школах, которые рассчитаны на освоение обучающимися универсальных учебных познавательных, регулятивных и коммуникативных действий. В содержании программы прослеживаются межпредметные связи с такими предметами общеобразовательной школы, как информатика, история, ОБЖ, геометрия, черчение, математика, русский язык и литература. Большая часть самостоятельной работы обучающихся направлена на поиски и обработку информации, необходимой для полной реализации компетентных качеств ученика.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Цель образовательной программы:

Целью образовательной программы «Компьютерная графика» является создание условий для достижения художественно-эстетического развития личности обучающегося, на основе приобретенных им в процессе освоения образовательной программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, технических умений и навыков работы в графических программах на персональном компьютере.

Задачи образовательной программы:

Обучающие:

- Обучение умениям и навыкам эффективно и безопасно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой и векторной графикой.
- Обучение основным техникам создания и редактирования графических объектов с использованием инструментов графического редактора и владению графическим алгоритмом работы над изображениями.
- Обучение законам построения художественной композиции и макета полиграфической продукции.
- Приобретение умений грамотно работать в графических редакторах Adobe Photoshop, Corel Draw.
- Формирование знаний о современных видах искусства компьютерной графики.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование у одаренных детей комплекса знаний, умений и навыков, позволяющих в дальнейшем осваивать и реализовывать профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства и дизайна.

Развивающие:

- Выработка умения самостоятельно ставить и решать задачи композиционных построений в области графического дизайна на персональном компьютере.
- Развитие креативного, образного и ассоциативного мышления.
- Развитие познавательного интереса к компьютерной графике, полиграфическому искусству и дизайну.
- Развитие умения обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу одноклассников с позиций творческих задач тем уроков, с точки зрения их содержания и средств выражения.
- Развитие умений использования средства информационных технологий для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного изобразительного материала, выполнения творческих заданий, проектов, отдельных упражнений по изобразительному искусству и компьютерной графике.
- Развитие умений планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленными задачами, находить варианты решения различных художественно-творческих задач.
- Развитие личностного, профессионального, жизненного самоопределения обучающихся.

Воспитательные:

- Воспитание чувства красоты и эстетики окружающего мира в изображаемых образах и объектах.
- Понимание особой роли культуры и искусства в жизни общества и каждого отдельного человека;
- Воспитание установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе и недопустимость действий по нарушению авторских прав при работе с информацией.
- Воспитание максимальной самостоятельности творческой деятельности обучающихся.

Данная специализация требует на уроках широкого применения наглядного материала и специальной литературы. Необходимо систематическое посещение обучающимися специализированных экспозиций, просмотр наглядной печатной продукции (буклетов, каталогов, открыток, творческих работ по компьютерной графике и т.д.), участие в конкурсах в области компьютерного искусства и компьютерной графики. Преподавателю следует тщательно готовиться к занятиям, а также постоянно совершенствовать свою компетентность в области изучения компьютерной графики.

В процессе работы за персональным компьютером учащиеся осваивают в первом полугодии все возможности программ векторной графики COREL DRAW и во втором полугодии возможности программы растровой графики Adobe Photoshop. В третьем и четвертом полугодии учащиеся продолжают осваивать графические программы в такой же последовательности, усложняется применение практических знаний, умений и навыков при выполнении практических заданий. После изучения курса ученики получают навыки: создания рисунков и иллюстраций различной сложности в векторном редакторе Corel DRAW, создания творческих рисунков, монтажа фотографий и улучшения качества фотографий в растровом редакторе Adobe Photoshop. На каждом уроке рассматриваются закономерности и возможности работать ассоциативно, создаются образы, уделяется огромное место цвету. Кроме того, на жестких дисках компьютера можно сохранить много вариантов готовых эскизов и затем использовать их по мере надобности.

1.3. ОБОСНОВАНИЕ СТРУКТУРЫ ПРОГРАММЫ

Обоснованием структуры программы являются ФГТ к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись», отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

1.4. СРОК РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Срок реализации образовательной программы «Компьютерная графика» при 5-летнем и 8-летнем сроке обучения дополнительной общеобразовательной программы «Живопись» в Детской школе искусств составляет 2 год .

со сроком обучения 5 лет - с 3 по 4 класс;

со сроком обучения 8 лет - с 6 по 7 класс.

1.5. ОБЪЕМ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Объем учебного времени (трудоемкость в часах), предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет и 8 лет в Детской школе искусств составляет 136 часов, в том числе аудиторные занятия - 68 часов, самостоятельная работа - 68 часов.

Из них: 68 часа – аудиторные занятия, из которых 18 часов – теоретические занятия, 50 часов – практические занятия.

При реализации образовательной программы «Компьютерная графика» со сроком обучения 2 года:

Аудиторные занятия– 1 час в неделю, самостоятельная работа - 1 час.

Учащиеся 3-х и 6-х классов Детской школы искусств – 34 аудиторных учебных часа в год.

Учащиеся 4-х и 7-х классов Детской школы искусств – 34 аудиторных учебных часа в год.

Предполагается также самостоятельная работа для учащихся с максимальной нагрузкой в 68 часов.

1.6. СВЕДЕНИЯ О ЗАТРАТАХ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ, ГРАФИКЕ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ И ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

образовательной программы **«Компьютерная графика»** со сроком обучения 2 года
(в соответствии с учебной программой «Живопись» со сроком обучения 5 лет)

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	**Затраты учебного времени, график промежуточной и итоговой аттестации**				**Всего часов**
Классы	**3-е**		**4-е**		
Полугодия	**V**	**VI**	**VII**	**VIII**	
Аудиторные занятия (в часах)	15	19	15	19	**68**
Рекомендуемая самостоятельная работа (в часах)	15	19	15	19	68
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	30	38	30	38	136
Вид промежуточной аттестации по полугодиям и итоговая аттестация		Зачет (тест)		Зачет (тест)	

(в соответствии с учебной программой «Живопись» со сроком обучения 8 лет)

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	**Затраты учебного времени, график промежуточной и итоговой аттестации**				**Всего часов**
Классы	**6-е**		**7-е**		
Полугодия	**XI**	**XII**	**XIII**	**XIV**	
Аудиторные занятия (в часах)	15	19	15	19	**68**
Рекомендуемая самостоятельная работа (в часах)	15	19	15	19	68
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	30	38	30	38	136
Вид промежуточной аттестации по полугодиям и итоговая аттестация		Зачет (тест)		Зачет (тест)	

1.7. ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ АУДИТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

Занятия по предмету «Компьютерная графика» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых и индивидуальных занятий (численностью от 4 до 15 человек). Основной формой занятий является урок, включающий в себя теоретический и практический блоки (аудиторные занятия) и самостоятельную (внеаудиторную) работу обучающихся.

Мелкогрупповая форма обучения позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов, развивая возможности каждого обучающегося.

Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по образовательной программе «Компьютерная графика» сроком обучения 2 года составляет:

- аудиторные занятия: 1 час в неделю;
- самостоятельная работа: 1 час в неделю.

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на выполнение домашнего задания детьми (выполнение творческих эскизов к занятиям); использование ими Интернет-ресурсов для нахождения полезной информации, используемой на уроках по компьютерной графике; посещение учреждений культуры (библиотеки, выставок, музеев и т.д.); участие детей в творческих мероприятиях, конкурсах городского, регионального и всероссийского уровней и культурно-просветительской деятельности.

Консультации проводятся с целью подготовки учащихся к зачетам, творческим конкурсам и другим мероприятиям. Консультации могут проводиться рассредоточено или в счет резерва учебного времени.

1.8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ, лекция);
- наглядный (показ наглядных пособий, демонстрация педагогом приемов работы, самостоятельные наблюдения обучающихся, ИКТ);
- практический (выполнение практических заданий на компьютере, выполнение самостоятельной внеаудиторной творческой работы);
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).

Предложенные методы работы в рамках предпрофессиональной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

1.9. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы учащиеся могут пользоваться Интернет-ресурсами с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы по изобразительному искусству и дизайну, истории мировой культуры, художественными альбомами.

Класс компьютерной графики должен быть оснащен всем современным материально-техническим оборудованием для успешной реализации образовательной программы. Стены класса рекомендуется оформлять экспозицией лучших творческих работ учащихся по компьютерной графике и творческими работами преподавателя.

Помещение для проведения занятий должно быть светлым, соответствовать санитарно – гигиеническим требованиям. До начала занятий и после их окончания необходимо осуществлять сквозное проветривание помещения. В процессе обучения учащиеся и педагог должны строго соблюдать правила техники безопасности труда. Каждый рабочий стол учащегося должен сопровождаться инструкцией по правилам поведения в компьютерном классе.

2. СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Программа учебного предмета **«Компьютерная графика»** построена с учетом возрастных особенностей детей, а также с учетом особенностей развития их пространственного мышления; включает теоретическую и практическую части. На первом году обучения рационально используются теоретические и практические занятия для более полного усвоения всех аспектов образовательной программы. На втором уделяется больше внимания практическим занятиям, чтобы более функционально использовать ранее полученные знания, умения и навыки.

Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать трехмерную форму на двухмерной плоскости.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения – от простейших упражнений до сложных и разнообразных заданий. Предлагаемые темы заданий носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

На протяжении всего процесса обучения вводятся обязательные домашние (самостоятельные) задания.

2.1. УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Первый год обучения

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
3-й и 6-й классы					
			68	34	34
1.	Компьютерная графика, как вид современного искусства и как средство выражения творчества.	урок	**4**	**2**	**2**
2.	Рабочее окно Corel DRAW.	урок	**4**	**2**	**2**
3.	Основы работы с объектами.	урок	**4**	**2**	**2**
4.	Закраска рисунков (начало).	урок	**2**	**1**	**1**
5.	Закраска рисунков (окончание). Вспомогательные режимы работы.	урок	**2**	**1**	**1**
6.	Создание рисунков из кривых.	урок	**4**	**2**	**2**
7.	Методы упорядочения и объединения объектов.	урок	**2**	**1**	**1**
8	Эффект объема.	урок	**2**	**1**	**1**
9.	Эффект перетекания.	урок	**2**	**1**	**1**
10.	Работа с текстом.	урок	**4**	**2**	**2**
11.	Сохранение и загрузка изображений в Corel DRAW.	урок	**4**	**2**	**2**
12.	Рабочее окно Adobe Photoshop.	урок	**2**	**1**	**1**
13.	Работа с выделенными областями.	урок	**2**	**1**	**1**
14.	Маски и каналы.	урок	**2**	**1**	**1**
15.	Создание коллажа. Основы работы со	урок	**4**	**2**	**2**

	слоями.				
16.	Рисование и раскрашивание.	урок	**2**	**1**	**1**
17.	Работа со слоями (окончание).	урок	**2**	**1**	**1**
18.	Основы коррекции тона и цвета.	урок	**4**	**2**	**2**
19.	Ретуширование фотографий.	урок	**4**	**2**	**2**
20.	Работа с контурами при создании творческой композиции.	урок	**4**	**2**	**2**
21.	Создание и завершение творческих композиций на заданную тему в программе Adobe Photoshop.	урок	**4**	**2**	**2**
22.	Обмен файлами между графическими программами.	урок	**4**	**2**	**2**

Второй год обучения

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
4-й и 7-й классы					
			68	34	34
1.	Компьютерная графика, как вид современного искусства и как средство выражения творчества.	урок	**4**	**2**	**2**
2.	Рабочее окно Corel DRAW.	урок	**4**	**2**	**2**
3.	Основы работы с объектами.	урок	**4**	**2**	**2**
4.	Закраска рисунков (начало).	урок	**2**	**1**	**1**
5.	Закраска рисунков (окончание). Вспомогательные режимы работы.	урок	**2**	**1**	**1**
6.	Создание рисунков из кривых.	урок	**4**	**2**	**2**
7.	Методы упорядочения и объединения объектов.	урок	**2**	**1**	**1**
8	Эффект объема.	урок	**2**	**1**	**1**
9.	Эффект перетекания.	урок	**2**	**1**	**1**
10.	Работа с текстом.	урок	**4**	**2**	**2**
11.	Сохранение и загрузка изображений в Corel DRAW.	урок	**4**	**2**	**2**
12.	Рабочее окно Adobe Photoshop.	урок	**2**	**1**	**1**
13.	Работа с выделенными областями.	урок	**2**	**1**	**1**
14.	Маски и каналы.	урок	**2**	**1**	**1**
15.	Создание коллажа. Основы работы со слоями.	урок	**4**	**2**	**2**
16.	Рисование и раскрашивание.	урок	**2**	**1**	**1**
17.	Работа со слоями (окончание).	урок	**2**	**1**	**1**
18.	Основы коррекции тона и цвета.	урок	**4**	**2**	**2**
19.	Ретуширование фотографий.	урок	**4**	**2**	**2**
20.	Работа с контурами при создании творческой композиции.	урок	**4**	**2**	**2**
21.	Создание и завершение творческих композиций на заданную тему в программе	урок	**4**	**2**	**2**

	Adobe Photoshop.				
22.	Обмен файлами между графическими программами.	урок	**4**	**2**	**2**

Прилагаемый к программе учебно-тематический план может быть дополнен или видоизменен в зависимости от целесообразности заданий. Но обязательно сохранен общий объем часов и неразрывная последовательность упражнений.

2.2. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ**.** ГОДОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Первый год обучения

Для учащихся 11-12 лет

Тема 1.

Компьютерная графика, как вид современного искусства и как средство выражения творчества.

Цель: Освоение возможностей компьютерной графики.

Задачи:

- Освоение правил поведения в компьютерном классе.
- Формирование знаний об истории возникновения компьютерной графики.
- Формирование знаний об основных понятиях в компьютерной графике.
- Формирование знаний о видах компьютерной графики.
- Формирование знаний о применении компьютерных программ Corel DRAW и Adobe Photoshop.
- Формирование знаний об отличиях работы в векторных и растровых редакторах
- Формирование знаний о системе сохранения файлов.

Практическое задание: просмотр презентации на данную тему. Записи в тетрадях.

Тема 2.

Рабочее окно Corel DRAW.

Цель: Формирование знаний о назначении пунктов главного меню программы Corel DRAW.

Задачи:

- Освоение задач выбора размера и ориентации печатного листа
- Освоение возможностей основных инструментов и просмотра изображений.

Практическое задание: просмотр основных пунктов главного меню программы, записи в тетрадях.

Тема 3.

Основы работы с объектами.

Цель: Формирование знаний об основных объектах рисования и их свойствах в векторном редакторе Corel DRAW.

Задачи:

- Освоение работы с инструментами создания, перемещения и удаления объектов, изменения их размеров, копирования и зеркального отражения. Вращение и перекос объектов.
- Формирование знаний о создании рисунков из простых геометрических примитивов.
- Формирование знаний о системе сохранения файлов

Практическое задание: Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Записи в тетрадях.

Самостоятельная работа: Нарисовать линейную творческую композицию на тему «Творческий хаос» (ограничение форм рисования: Треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс,

различные виды линий (прямая, зигзаг, волнистая, пунктир и т.д.) Материалы: бумага А-4 формата, простой карандаш или гелиевая ручка.

Тема 4.

Закраска рисунков (начало).

Цель: Формирование знаний собственных цветов в модели RGB, CMYK, HSB.

Задачи:

- Формирование знаний о различиях цветовых моделей в программе Corel DRAW.
- Создание заливки, состоящей из нескольких цветовых переходов.

Практическое задание: Создание иллюстрации на любую тему с использованием собственных цветов и заливки из нескольких цветовых переходов. Продолжение темы урока № 3.1

Самостоятельная работа: Продолжить рисовать творческую композицию на тему «Творческий хаос» (ограничение форм рисования геометрических объектов: Треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, различные виды линий (прямая, зигзаг, волнистая, пунктир и т.д.) с использованием цвета и цветовых переходов. Материалы: цветные карандаши, бумага А-4 формата

Тема 5.

Закраска рисунков (окончание). Вспомогательные режимы работы.

Цель: Формирование знаний об особенностях использования текстурных и узорчатых заливок в программе Coral Draw.

Задачи:

- Формирование знаний об изменение цвета, толщины, стиля контура.
- Использование сетки и направляющих для точного рисования и выравнивания объектов друг относительно друга.

Практическое задание: Продолжение темы уроков № 3.1, №4.1, Создание иллюстрации с применением всех типов заливок, различных видов контуров и вспомогательных режимов работы.

Самостоятельная работа: Закончить творческую композицию «Творческий хаос» из темы урока № 3, урока № 4, используя различные виды контура и типы закраски рисунков для геометрических объектов. Материалы: цветные карандаши, фломастеры, бумага А-4 формата

Тема 6.

Создание рисунков из кривых.

Цель: Формирование знаний об изменении формы (редактирования) кривой.

Задачи:

- Знакомство с законами построения орнамента.
- Приобретение навыков рисования кривых линий, с изменением их формы в программе Coral Draw.
- Формирование навыков применения фантазии при создании творческого рисунка.
- Формирование навыков и развития усидчивости при создании точного рисования и копирования элементов орнамента.

Практическое задание: Создание рисунка (орнамента) из кривых в программе Coral Draw (Копирование хантыйского орнамента).

Самостоятельная работа: Придумать и нарисовать интересный контурный рисунок орнамента, используя простые формы рисования. Материалы: Простой карандаш, бумага А-4 формата

Тема 7.

Методы упорядочения и объединения объектов.

Цель: Формирование знаний об упорядочении объектов в программе Coral Draw.

Задачи:

- Освоение особенностей взаимного выравнивания, группирования, комбинирования и сваривания объектов.
- Формирование практических умений исключения одних объектов из других в векторной программе.

Практическое задание: Закончить рисунок орнамента (хантыйского орнамента) по теме урока № 6, применив все особенности упорядочения объектов в программе Coral Draw.

См. приложение № 6.

Самостоятельная работа: Нарисовать рисунок из предложенных геометрических объектов (волнистая линия, треугольник, прямоугольник, круг), объединив и упорядочив их в цельную композицию. Материалы: простой карандаш, ластик, бумага А-4 формата

Тема 8.

Эффект объема.

Цель: Освоение метода выдавливания для получения объемных изображений в программе Coral Draw.

Задачи:
- Формирование навыков закраски боковых поверхностей объекта.
- Формирование знаний о способах применения эффекта подсветки и вращения объемных изображений.
- Формирование знаний об эффекте «тени» от объемного изображения.

Практическое задание: Создать простой рисунок (квадрат-куб с прямой линейной перспективой) в программе Coral Draw, применив к нему все изученные на уроке способы эффекта объема.

Самостоятельная работа: Нарисовать эскиз объемного снеговика по всем законам рисунка и композиции к следующей теме урока. Материалы: Простой карандаш, бумага А-4 формата.

Тема 9.

Эффект перетекания.

Цель: Освоение работы с эффектами перетекания в программе Coral Draw.

Задачи:
- Знакомство с инструментами перетекания по кратчайшему пути между опорными объектами и перетеканием вдоль произвольного контура.
- Формирование умений создания эффекта выпуклости и вогнутости рисунка.
-Формирование знаний о применении эффекта тени.

Практическое задание: Создать рисунок из трех окружностей с использованием эффекта перетекания и выпуклости («Снеговик на открытке» с эффектом выпуклости).

Самостоятельная работа: Подобрать в библиотечном фонде или в Интернет-ресурсах поздравление к Новому году в стихотворной форме.

Тема 10.

Работа с текстом.

Цель: Формирование знаний о создании текста и его специальных эффектов в программе Coral Draw.

Задачи:
- Формирование знаний о создании текста, с разнообразием шрифтов.
- Приобретение навыков выделения фрагментов текста, изменения полиграфических параметров текста, изменения расстояний между буквами, словами и строками.
- Приобретение умений создавать эффекты для фигурного текста.
- Формирование знаний о создании теневых эффектов для текста.

Практическое задание: Создать надпись к открытке (продолжение темы урока № 9.1.) в программе Coral Draw. Варианты надписи: «С Новым годом!», «Счастливого нового года!», и

т.д. Вставить найденное (задание из самостоятельной работы с прошлого урока) стихотворение в открытку, изменив полиграфические параметры текста и применив к нему специальные эффекты.

Самостоятельная работа: Составить творческую шрифтовую композицию на открытке «Веселого Рождества!» с применением различных эффектов к каждой букве. Материалы: Цветная бумага, ножницы, клей, бумага А-4 (А-5), фломастеры, цветные карандаши.

Тема 11.

Сохранение и загрузка изображений в Corel DRAW.

Цель: Приобретение навыков сохранения изображений в собственном формате Corel DRAW.

Задачи:

- Формирование умений добавления рисунка к иллюстрации на экране.
- Обучение сохранению изображений в стандартном формате.
- Приобретение знаний о загрузке файлов в стандартном и собственном форматах Corel DRAW.
- Формирование знаний о навыках анализа собственных творческих работ.

Практическое задание: Завершение творческой композиции на тему: «Открытка к Новому году», использование всех приобретенных навыков и умений работы в программе Corel DRAW.

Тема 12.

Рабочее окно Adobe Photoshop.

Цель: Формирование знаний о назначении пунктов меню «окна программы»

Задачи:

- Знакомство с растровым редактором программы Adobe Photoshop и отличиями ее от векторной программы Corel DRAW.
- Освоение пунктов главного меню программы.
- Краткое знакомство с инструментами.
- Освоение работы с панелями инструментов и работой в них.
- Формирование навыков просмотра изображений и информации о документе.
- Формирование знаний об основах разрешения изображений

Практическое задание: просмотр презентации на данную тему. Записи в тетрадях. Знакомство с рабочим окном программы Adobe Photoshop.

Самостоятельная работа: Подобрать красивые фотографии пейзажей, животных, людей (молодых и старых) для пополнения собственной методической копилки по предмету на аудиторных занятиях. (Принести к следующему уроку на электронных Flash- носителях).

Тема 13.

Работа с выделенными областями.

Цель: Формирование знаний о параметрах изменения выделенных изображений в программе Adobe Photoshop.

Задачи:

- Формирование знаний о выделении фрагментов изображения, изменении границ выделенной области, перемещением, дублированием и поворотом выделенной области.
- Знакомство с кадрированием изображения.

Практическое задание: Изменение растрового изображения в соответствии с поставленными задачами.

Тема 14.

Маски и каналы.

Цель: Знакомство с корректировкой выделения в режиме быстрой маски в программе Adobe Photoshop.

Задачи:
- Знакомство с понятием «маска», с корректировкой выделения в режиме быстрой маски.
- Формирование знаний о сохранении выделенной области в качестве маски.
- Знакомство с понятием корректировки выделения в канале маскирования.
- Формирование знаний о загрузке сохраненного выделения.

Практическое задание: Изменение растрового изображения в соответствии с поставленными задачами.

Самостоятельная работа: Подобрать в Интернет-ресурсах фотографии на заданную тему будущего коллажа («День победы», «Спасти и сохранить») и принести их на Flash-носителях к следующему уроку.

Тема 15.

Создание коллажа. Основы работы со слоями.

Цель: Знакомство с послойной организацией изображения и операциями над слоями Adobe Photoshop.

Задачи:
- Формирование знаний о создании документа, загрузке основного изображения (фона).
- Формирование знаний о загрузке фотографий, об изменении их начального размера, о послойной организации листа.
- Формирование знаний об эффектах формирования изображений (поворот, зеркальное отражение, 3 d –изображение).

Практическое задание: Создание коллажа с учетом всех поставленных задач урока. (Предлагаемая тематика создания коллажей: «День победы», «Спасти и сохранить»). Выбор темы обучающимся определяет порядок жеребьевки.

Самостоятельная работа: Подобрать в Интернет-ресурсах черно-белые иллюстрации и черно-белые фотографии с большим разрешением на заданную тему и принести их на Flash-носителях к следующему уроку.

Тема 16.

Рисование и раскрашивание.

Цель: Формирование знаний о создании изображения инструментами рисования Adobe Photoshop.

Задачи:
- Формирование знаний о выборе основного и фонового цветов.
- Знакомство с инструментами рисования и готовых штампов.
- Раскрашивание черно-белых иллюстраций. Раскрашивание черно-белых фотографий.
- Обесцвечивание фотографий.

Практическое задание: Создание (продолжение) коллажа по теме урока № 14, с учетом новых поставленных задач.

Самостоятельная работа: Подобрать стихотворение в соответствии с тематикой создаваемого коллажа («День победы» или «Спасти и сохранить»)

Тема 17.

Работа со слоями (окончание).

Цель: Формирование знаний работы со слоями в программе Adobe Photoshop.

Задачи:
- Обучение вводу и редактированию текста в растровой программе.
- Формирование знаний о специальных эффектах для слоев и о монтаже фотографий (применение творческих эффектов)
- Формирование знаний о сохранении документа в формате JPEG (фото).

Практическое задание: Завершение работы над созданием коллажа по теме урока № 14.1. с применением монтажа фотографий и вставкой тематической надписи.

Тема 18.

Основы коррекции тона и цвета.

Цель: Знакомство с тоновой коррекцией растровых изображений и взаимосвязью цветовых моделей.

Задачи:

- Изучение анализа яркости изображения
- Изучение изменений коррекции темных, светлых и тусклых изображений.
- Формирование знаний о взаимосвязи базовых цветов моделей RGB и CMYK.
- Знакомство с особенностями различных команд коррекции цвета.

Практическое задание: Изменение фото (тусклого изображения) из методической копилки с учетом всех поставленных задач.

Самостоятельная работа: Сделать 2 творческих эскиза одного цветного рисунка: 1. Неяркое по тону и цвету изображение. 2. Яркое по тону и цвету изображение. Материалы: бумага А-4 формата, цветные карандаши.

Тема 19.

Ретуширование фотографий.

Цель: Формирование знаний о повышении резкости изображений и удалении мелких дефектов в программе Adobe Photoshop.

Задачи:

- Освоение работы с инструментами ретуширования фотографии.
- Освоение работы с инструментами осветления, затемнения, и изменения насыщенности изображений «вручную».
- Освоение работы с инструментом клонирования объектов.

Практическое задание: Изменение фотографии в соответствии с поставленными задачами.

Самостоятельная работа: Подобрать фотографии (иллюстрации) животных нашего края и с видами города Югорска из библиотечного фонда или из Интернет-ресурсов для использования этих материалов на следующем уроке. Материалы: Flash-носитель, иллюстрации книг, журналов, фотографии.

Тема 20.

Работа с контурами при создании творческой композиции.

Цель: Формирование знаний о создании контуров и основных операций над ними в программе Adobe Photoshop.

Задачи:

- Изучение создания контуров для создания творческого рисунка.
- Развитие творческой фантазии при создании контура (линейного рисунка) и изменении его для создания творческой композиции.
- Изучение дополнительных инструментов рисования и штампов для рисования и раскраски черно-белых рисунков.
- Знакомство с дополнительными возможностями раскраски черно-белых рисунков.

Практическое задание: Создание контурного рисунка в соответствии с поставленными задачами урока. Тема практического задания может пересекаться с темой самостоятельной работы.

Самостоятельная работа: Сделать линейный эскиз творческой композиции (пример: «Животные и птицы нашего края», «Городской пейзаж» (с включением архитектурных мотивов г. Югорска). Материалы: бумага А-4 (А-3) формата, простой карандаш, ластик.

Тема 21.

Создание и завершение творческих композиций на заданную тему в программе Adobe Photoshop.

Цель: Формирование знаний о создании творческих композиций в программе Adobe Photoshop.

Задачи:

- Применение контуров для создания творческого рисунка.
- Развитие творческой фантазии при создании творческой композиции.
- Овладение навыками использования инструментов рисования и штампов для создания творческой работы.
- Овладение навыками с раскраски черно-белых рисунков.

Практическое задание: Создание творческой композиции в соответствии с поставленными задачами. Продолжение уроков № 19.1 и урока № 20.1

Самостоятельная работа: Завершить творческую работу в материале (пример: «Животные и птицы нашего края», «Городской пейзаж» (с включением архитектурных мотивов г. Югорска). Материалы: бумага А-4 (А-3) формата, художественные материалы на выбор учащегося.

Тема 22.

Обмен файлами между графическими программами.

Цель: Сохранение многослойного документа Photoshop в стандартном растровом формате.

Задачи:

- Овладение навыками размещения иллюстраций Corel DRAW в документе Photoshop.
- Овладение навыками размещения растровых файлов в документе Corel DRAW.
- Овладение навыками импортирования фрагмента фотографии в документ Corel DRAW.

Практическое задание: Применение практических навыков обмена файлами между графическими программами, в соответствии с задачами урока.

Второй год обучения

Для учащихся 12-13 лет

Тема 1.

Компьютерная графика, как вид современного искусства и как средство выражения творчества.

Цель: Формирование знаний о предмете Компьютерная графика».

Задачи:

- Овладение техническими знаниями и умениями при открытии графических программ на ПК.
- Формирование знаний об истории возникновения компьютерной графики.
- Формирование основных знаний о предмете «Компьютерная графика».
- Формирование знаний о видах компьютерной графики и их различии.
- Формирование знаний о применения компьютерных программ Corel DRAW и Adobe Photoshop.
- Формирование знаний об отличиях работы в векторных и растровых редакторах
- Формирование знаний о системе сохранения файлов.

Практическое задание: просмотр презентации на данную тему. Записи в тетрадях. Выполнение эскизов творческих работ к теме урока № 3.2. Материалы: бумага А-4 формата, простой карандаш, ластик

Тема 2.

Рабочее окно Corel DRAW.

Цель: Формирование знаний о назначении пунктов главного меню программы Corel DRAW.

Задачи:

- Овладение умениями самостоятельного выбора размера и ориентации печатного листа
- Формирование знаний, умений и навыков работы по использованию основных инструментов и просмотра изображений.

Практическое задание: просмотр дополнительных пунктов главного меню программы, записи в тетрадях. Выполнение эскизов творческих работ к теме урока № 3.2. Материалы: бумага А-4 формата, цветные карандаши, фломастеры

Тема 3.

Основы работы с объектами.

Цель: Формирование знаний об основных объектах рисования и их свойствах в векторном редакторе Corel DRAW.

Задачи:

- Овладение навыками использования инструментов создания, перемещения и удаления объектов, изменения их размеров, копирования и зеркального отражения. Вращение и перекос объектов.
- Формирование знаний о создании творческих рисунков из простых геометрических примитивов.
- Формирование знаний о системе сохранения файлов

Практическое задание: Создание абстрактного рисунка на тему: «Радость» Записи в тетрадях.

Самостоятельная работа: Нарисовать линейную творческую композицию по воображению на любую тему (ограничение форм рисования: Треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, различные виды линий (прямая, зигзаг, волнистая, пунктир и т.д.) Материалы: бумага А-4 формата, простой карандаш или гелиевая ручка.

Тема 4.

Закраска рисунков (начало).

Цель: Формирование знаний собственных цветов в модели RGB, CMYK, HSB.

Задачи:

- Формирование знаний о различиях цветовых моделей в программе Corel DRAW.
- Овладение навыками создания заливки, состоящей из нескольких цветовых переходов.

Практическое задание: Создание творческой композиции на тему: «Радость» с использованием собственных цветов и заливки из нескольких цветовых переходов.

Самостоятельная работа: Продолжить рисовать творческую композицию на заданную тему (ограничение форм рисования геометрических объектов: Треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, различные виды линий (прямая, зигзаг, волнистая, пунктир и т.д.) с использованием цвета и цветовых переходов. Материалы: цветные карандаши, бумага А-4 формата

Тема 5.

Закраска рисунков (окончание). Вспомогательные режимы работы.

Цель: Формирование знаний об особенностях использования текстурных и узорчатых заливок в программе Coral Draw.

Задачи:

- Формирование знаний об изменение цвета, толщины, стиля контура.
- Овладение навыками использования сетки и направляющих для точного рисования и выравнивания объектов друг относительно друга.

Практическое задание: Создание иллюстрации по теме урока № 4.1 и урока № 4.2 «с применением всех типов заливок, различных видов контуров и вспомогательных режимов работы.

Самостоятельная работа: Закончить творческую композицию из темы урока № 3, урока № 4, используя различные виды контура и типы закраски рисунков для геометрических объектов. Материалы: цветные карандаши, фломастеры, бумага А-4 формата

Тема 6.

Создание рисунков из кривых.

Цель: Формирование знаний об изменении формы (редактирования) кривой.

Задачи:

- Овладение навыками создания и построения орнамента в векторной программе.
- Овладение навыками рисования кривых линий, с изменением их формы в программе Coral Draw.
- Формирование навыков применения фантазии при создании творческого рисунка.
- Формирование навыков и развития усидчивости при создании точного рисования и копирования элементов орнамента.

Практическое задание: Копирование орнамента по образцу из кривых в программе Coral Draw (Копирование цветочного орнамента).

Самостоятельная работа: Придумать контурный рисунок орнамента, используя сложные формы рисования. Материалы: Простой карандаш, гелиевая ручка, бумага А-4 формата

Тема 7.

Методы упорядочения и объединения объектов

Цель: Формирование знаний об упорядочении объектов в программе Coral Draw.

Задачи:

- Овладение навыками работы с использованием инструментов взаимного выравнивания, группирования, комбинирования и сваривания объектов.
- Формирование практических умений исключения одних объектов из других в векторной программе.

Практическое задание: Закончить рисунок орнамента (цветочного) по теме урока № 6.2, применив все особенности упорядочения объектов в программе Coral Draw.

Самостоятельная работа: Создать творческую композицию из предложенных геометрических объектов (волнистая линия, треугольник, прямоугольник, круг, объединив и упорядочив их в цельную композицию. Материалы: простой карандаш, ластик, бумага А-4 формата

Тема 8.

Эффект объема.

Цель: Овладение навыками создания изображений методом выдавливания для получения объемных изображений в программе Coral Draw.

Задачи:

- Формирование навыков закраски боковых поверхностей объекта.
- Формирование знаний о способах применения эффекта подсветки и вращения объемных изображений.
- Формирование знаний об эффекте «тени» от объемного изображения.

Практическое задание: Создать объемный рисунок «сказочного героя» в программе Coral Draw, применив к нему все изученные на уроке способы эффекта объема.

Самостоятельная работа: нарисовать эскиз объемного шара по всем законам рисунка и композиции. Материалы: Простой карандаш, бумага А-4 формата.

Тема 9.

Эффект перетекания.

Цель: Формирование знаний об эффектах перетекания в программе Coral Draw.

Задачи:

- Овладение навыками работы с инструментами перетекания по кратчайшему пути между опорными объектами и перетеканием вдоль произвольного контура.
- Формирование умений и навыков создания эффекта выпуклости и вогнутости рисунка.
- Формирование знаний о применении эффекта тени.

Практическое задание: Создать рисунок из различных видов фигур с использованием эффекта перетекания и выпуклости («Сказочный новогодний герой» с эффектом выпуклости).

Самостоятельная работа: Подобрать в библиотечном фонде или в Интернет-ресурсах поздравление к Новому году в стихотворной форме.

Тема 10.

Работа с текстом.

Цель: Формирование знаний о создании текста и его специальных эффектов в программе Coral Draw.

Задачи:

- Овладение навыками создания текста в векторной программе, с использованием разнообразия шрифтов и шрифтовых композиций.
- Овладение навыками использования инструментов выделения фрагментов текста, изменения полиграфических параметров текста, изменения расстояний между буквами, словами и строками.
- Приобретение знаний, умений и навыков создания эффектов для фигурного текста.
- Формирование знаний о создании теневых эффектов для текста.

Практическое задание: Создать надпись к открытке (продолжение темы урока № 9) в программе Coral Draw. Варианты надписи: «С Новым годом!», «Счастливого нового года!», «Веселого Рождества!» и т.д. Вставить найденное (задание из самостоятельной работы с прошлого урока) стихотворение в открытку, изменив полиграфические параметры текста и применив к нему специальные эффекты.

Самостоятельная работа: Составить творческую композицию «Символ года» из какой-либо цифры, используя различные образные эффекты к ней. Материалы: бумага А-4 (А-5), фломастеры, цветные карандаши.

Тема 11.

Сохранение и загрузка изображений в Corel DRAW.

Цель: Овладение навыками сохранения изображений в собственном формате Corel DRAW.

Задачи:

- Формирование знаний, умений и навыков добавления рисунка к иллюстрации на экране.
- Овладение навыками работы по сохранению изображений в стандартном формате.
- Формирование знаний о загрузке файлов в стандартном и собственном форматах Corel DRAW.
- Формирование знаний о навыках анализа собственных творческих работ.

Практическое задание: Завершение творческой композиции на тему: «Открытка к Новому году», использование всех приобретенных навыков и умений работы в программе Corel DRAW.

Тема 12.

Рабочее окно Adobe Photoshop.

Цель: Формирование знаний о назначении пунктов меню «окна программы»

Задачи:

- Формирование знаний о растровом редакторе программы Adobe Photoshop и отличиями ее от векторной программы Corel DRAW.
- Овладение основами пользования пунктов главного меню программы.
- Формирование знаний об основных инструментах растровой программы.

- Овладение навыками работы с основными панелями инструментов.
- Формирование навыков просмотра изображений и информации о документе.
- Формирование знаний об основах разрешения изображений

Практическое задание: просмотр презентации на данную тему. Записи в тетрадях.

Самостоятельная работа: Подобрать красивые фотографии пейзажей, животных, людей (молодых и старых) для пополнения собственной методической копилки по предмету на аудиторных занятиях. (Принести к следующему уроку на электронных Flash- носителях).

Тема 13.

Работа с выделенными областями.

Цель: Формирование знаний о параметрах изменения выделенных изображений в программе Adobe Photoshop.

Задачи:

- Формирование знаний о выделении фрагментов изображения, изменении границ выделенной области, перемещением, дублированием и поворотом выделенной области.
- Овладение навыками кадрирования изображения.

Практическое задание: Изменение растрового изображения в соответствии с поставленными задачами.

Тема 14.

Маски и каналы.

Цель: Овладение навыками корректировки выделения в режиме быстрой маски в программе Adobe Photoshop.

Задачи:

- Формирование знаний о понятии «маска», с корректировкой выделения в режиме быстрой маски.
- Формирование знаний о сохранении выделенной области в качестве маски.
- Формирование знаний корректировки выделения в канале маскирования.
- Формирование знаний о загрузке сохраненного выделения.

Практическое задание: Изменение растрового изображения в соответствии с поставленными задачами.

Самостоятельная работа: Подобрать в Интернет-ресурсах фотографии на заданную тему будущего коллажа («День победы», «Пасха Красная») и принести их на Flash-носителях к следующему уроку.

Тема 15.

Создание коллажа. Основы работы со слоями.

Цель: Формирование знаний, умений и навыков работы с послойной организацией изображения и операциями над слоями Adobe Photoshop.

Задачи:

- Формирование знаний о создании документа, загрузке основного изображения (фона).
- Формирование знаний о загрузке фотографий, об изменении их начального размера, о послойной организации листа.
- Формирование знаний об эффектах формирования изображений (поворот, зеркальное отражение, 3 d –изображение).

Практическое задание: Создание коллажа с учетом всех поставленных задач урока. (Предлагаемая тематика создания коллажей: «День победы», «Пасха Красная»). Выбор темы обучающимся определяет порядок жеребьевки.

Самостоятельная работа: Подобрать в Интернет-ресурсах черно-белые иллюстрации и черно-белые фотографии на заданную тему и принести их на Flash-носителях к следующему уроку.

Тема 16.

Рисование и раскрашивание.

Цель: Формирование знаний о создании изображения инструментами рисования Adobe Photoshop.

Задачи:

- Формирование знаний о выборе основного и фонового цветов.
- Овладение навыками работы с инструментами рисования и готовых штампов.
- Овладение навыками раскрашивания черно-белых иллюстраций, раскрашивания черно-белых фотографий.
- Формирование знаний об эффектах обесцвечивания фотографий и тоновой коррекции.

Практическое задание: Создание (продолжение) коллажа по теме урока № 14.2, с учетом новых поставленных задач.

Самостоятельная работа: Подобрать стихотворение в соответствии с тематикой создаваемого коллажа («День победы», «Пасха Красная»)

Тема 17.

Работа со слоями (окончание).

Цель: Формирование знаний работы со слоями в программе Adobe Photoshop.

Задачи:

- Овладение навыками ввода и редактирования текста в растровой программе.
- Формирование знаний о специальных эффектах для слоев и о монтаже фотографий (применение творческих эффектов)
- Формирование знаний о сохранении документа в формате JPEG (фото).

Практическое задание: Завершение работы над созданием коллажа по теме урока № 14.2. с применением монтажа фотографий и вставкой тематической надписи.

Тема 18.

Основы коррекции тона и цвета.

Цель: Формирование знаний, умений и навыков работы с тоновой коррекцией растровых изображений и взаимосвязью цветовых моделей.

Задачи:

- Овладение навыком работы с яркостью изображения.
- Овладение навыками работы с изменением коррекции темных, светлых и тусклых изображений.
- Формирование знаний о взаимосвязи базовых цветов моделей RGB и CMYK.
- Овладение навыками работы с особенностями различных команд коррекции цвета.

Практическое задание: Изменение фото (тусклого изображения) из методической копилки с учетом всех поставленных задач.

Самостоятельная работа: Сделать 2 творческих эскиза одного цветного рисунка: 1. Неяркое по тону и цвету изображение. 2. Яркое по тону и цвету изображение. Материалы: бумага А-4 формата, цветные карандаши.

Тема 19.

Ретуширование фотографий.

Цель: Формирование навыков работы с повышением резкости изображений и удалении мелких дефектов в программе Adobe Photoshop.

Задачи:

- Овладение навыками ретуширования фотографии.
- Овладение навыками использования инструментов осветления, затемнения, и изменения насыщенности изображений «вручную».
- Овладение навыками использования инструмента клонирования объектов.

Практическое задание: Изменение фотографии в соответствии с поставленными задачами.
Самостоятельная работа: Подобрать фотографии (иллюстрации) животных нашего края и с видами города Югорска из библиотечного фонда или из Интернет-ресурсов для использования этих материалов в следующем уроке. Материалы: Flash-носитель, иллюстрации книг, журналов, фотографии.

Тема 20.

Работа с контурами при создании творческой композиции.

Цель: Формирование знаний, умений и навыков при создании контуров и основных операций над ними в программе Adobe Photoshop.
Задачи:
- Овладение навыками рисования контурами при создании творческого рисунка.
- Развитие творческой фантазии при создании контура (линейного рисунка) и изменении его для создания творческой композиции.
- Изучение дополнительных инструментов рисования и штампов для рисования и раскраски черно-белых рисунков.
- Знакомство с дополнительными возможностями раскраски черно-белых рисунков.

Практическое задание: Создание контурного рисунка в соответствии с поставленными задачами.
Самостоятельная работа: Сделать линейный эскиз творческой композиции (пример: «Животные и птицы нашего края», «Городской пейзаж» (с включением архитектурных мотивов г. Югорска). Материалы: бумага А-4 (А-3) формата, простой карандаш, ластик.

Тема 21.

Создание и завершение творческих композиций на заданную тему в программе Adobe Photoshop.

Цель: Формирование знаний, умений и навыков создания творческих композиций в программе Adobe Photoshop.
Задачи:
- Применение контуров для создания творческого рисунка.
- Развитие творческой фантазии при создании творческой композиции.
- Овладение навыками использования инструментов рисования и штампов для создания творческой работы.
- Овладение навыками раскраски черно-белых рисунков.

Практическое задание: Создание творческой композиции в соответствии с поставленными задачами.
Самостоятельная работа: Завершить творческую работу в материале (пример: «Животные и птицы нашего края», «Городской пейзаж» (с включением архитектурных мотивов г. Югорска). Материалы: бумага А-4 (А-3) формата, художественные материалы на выбор учащегося.

Тема 22.

Обмен файлами между графическими программами.

Цель: Сохранение многослойного документа Photoshop в стандартном растровом формате.
Задачи:
- Формирование знаний, умений и навыков размещения иллюстраций Corel DRAW в документе Photoshop.
- Формирование знаний, умений и навыков размещения растровых файлов в документе Corel DRAW.
- Формирование знаний, умений и навыков импортирования фрагмента фотографии в документ Corel DRAW.

Практическое задание: Применение практических навыков обмена файлами между графическими программами при создании творческой композиции, в соответствии с задачами урока.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

3.1. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ НАРАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ОБУЧЕНИЯ

Конечным образовательным результатам, которые заключаются в развитии мотивационных, инструментальных и когнитивных ресурсов личности, соответствуют непосредственные результаты: личностные, метапредметные и предметные.

Личностные результаты - являются фактором развития мотивационных ресурсов обучающихся, это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений – к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности.

Метапредметные результаты - являются фактором развития инструментальных ресурсов учащихся т.е. освоенные обучающимися способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Предметные результаты - являются фактором развития когнитивных ресурсов обучающихся, выражаются в усвоении конкретных элементов социального опыта, изучаемого в рамках данного предмета т.е. изучение техники и методов работы с графическими программами на компьютере, и умением проецировать полученные знания на творческую работу с художественными материалами.

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерная графика» является приобретение учащимися следующих знаний, умений и навыков:

- понимание особой роли компьютерного искусства в жизни общества и каждого отдельного человека;
- сформированность эстетических чувств, художественно-творческого, пространственного, креативного, образного, ассоциативного мышления, наблюдательности и фантазии;
- сформированность эстетических потребностей — потребностей в общении с искусством, потребностей в творческом отношении к предмету «Компьютерная графика», потребностей в самостоятельной практической творческой деятельности;
- знание основных понятий изучаемого предмета «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика» и др.;
- знание основных видов компьютерного искусства и творческих направлений компьютерной графики;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных видов и жанров пространственно-визуальных искусств;
- умение обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу одноклассников с позиций творческих задач и целей уроков, с точки зрения содержания и средств выражения образовательного процесса;
- умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных художественно-творческих задач;
- овладение практическими умениями и навыками работы в графических программах Corel DRAW и Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ;
- умение создавать творческие графические изображения в программе Corel DRAW;
- умение создавать творческие графические изображения в программе Adobe Photoshop;

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера на уроках компьютерной графики;
- освоение умений применять в художественно-творческой деятельности основы цветоведения, основ графической грамоты;
- овладение навыками моделирования объектов и изображений в компьютерных программах;
- освоение навыков безопасной работы с компьютером на уроках компьютерной графикой;

3.2. ОБЩАЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

Предполагаемая общая результативность может быть представлена рядом следующих показателей:

1. Развитие творческих способностей в области компьютерной графики;
2. Повышение престижа школы;
3. Сохранение контингента учащихся;
4. Улучшение показателей адаптации в обществе (поступил в вуз, свободно работает дизайнером на компьютере и т.д.»
5. Участие в конкурсах, фестивалях и выставках по компьютерному творчеству.

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Формы и методы контроля служат задачам стимулирования учебной деятельности, заключаются в количественной оценке через текущий контроль, который способствует объективности в оценке умений и знаний каждого учащегося (оценка всех выполненных практических заданий).

4.1. АТТЕСТАЦИЯ: ЦЕЛИ, ВИДЫ, ФОРМА, СОДЕРЖАНИЕ.

Контроль знаний, умений и навыков учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль знаний учащихся осуществляется преподавателем на всех занятиях.

В качестве средств текущего контроля успеваемости, учащихся программой предусмотрено введение оценки за практическую работу, теоретическую грамотность, также учитывается выполнение учащимися самостоятельной внеаудиторной работы.

Программа предусматривает промежуточную аттестацию. Промежуточная аттестация (зачет) проводится в форме выполнения тестовых заданий по проверке знаний и усвоения образовательной программы учащимися во 2-м, 4-м полугодиях за счет аудиторного времени. На зачете учащимся выставляется оценка за полугодие. Одной из форм текущего контроля может быть проведение отчетных выставок творческих работ учащихся. Оценка теоретических знаний (текущий контроль) может проводиться в форме собеседования, обсуждения, решения тематических кроссвордов, тестирования.

4.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Оценивание работ осуществляется по двум направлениям: практическая работа и теоретическая грамотность. Выполнение самостоятельной работы тоже учитывается при выставлении оценки за урок. Важным критерием оценки служит качество исполнения, правильное использование инструментов, оригинальность художественного образа, творческий подход, соответствие и раскрытие темы задания. Это обеспечивает стимул к творческой деятельности и объективную самооценку учащихся.

По результатам текущей и промежуточной аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

“5” (отлично) ставится, если ученик самостоятельно выполнил творческую работу в графическом редакторе в полном объеме с учетом поставленных задач урока и соблюдением необходимой грамотной последовательности, составил композицию, учитывая законы

композиции, проявил организационно-трудовые умения при выполнении самостоятельной работы, осуществил самостоятельный сбор графического и фотографического материала

“4” (хорошо) ставится, если в работе есть незначительные промахи над составлением композиции и цветовым решением, при работе в графических программах на ПК и в материале есть небрежность.

“3” (удовлетворительно) ставится, если работа выполнена под неуклонным руководством преподавателя, самостоятельность обучающегося практически отсутствует, ученик безынициативен, осуществляет однообразное использование графических приемов для решения поставленных задач;

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

5.1. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

В результате учебной деятельности должна сформироваться творчески развитая личность по всем направлениям изобразительной деятельности в детской школе искусств. На уроках компьютерной графики, учащиеся должны получить навыки работы в графических редакторах Adobe Photoshop и Corel Draw. Вариативная часть образовательной программы включает в себя изучение интерфейса программы, панели инструментов, особенностей работы со слоями, палитрами и заливками. При создании работ учащиеся должны приобрести знания, умения и навыки построения композиции и художественной обработки изображения, работы со спецэффектами. Учащиеся должны иметь представление о сферах применения компьютерной графики как вида искусства, о ее возможностях при создании эмблем, печатной продукции, коллажей и творческих рисунков. В процессе освоения программы важную роль имеют последовательное выполнение алгоритма операций при обработке или создания изображения, а также реализация творческих способностей учащихся посредством компьютерной графики.

На первом году обучения (для учащихся в возрасте 11-12 лет) Детской школы искусств программа по компьютерной графике строится на освоении основ учащимися программы Corel Draw и Adobe Photoshop, основных возможностей этих программ. Они знакомятся с панелями инструментов: основными инструментами для создания простых рисунков и творческих изображений, осваивают работу с цветовыми палитрами, градиентами, заливками и корректировкой цвета и.т.д. Большое внимание должно уделяться изучению принципов работы с текстом. Блок занятий посвящен знакомству учащихся с панелью слоев и галереей фильтров.

На втором году обучения (для учащихся в возрасте 12-13 лет) Детской школы искусств программа по компьютерной графике строится на закреплении, повышении уровня знаний и навыков работы в графических редакторах Corel Draw и Adobe Photoshop. Учащиеся продолжают осваивать работу с векторной и растровой графикой по такому же алгоритму тем вариативной учебной программы, но уже с более усложненными задачами выполнения практических заданий.

Для развития навыков творческой работы учащихся программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности ребенка, достигать более высоких результатов в обучении.

Применяются следующие средства дифференциации:

а) разработка заданий различной трудности и объема;

б) разная мера помощи преподавателя учащимся при выполнении учебных заданий;

в) вариативность темпа освоения учебного материала;

г) индивидуальные и дифференцированные домашние задания.

Основной задачей дифференциации и индивидуализации при объяснении материала является формирование умения у учеников применять полученные ранее знания. При этом на этапе освоения нового материала учащимся предлагается воспользоваться ранее полученной информацией.

Учащиеся могут получить разную меру помощи, которую может оказать педагог посредством объяснения, инструктажа, технических схем, памяток.

Основное время на уроке отводится практической деятельности, поэтому создание творческой атмосферы способствует ее продуктивности.

В процессе освоения программы применяются 3 вида заданий:

- **тренировочные**, в которых предлагается работа по образцу, с иллюстрацией, дополнительной конкретизацией. Они используются с целью довести до стандартного уровня первоначальные знания, умения, навыки;

- **частично-поисковые,** где учащиеся должны самостоятельно выбрать тот или иной известный им способ изображения предметов;

- **творческие,** для которых характерна новизна формулировки, которую ученик должен осмыслить, самостоятельно определить связь между неизвестным и арсеналом своих знаний, найти способ изображения заданного.

5.2. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ УЧАЩИХСЯ

Для полноценного усвоения программы предусмотрено введение самостоятельной работы. Самостоятельная работа выполняется в форме домашних заданий (творческих упражнений к изученным темам, рисования с применением шаблонов, сбора информации по теме), а также возможны экскурсии, участие учащихся в творческих мероприятиях различных уровней.

5.3. СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

- **материальные**: учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, натурным фондом;
- **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учащихся, настенные иллюстрации, магнитные доски;
- **демонстрационные:** полиграфическая продукция
- **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, мультфильмы, учебные кинофильмы, аудио записи.

Перечень материально-технического оборудования для класса:

1. Стулья.
2. Компьютерные столы.
3. Полка для сумок.
4. Доска, мел, указка, тряпка.
5. Аппаратное обеспечение: IBM PC – совместимый компьютер, процессор Pentium-II 300 и выше, оперативная память 128 Мб и больше, видеокарта, поддерживающая 16-битный цвет и разрешение 800x600 (желательно — 1024x68), дисплей с диагональю 15 дюймов.
6. Программное обеспечение: операционная система: Windows 2000 или Windows XP, Adobe Photoshop 7.0 и выше, Corel Draw X 6 или X 7, программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).
7. Центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
8. Мультимедиа-проектор.

9. Экран для проектора.
10. Интерактивная доска.
11. Принтер цветной.
12. Бумага для печати А-4, А-3 формата, фотобумага.
13. Сканер.
14. Локальная сеть.
15. Цифровой фотоаппарат.

Перечень материально-технического оборудования для практической и самостоятельной работы ученика:

1. Тетрадь для записей.
2. Бумага А-4 формата, А-5 формата.
3. Папка А-4 формата для рисунков и творческих работ.
4. Простые карандаши, ластик.
5. Цветные карандаши.
6. Фломастеры.
7. Черная гелиевая ручка.
8. Цветная бумага.
9. Клей.
10. Ножницы.
11. Информационный FLASH-носитель.

Перечень рекомендуемых музыкальных, аудио и видео материалов:

1. П.И.Чайковский «Времена года»;
2. Р. Клайдерман «Классика»;
3. Подбор классической музыки в современной обработке;
4. Современные короткометражные мультфильмы с использованием различных эффектов рисования в графических программах.
5. Учебные фильмы, видео сказки, аудио сказки.

Перечень дидактических материалов:

1. Работы из методического фонда (набор изображений печатной продукции, творческие работы детей по компьютерной графике прошлых лет, творческие работы преподавателя)
2. Библиотечный фонд (книги с изображением иллюстраций к сказкам, стихам и т.д.)
3. Дидактические материалы для зрительного ряда занятий (электронная картотека практических заданий, набор исходных изображений)
4. Наглядные презентации, подготавливаемые преподавателем к каждой теме урока.
5. Технологические карты-схемы по использованию графических программ к различным темам уроков.
6. Технологическая карта «Цветовые модели графических программ»

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

6.1. УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Школа изобразительного искусства в десяти выпусках. М.: Изобраз. искусство, 1986: №1, 1988: №2
2. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996
3. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство. Часть 2. Основы живописи. – Обнинск: Титул, - 1996.
4. Adobe Photoshop 7.0. Компьютерная графика / под ред. С.Г. Мельниченко. - М.: Торговый дом СПАРРК, 2003.
5. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: практическое руководство / К. Айсманн. - Минск: Вильямс, 2004.

6. Буш Д. Цифровая фотография и работа с изображением: практич. рук-во / Д. Буш. - Минск: Кудиц-Образ, 2004.
7. Волкова Е.В. Художественная обработка фотографий в Photoshop: самоучитель / Е.В. Волкова. - СПб.:Питер, 2005.
8. Гевенян В.Р. Adobe Photoshop CS. Волшебные фильтры и спецэффекты / В.Р. Гевенян. - СПб.:BHV-Санкт Петербург, 2004.
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учеб.пособие / Л.А. Залогова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007.
10. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике: учеб.пособие / Л.А. Залогова. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.
11. Левковец Л.Б. Уроки компьютерной графики. Photoshop CS / Л.Б. Левковец. - СПб.:Питер, 2004.
12. Панфилов А.В. Растровые и векторные графические изображения / А.В. Панфилов // Инфо. - 2005.
13. Стрелкова Л.И. Photoshop. Практикум (с CD-ROM) / Л.И. Стрелкова. - М.: Интеллект-Центр, 2004.
14. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005.
15. Петрова Н. Компьютер и художник // Мир ПК. - 1997.
16. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDraw 12, Illustrator CS. Трюки и эффекты (+CB). - СПб.:Питер, 2004.
17. Миронов Д. CorelDRAW 10: Учебный курс / Д. Миронов. – СПб.:Питер, 2001.

6.2. МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. - 200 с.
2. Гринберг А.Д. Гринберг С. Цифровые изображения. – Минск. ООО Попурри. 1997.
3. Кларк Т.М Фильтры для PhotoShop Спецэффекты и дизайн. – М.: ДИАЛЕКТИКА, 1999. – 180 с.
4. Корриган Дж. Компьютерная графика. — М.: ЭНТРОП. 1995. – 316 с.
5. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007. – 256 с.
6. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007. – 314 с.
7. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7, 2006. – 30 с.
8. Олтман Р. CorelDRAW 9. — М.: ЭНТРОП, 2000. – 317 с.
9. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006. – 340 с.
10. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2004. – 218 с.
11. ТайцА.М . ТайцАА. CorelDRAW 11. – СПб.:БХВ-Петербург, 2003. – 317 с.
12. ТайцА.М., ТайцАА. Adobe PhotoShop 7. – СПб. БХВ-Петербург, 2002. – 326 с.