

Дополнительная предпрофессиональная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства «живопись»

предметная область

В.02. Вариативная часть

программа по учебному предмету

В.02 «Компьютерная графика»

по дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной
программе в области изобразительного искусства «Живопись»

«Рассмотрено»:

Педагогическим Советом

МБУДО ДХШ г. Соликамск

Протокол № ____ от _____ 2020г.

«Утверждаю»



Директор МБУДО ДХШ г. Соликамска

Грицаева И.Е.

Составитель:

Мерзляков Андрей Валерьевич - преподаватель МБУДО ДХШ г. Соликамск.

Рецензент:

 Полушкина Виктория Ивановна - заместитель директора по УВР МБОУ ДОД «ДХШ г. Соликамска»,

преподаватель высшей квалификационной категории

Рецензент:

 Заболотных Ольга Владимировна - преподаватель высшей квалификационной категории

ГБПОУ «Соликамский социально-педагогический колледж

имени А.П. Раменского»

Рецензия
на программу по учебному предмету
В.02 «Компьютерная графика»

Составитель: Мерзляков А.В., преподаватель МБУДО «Детская художественная школа».

Представленная программа разработана на основе федеральных государственных требований, предъявляемых к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись».

Структура программы включает в себя титульный лист, пояснительную записку, содержание учебного предмета, требования к уровню подготовки учащихся, формы и методы контроля результатов учащихся, методическое обеспечение учебного процесса, список литературы и средств обучения. Все разделы проработаны подробно и понятно.

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика» составлено с учетом возрастных возможностей обучающихся, с постепенным усложнением заданий. Теоретическая часть курса включает в себя изучение основ компьютерной графики и графического дизайна в процессе лекций или сопутствующего объяснения. Практическая часть курса компьютерной графики включает различные блоки заданий по освоению инструментария конкретного графического редактора, основ технологии создания композиций разного типа и творческих заданий для индивидуального и группового выполнения.

Программа рассчитана на детей в возрасте 12-16 лет и предусматривает срок реализации 3 года. В программе представлены методические рекомендации по проведению учебных занятий и по организации самостоятельной работы учащихся. Даны требования контроля работы на различных этапах обучения. Каждая тема проиллюстрирована образцами работ и таблицами, демонстрирующими приёмы и порядок ведения работы.

Рабочая программа «Компьютерная графика» для учащихся Детской художественной школы, разработанная преподавателем Мерзляковым А.В., составлена методически грамотно, содержание программы соответствует поставленным целям и задачам. Реализация данной программы позволит расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства, обеспечить информационную грамотность подростков и обеспечить им успешную адаптацию в социуме.

Рабочая программа «Компьютерная графика» для учащихся Детской художественной школы, разработанная преподавателем Мерзляковым А.В., рекомендуется для использования в учебном процессе.

Рецензент:

преподаватель высшей категории
кафедры художественных дисциплин
ГБПОУ «Соликамский социально-педагогический
колледж имени А.П. Раменского



Заболотных О.В.

Структура программы учебного предмета.

	Стр.
I. Пояснительная записка	3
- Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе	3
- Цели учебного предмета «Компьютерная графика»	4
- Задачи учебного предмета «Компьютерная графика»	5
- Срок реализации учебного предмета	6
- Обоснование структуры программы	7
- Методы обучения	8
- Описание материально-технических условий реализации учебного предмета	8
II. Содержание учебного предмета	9
- Учебно-тематический план	10
- Содержание тем	15
III. Требования к уровню подготовки учащихся	49
IV. Формы и методы контроля, система оценок	53
- Критерии оценок	53
V. Методическое обеспечение учебного процесса	55
- Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся	56
VI. Список литературы и средств обучения	57
- Средства обучения	58

I. Пояснительная записка.

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» является модифицированной и разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись». Содержание программы «Компьютерная графика» направлено на создание условий для развития личности ребёнка, обеспечение эмоционального благополучия подростков, на интеллектуальное и духовное развитие их потенциала, развитие мотивации личности к познанию и творчеству, на овладение знаниями и навыками в области компьютерной графики. Предметом изучения в данном курсе является программное обеспечение современного компьютера, создание изображений средствами растровой и векторной графики.

Учебный предмет «Компьютерная графика» в детских школах искусств позволяет расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства, обеспечить информационную грамотность подростков и обеспечить им успешную адаптацию в социуме. Программа охватывает целый ряд областей профессиональной деятельности, для успешной работы в которых знание современного компьютера является необходимостью. Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная графика», учащиеся могут в дальнейшем использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний — физике, химии, биологии и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на web-странице или импортировано в документ издательской системы. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Актуальность данной рабочей программы заключается в том, что в нашем современном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с новыми информационными компьютерными технологиями и искусством, свободное владение мультимедийными элементами и их применением в обучении и жизни. Курс обучения компьютерной графики призван развить и укрепить эти взаимосвязи. Теоретическая часть курса включает в себя изучение основ компьютерной графики и графического дизайна в процессе лекций или сопутствующего объяснения. Практическая часть курса компьютерной графики как средства образования включает блок задач по освоению инструментария конкретного графического редактора, блок заданий по освоению основ технологии создания композиций разного типа (традиционная, абстрактная и т. д.), блок творческих заданий для индивидуального и группового выполнения. В процессе обучения учащиеся должны освоить основные графические редакторы, свободно пользоваться их инструментарием для воплощения задуманных графических композиций. Задания строятся по принципу их усложнения.

Программа рассчитана на детей 12-16 лет и 3 года реализации. В рамках этого времени будут освоены теоретические основы компьютерной графики, навыки работы с векторной и растровой графикой с изучением программ Adobe Photoshop и Corel Draw, рассмотрены законы и приемы работы над композицией.

Цели учебного предмета «Компьютерная графика»:

- художественно-эстетическое развитие личности ребенка;
- раскрытие творческого потенциала;
- приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету;

- подготовка одаренных детей к поступлению в образовательные организации, реализующие профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Задачи учебного предмета «Компьютерная графика»:

1. Обучающие:

- дать базовые знания в области компьютерной графики и создания презентаций;
- дать учащимся глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- обучить различным методам работы с графическими изображениями;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- научить выполнять обмен графическими данными между различными программами;
- научить изображать разнообразные плоскостные графические объекты и изображения;
- дать представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- познакомить с приемами создания мультимедийных презентаций;
- научить пользоваться графическими редакторами и программой для создания презентации;
- повысить умение самостоятельно работать с компьютером;

2. Развивающие:

- сформулировать у учеников навыки самостоятельного принятия решений;
- сформулировать творческий подход к решению поставленных задач;

- способствовать развитию умений пользоваться полученными знаниями, развитию логического мышления;
- научить учащихся осмысленным действиям, направленным на решение с помощью компьютера конкретных информационных, художественных и других задач;
- развивать умение и стремление к объективной самооценке.

3. Воспитательные:

- сформировать у учащихся культуру общения и поведения в коллективе, умение слушать собеседника или педагога;
- воспитывать у обучающихся интерес к изучению информационных технологий, стремление к знаниям, самостоятельность в работе с компьютером;
- воспитывать эстетический вкус.

Срок реализации учебного предмета.

При реализации программ «Живопись» с нормативными сроками обучения 5 лет учебный предмет «Компьютерная графика» осваивается 3 года с третьего по пятый класс. При реализации программы продолжительность учебных занятий с третьего по пятый классы составляет 35 недель ежегодно по 1 часу в неделю. Общий объем учебной нагрузки со сроком обучения 3 года составляет 210 часов.

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации										Всего часов
	1		2		3		4		5		
Классы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Полугодия	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Аудиторные занятия	-	-	-	-	17	18	17	18	17	18	105
Самостоятельная работа	-	-	-	-	17	18	17	18	17	18	105

Максимальная учебная нагрузка	-	-	-	-	34	36	34	36	34	36	210
Вид промежуточной аттестации	-	-	-	-	зачет	зачет	зачет	зачет	зачет	зачет	

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на выполнение сбора натурального графического материала (фотографирование изображений необходимых для выполнения упражнений и заданий по предмету «Компьютерная графика»), выполнения домашнего задания детьми, посещение ими учреждений культуры (выставок, галерей, музеев и т. д.), подготовку и участия детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

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».

Методы обучения.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (лекция с элементами беседы – объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна);
- наглядный (демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, изображений, репродукций, схем, проектов);
- практический (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде графической композиции, проекта);
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии» с учебными местами по количеству учащихся.

Кабинет должен включать следующее оборудование:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет;
- графические планшеты;
- цветной принтер;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном.

II. Содержание учебного предмета.

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической. Теоретическая часть предполагает изучение теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала. Практическая часть предполагает изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в графическом редакторе CorelDraw. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы в векторной и растровой графике по принципу: от простого – к сложному, от частного – к обогащенному общему, от плоскостного – к объемному решению. На завершающем этапе обучения происходит ознакомление с основами создания комплексных графических дизайн проектов. Обучение компьютерной графике включает также композиционные творческие задания, ставящие своей целью комплексное применение приобретенных знаний и умений при решении творческих задач, формирование художественного мышления. Последний год обучения включает задания, ориентированные на подготовку одаренных детей к поступлению в профессиональные учебные заведения. На протяжении всего процесса обучения выполняются обязательные самостоятельные и домашние задания. Большинство заданий и упражнений выполняются на форматах А-4, что позволяет все графические эскизы выводить на печать. Этот процесс «от идеи – к эскизу, от эскиза – к готовому произведению» способствует более глубокому пониманию сущности графического дизайна.

Учебно-тематический план.

№	Название темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
Первый год обучения			70	35	35
1	Вводное занятие. Техника безопасности поведения в компьютерном классе. Основы работы на ПК.	Урок - лекция	2	1	1
2	Теоретические основы компьютерной графики.				
2.1	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики.	Урок - лекция	2	1	1
2.2	Векторные и растровые форматы.	Урок - лекция	2	1	1
3	Векторный редактор Corel Draw. Интерфейс программы. Приемы работы.	Урок - лекция	2	1	1
4	Статика. Динамика.	Урок – лекция	2	1	1
4.1	Самостоятельная практическая работа «абстрактная композиция из геометрических фигур».	Практическое занятие	4	2	2
5	Понятие простого ритма. Модульная композиция, раппорт.	Практическое занятие	2	1	1
5.1	Самостоятельная практическая работа «геометрический орнамент».	Практическое занятие	4	2	2

6	Моделирование объемных форм на основе простых геометрических форм.				
6.1	Практическое упражнение «половинка апельсина».	Практическое занятие	2	1	1
6.2	Практическое упражнение «четверть арбуза»	Практическое занятие	2	1	1
6.3	Практическое упражнение «ваза».	Практическое занятие	2	1	1
6.4	Интерактивное искажение. Практические упражнения «цветы».	Практическое занятие	2	1	1
7	Полугодовая контрольная работа «натюрморт».	Урок-зачет	6	3	3
8	Основы шрифтовой композиции. Работа с текстом в программе Corel Draw.	Урок - лекция	2	1	1
8.1	Практическое упражнение «монограмма»	Практическое занятие	4	2	2
8.2	Самостоятельная практическая работа «шрифтовая композиция».	Практическое занятие	6	3	3
9	Роль и значение цвета в графическом дизайне. Работа с цветом в программе Corel Draw.	Урок - лекция	2	1	1
9.1	Цветовая гармония.	Урок - лекция	2	1	1
9.2	Цветовые контрасты.	Урок - лекция	2	1	1
10	Самостоятельная практическая работа пейзаж на основе криволинейных элементов и теплой цветовой гаммы «дивный сад».	Практическое занятие	6	3	3

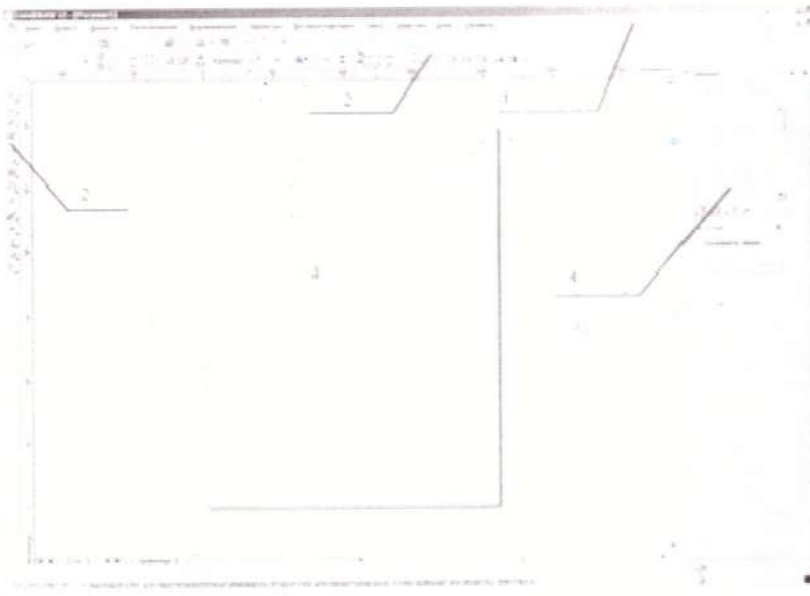
11	Самостоятельная практическая работа пейзаж на основе прямолинейных элементов и холодной цветовой гаммы «город».	Практическое занятие	6	3	3
12	Годовая контрольная работа «поздравительная открытка».	Урок-зачет	6	3	3
	Второй год обучения.		70	35	35
1	Растровая графика. Интерфейс программы Adobe Photoshop.	Урок - лекция	2	1	1
2	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop.	Урок - лекция	2	1	1
3	Тональная и цветовая коррекция растровых изображений. Понятие цветоведения.	Практическое занятие	4	2	2
4	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	Урок -лекция	2	1	1
4.1	Самостоятельная практическая работа «графический пейзаж».	Практическое занятие	4	2	2
4.2	Самостоятельная практическая работа «графический портрет».	Практическое занятие	4	2	2
5	Работа с изображениями в режиме «маска»	Практическое занятие	4	2	2
6	Фотоколлаж. Работа со слоями.	Практическое занятие	6	3	3

7	Полугодовая контрольная работа «поздравительная открытка в технике коллаж».	Урок-зачет	6	3	3
8	Анимация. Создание покадрового анимированного изображения.	Практическое занятие	4	2	2
9	Фотомонтаж. Монтаж изображений. Ретуширование фотографий.	Практическое занятие	6	3	3
10	Фотоэффекты. Художественная обработка изображений.				
10.1	Самостоятельная практическая работа «портрет в стиле поп-арт»	Практическое занятие	4	2	2
10.2	Самостоятельная практическая работа	Практическое занятие	4	2	2
10.3	Самостоятельная практическая работа «двойная экспозиция»	Практическое занятие	4	2	2
10.4	Самостоятельная практическая работа «распад изображения»	Практическое занятие	4	2	2
11.	Годовая контрольная работа «буклет».	Урок-зачет	10	5	5
	Третий год обучения.		70	35	35
1	Цифровая живопись.				
1.1	Рисование в программе Adobe Photoshop при помощи графического планшета.	Урок-лекция	6	3	3

	Цветовые схемы.				
1.2	Самостоятельная практическая работа «персонаж».	Практическое занятие	10	5	5
1.3	Самостоятельная практическая работа «сюжетная композиция».	Практическое занятие	18	9	9
2	Плакат. Виды плакатов.	Урок - лекция	2	1	1
2.1	Самостоятельная практическая работа «рекламный плакат».	Практическое занятие	8	4	4
2.2	Самостоятельная практическая работа «социальный плакат».	Практическое занятие	8	4	4
3	Годовая контрольная работа «проект детской книги-сказки»	Урок-зачет	18	9	9

Содержание тем.
I год обучения (III курс)

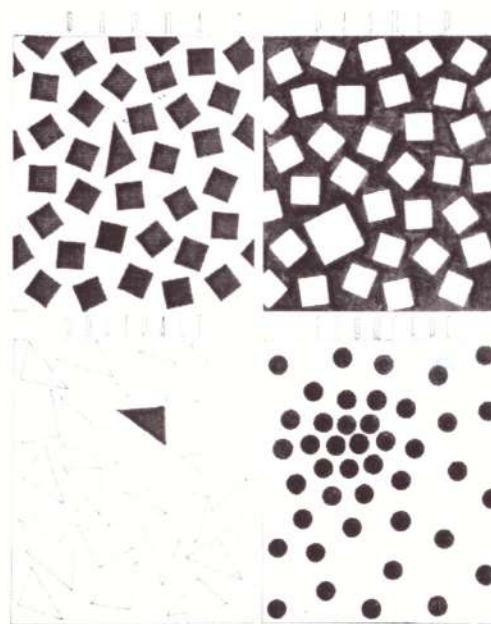
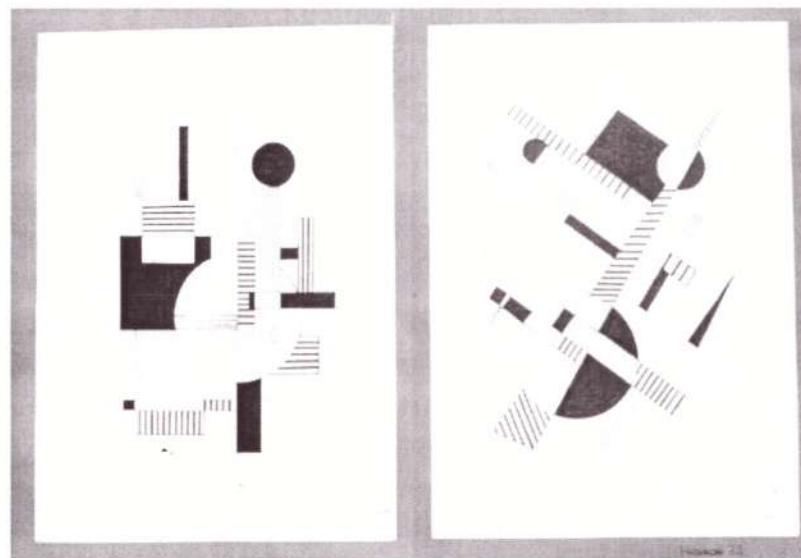
№	Тема	Ча сы	Цель и задачи	Иллюстрация, образец, методическая наглядность	Домашнее задание
1	Вводное занятие. Техника безопасности поведения в компьютерном классе. Основы работы на ПК.	1	Знакомство с целями и задачами курса. Знакомство с правилами поведения в компьютерном классе и техникой безопасности при работе на ПК. Знакомство с компьютером, организация рабочего места. Составные части ПК и их назначение.	<p>Слайды, таблицы, видеофрагменты.</p>  <p>The diagram illustrates a complete computer workstation and its internal hardware. On the left, external devices include a printer, scanner, and a modem connected to a telephone socket. A power strip is shown with a UPS (Uninterruptible Power Supply) and a surge protector. The central system unit (tower case) is shown with its internal components: RAM (operational memory), laser disk drive, floppy disk drive, hard disk, sound card, video card, and central processor. A keyboard and mouse are connected to the front panel. A monitor is connected to the video card. A CD-ROM drive is also shown connected to the system unit.</p>	Чтение учебной литературы.
2	Теоретические основы компьютерной графики.		Рассмотреть основные понятия компьютерной графики.	Слайды, видеофрагменты, список терминов и их определение.	

2.1	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики.	1	Рассмотреть: - основные области применения компьютерной графики - виды компьютерной графики - основные понятия компьютерной графики - обзор графических редакторов	Слайды, видеофрагменты, список терминов и их определение.	Составить список художественных специальностей, в которых применяются графические компьютерные технологии.	
2.2	Векторные и растровые форматы.	1	Рассмотреть отличия растровой и векторной графики, программные средства для работы с этими видами графики.	Слайды, видеофрагменты, список терминов и их определение.	Чтение учебной литературы.	
3	Векторный редактор Corel Draw. Интерфейс программы. Приемы работы.	1	Рассмотреть основные принципы работы в программе Corel Draw.	Демонстрация приемов работы в программе	Найти примеры использования векторной графики в повседневной жизни и искусстве.	
						

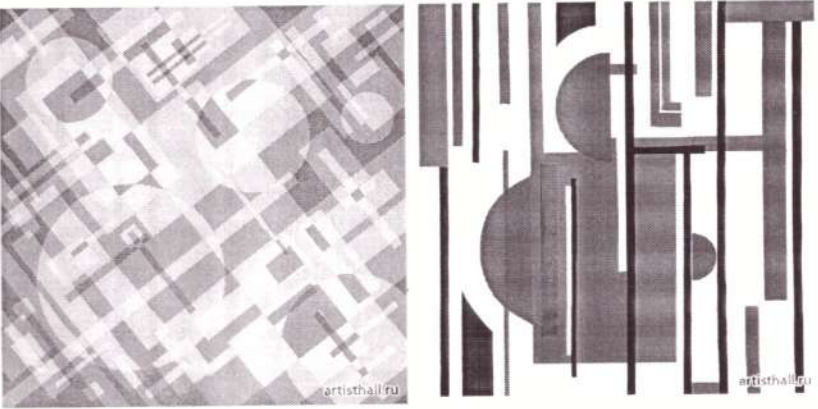

4 Статика. Динамика.

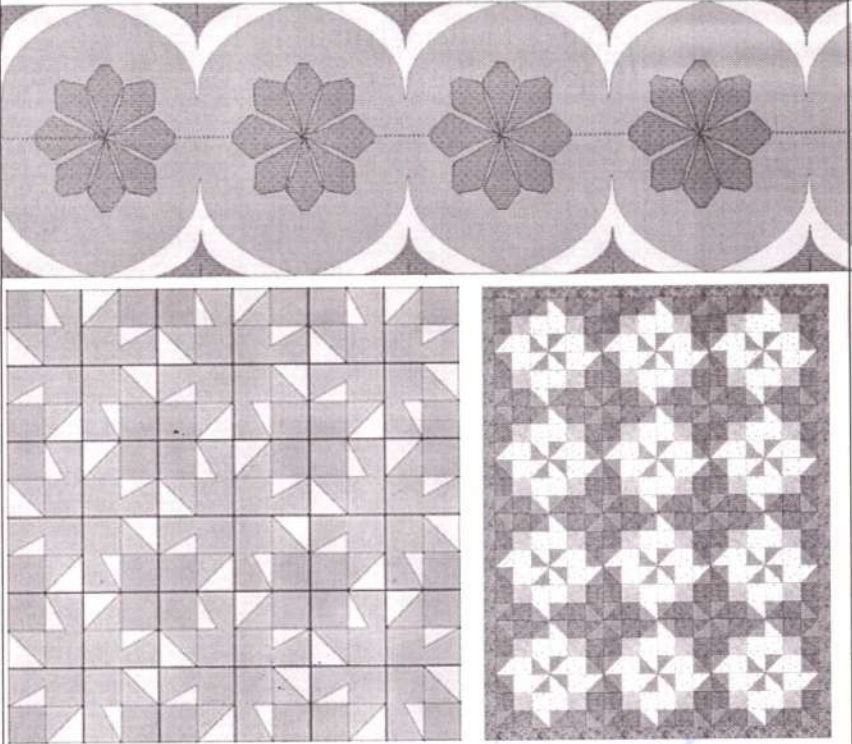
1 Рассмотреть особенности построения статичной и динамичной композиции, методы выявления центра композиции.

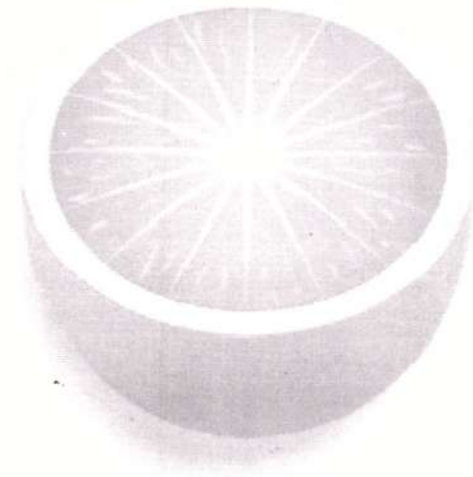
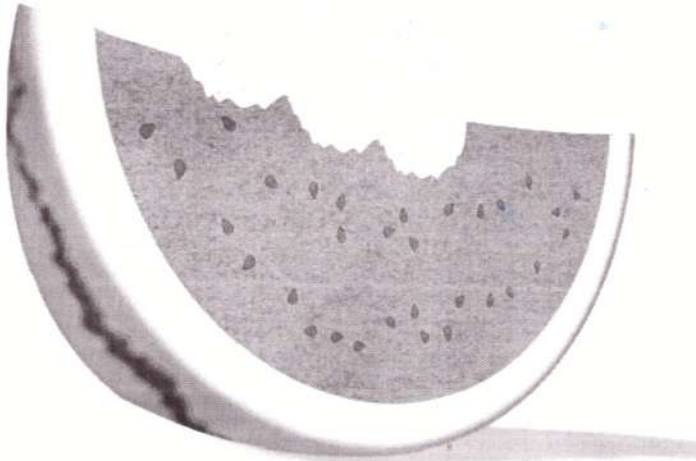
Слайды, видеофрагменты, список терминов и их определение.

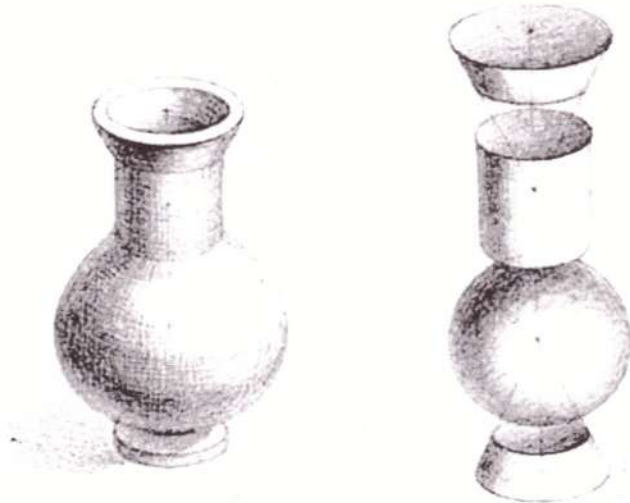
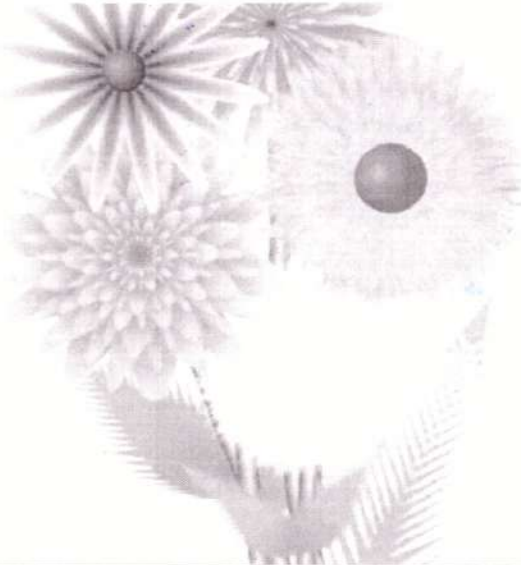


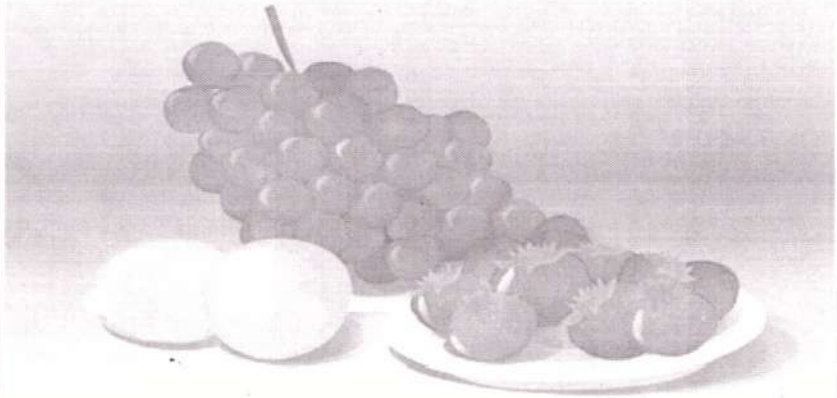
Эскиз статичной и динамичной композиции из геометрических фигур (формат А4, тушь).



4.1	Самостоятельная практическая работа «абстрактная композиция из геометрических фигур».	2 Создание простых графических композиций. Закрепить основные принципы работы в программе Corel Draw.	<p>Варианты и методические материалы по выполнению самостоятельных работ.</p> 	Написать небольшое эссе (1-2 страницы), в котором дать краткую характеристику формальной композиции, перечислить 3 основных композиционных принципа и кратко их описать.
5	Понятие простого ритма. Модульная композиция, раппорт.	1 Рассмотреть понятие композиционного ритма на примере модуля с созданием модульной композиции и раппорта, с созданием простого раппортного построения. Рассмотреть виды раппортной композиции и схемы построения орнаментов.	<p>Дидактический и методический материал с историческими примерами (пряничные доски и пр.)</p> 	Разработать варианты модулей на основе геометрических элементов.

5.1	Самостоятельная практическая работа «геометрический орнамент».	2	Научиться создавать орнамент на основе геометрических элементов.	<p>Варианты и методические материалы по выполнению самостоятельных работ.</p> 	Нарисовать центральный лучевой розетчатый орнамент (центральный лучевой розетчатый раппорт).
6	Моделирование объемных форм на основе простых геометрических форм.		Выполнить ряд упражнений на освоение инструментария построения сложной векторной формы. Освоить принцип построения и монтажа отдельных фрагментов в общую форму.	Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.	

6.1	Практическое упражнение «половинка апельсина».	1	Освоить инструменты: - эллипс (Ellipse tool) - прямоугольник (Rectangle Tool) - инструмент форма (shape tool) - текстурная заливка (texture fill) - интерактивное искажение (Interactive Distortion Tool) - интерактивная прозрачность (Interactive Transparency Tool)	Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы. 	Нарисовать декоративный рисунок фрукта.
6.2	Практическое упражнение «четверть арбуза»	1	Освоить инструменты: - эллипс (Ellipse tool) - ломаная линия - текстурная заливка (texture fill) Имитация перспективного сокращения предмета.	Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы. 	Нарисовать декоративный рисунок овоща.

6.3	Практическое упражнение «ваза».	1	Освоить принцип построения и монтажа отдельных фрагментов в общую форму.	<p>Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.</p> 	Нарисовать декоративный рисунок вазы (вазы с цветами).
6.4	Интерактивное искажение. Практические упражнения «цветы».	1	<p>Освоить инструменты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - эллипс (Ellipse tool) - радиальная заливка (Radial Fountain Fill) - интерактивная заливка (Interactive Fill Tool) - интерактивное искажение (Interactive Distortion Tool) - форма (Shape tool) - безье (Bezier Tool) 	<p>Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.</p> 	Выполнить тональные и цветовой фор эскизы натюрморта.

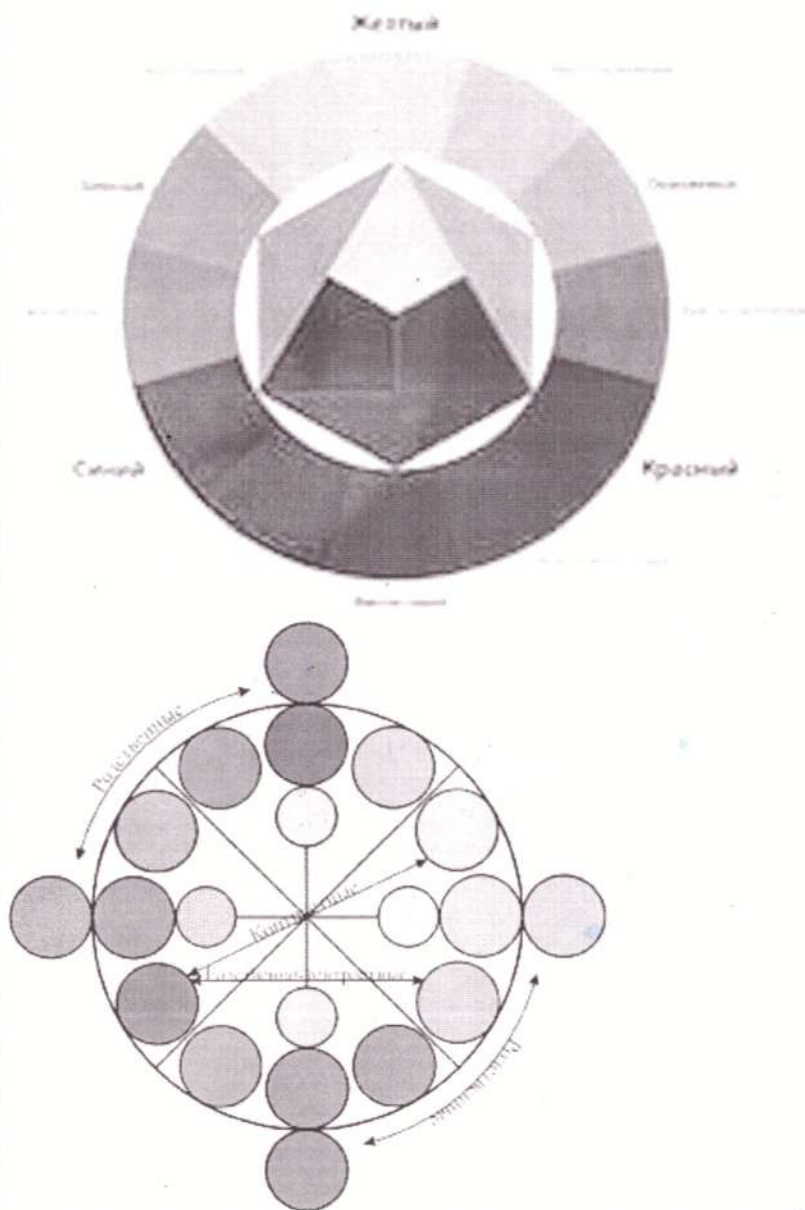
7	Полугодовая контрольная работа «натюрморт».	3	Закрепить полученные навыки работы в программе Corel Draw.	<p>Варианты и методические материалы по выполнению самостоятельных работ.</p> 	Нарисовать декоративный натюрморт (формат А4, гуашь).
8	Основы шрифтовой композиции. Работа с текстом в программе Corel Draw.	1	<p>Освоить работу с текстом в программе Corel Draw:</p> <ul style="list-style-type: none"> - подбор шрифта - редактирование - настройки по отображению текста - размещение текста вдоль кривой 	Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.	Найти примеры использования шрифтов в графическом дизайне.

8.1	Практическое упражнение «монограмма»	2	Рассмотреть принципы работы с текстом в программе Corel Draw.	<p>Варианты и методические материалы по выполнению самостоятельных работ.</p> 	Разработать эскиз буквы (буква-образ).
8.2	Самостоятельная практическая работа «шрифтовая композиция».	3	Закрепить принципы построения изобразительно-шрифтовых композиций. Сформировать умения создания образа в шрифтовой композиции. Закрепить навыки работы над шрифтовой композицией в программе Corel Draw.	<p>Варианты и методические материалы по выполнению самостоятельных работ.</p> 	

9 Роль и значение цвета в графическом дизайне. Работа с цветом в программе Corel Draw.

1 Изучить психологическое восприятие цвета на человека, группы цветов, цветовые модели в компьютерной графике.

Слайды, видеофрагменты, список терминов и их определения.



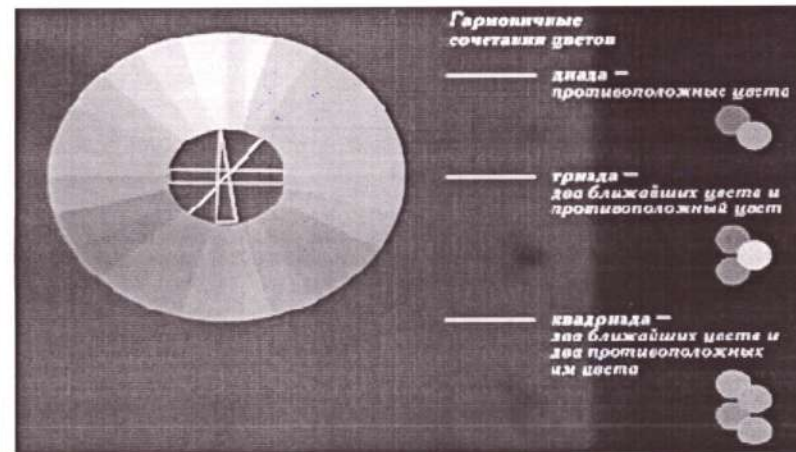
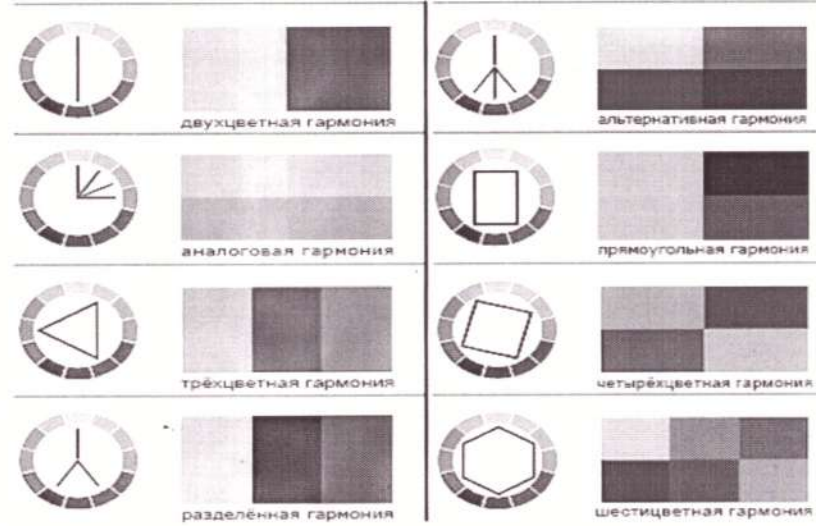
Выполнить композицию на основе ахроматической цветовой гаммы.

9.1 Цветовая гармония.

1

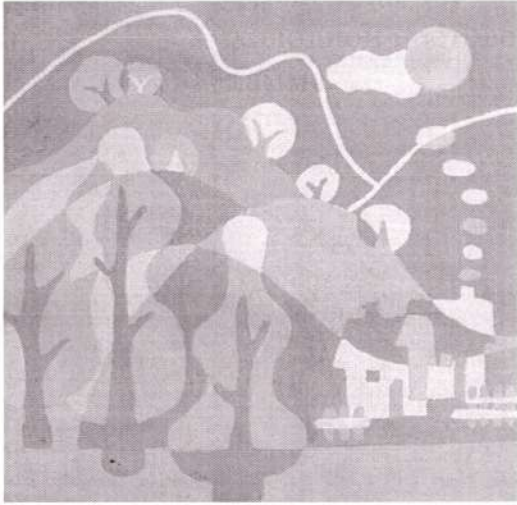
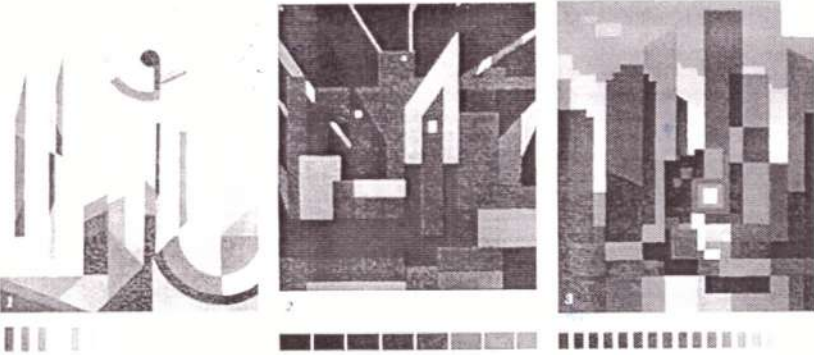
Познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветового круга.

Слайды, видеофрагменты, список терминов и их определения.



Нарисовать монохромную цветовую композицию (формат А4, гуашь).

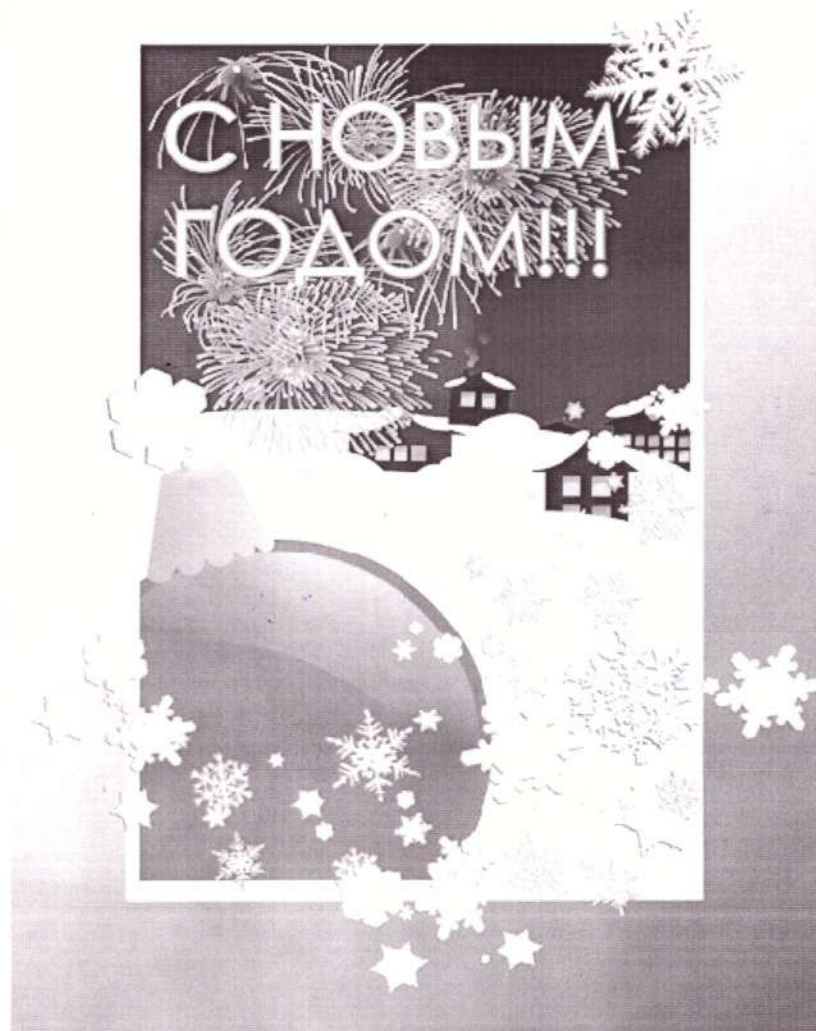
9.2	<p>Цветовые контрасты:</p> <ul style="list-style-type: none"> -контраст по тону -контраст светлого и темного -контраст холодного и теплого -контраст дополнительных цветов -симультаный контраст -контраст по насыщенности -контраст по размеру цветочных пятен 	1	<p>Рассмотреть основные виды цветовых контрастов. Познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветовых контрастов.</p>	<p>Слайды, видеофрагменты, список терминов и их определение.</p>	<p>Создать ряд формальных цветовых композиций на основе цветовых контрастов (формат А4, гуашь).</p>
-----	--	---	---	--	---

10	<p>Самостоятельная практическая работа пейзаж на основе криволинейных элементов и теплой цветовой гаммы «дивный сад».</p>	3		<p>Варианты и методические материалы по выполнению самостоятельных работ.</p> 	<p>Нарисовать аналогичную композицию в холодной цветовой гамме.</p>
11	<p>Самостоятельная практическая работа пейзаж на основе прямолинейных элементов и холодной цветовой гаммы «город».</p>	3		<p>Варианты и методические материалы по выполнению самостоятельных работ.</p> 	<p>Нарисовать аналогичную композицию в теплой цветовой гамме.</p>

12 Годовая контрольная работа «поздравительная открытка».

3 Применить и закрепить полученные навыки по созданию векторных изображений в программе Corel Draw.

Варианты и методические материалы по выполнению самостоятельных работ.



II год обучения (IV курс)

№	Тема	Ча сы	Цель и задачи	Иллюстрация, образец, методическая наглядность	Домашнее задание
1	Растровая графика. Интерфейс программы Adobe Photoshop.	1	Познакомиться с образцами растровой графики и графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы Adobe Photoshop.		Написать небольшое эссе (1-2 страницы), в котором описать отличительные особенности растровой графики от векторной и привести примеры использования.
2	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop.	1	Познакомить учащихся с инструментами программы Adobe Photoshop, рассмотреть создание файла, сохранение файла, работу с объектами.	Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.	

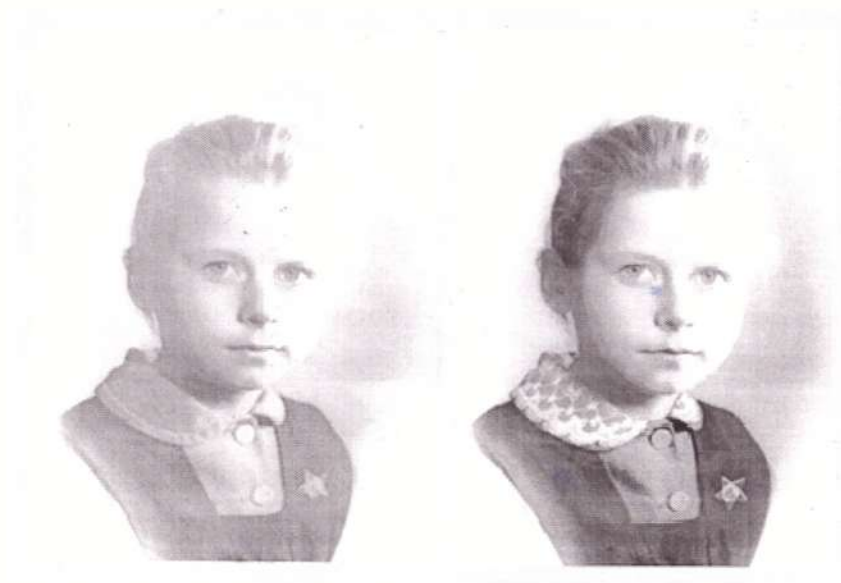
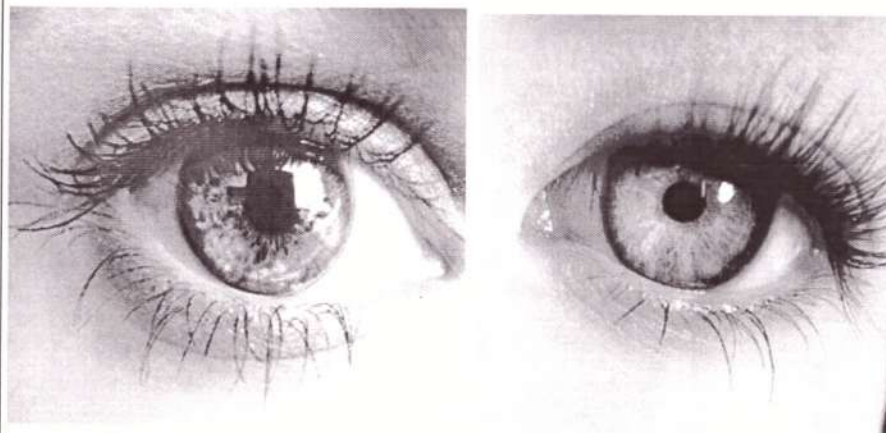
3

Тональная и цветовая коррекция растровых изображений.
Понятие цветоведения.

2

Познакомить учащихся с приемами тональной и цветовой коррекции растровых изображений.
Обзор инструментов коррекции.

Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.



4

Работа с фильтрами.
Преобразование
фотографии в
графику.

1. Фильтры пакета
Имитация / Artistic:

- **Акварель**

(*Watercolor*)

- **Аппликация**

(*Cutout*)

- **Губка** (*Sponge*)

- **Зернистость**

фото пленки

(*Film Grain*)

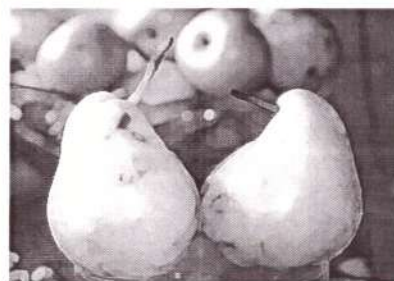
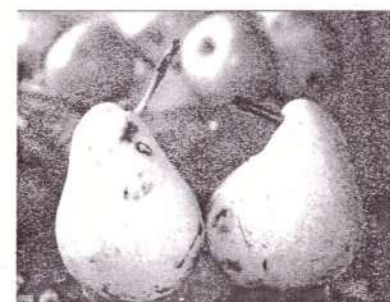
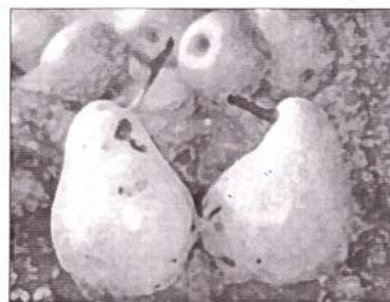
- **Масляная
живопись** (*Paint
Daubs*)

- **Неоновый
свет** (*Neon Glow*)

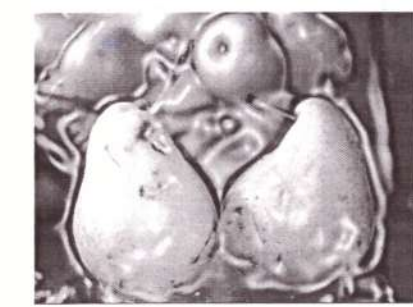
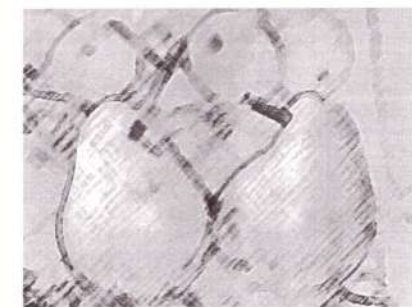
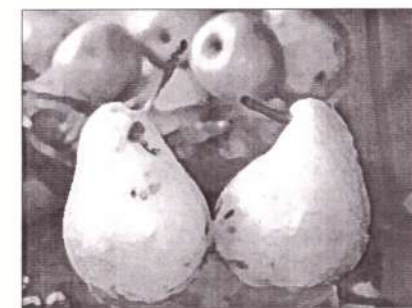
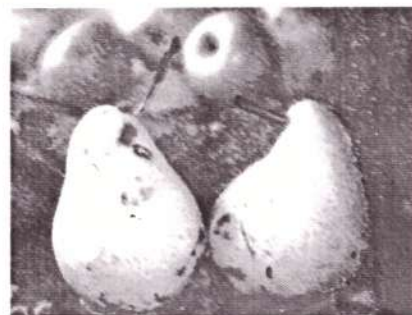
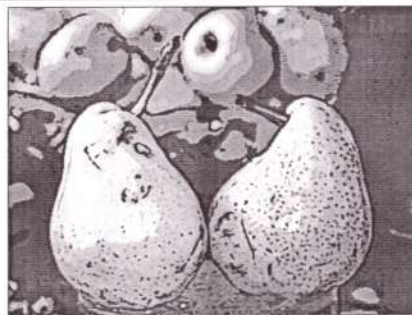
1

Познакомить учащихся
с возможностями
применения фильтров
для редактирования
растровых
изображений. Показать
возможности перевода
фотографий в графику.

Наглядные методические материалы.
Методические материалы, демонстрирующие приемы
и порядок ведения работы.



- **Очерченные края**
(Poster Edges)
- **Пастель** *(Rough Pastels)*
-
- **Растушевка** *(Smudge Stick)*
- **Рисование на обороте**
(Underpainting)
-
- **Сухая кисть** *(Dry Brush)*
- **Фреска** *(Fresco)*
-
- **Цветные карандаши** *(Colored Pencil)*
- **Целлофановая упаковка** *(Plastic Wrap)*



- Шпатель (*Palette Knife*)

2. Фильтры пакета
Искажение / *Distort:*

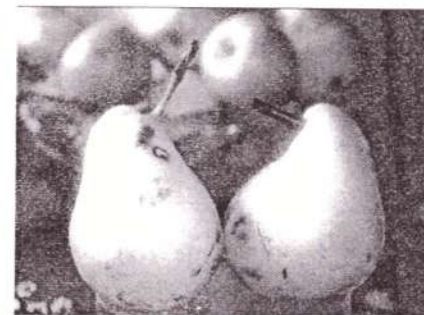
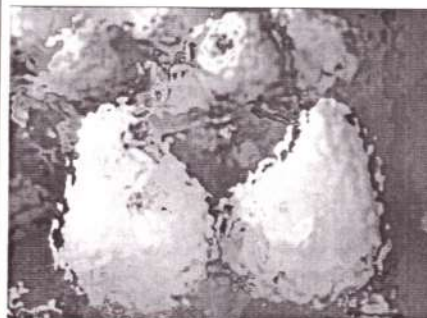
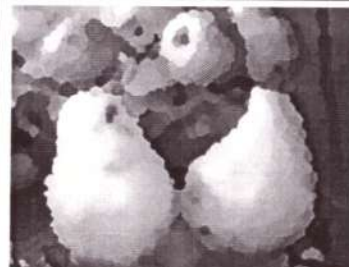
- Океанские
волны (*Ocean Ripple*)

- Рассеянное
свечение (*Diffuse
Glow*)

- Стекло (*Glass*)

3. Фильтры пакета
Стилизация / *Stylize:*

- Свечение
краев (*Glowing
Edges*)



4. Фильтры пакета
Текстура / *Texture*:

- Витраж (*Stained Glass*)

- Зерно (*Grain*)

- Кракелюры
(*Craquelure*)

- Мозаичные
фрагменты (*Mosaic Tiles*)

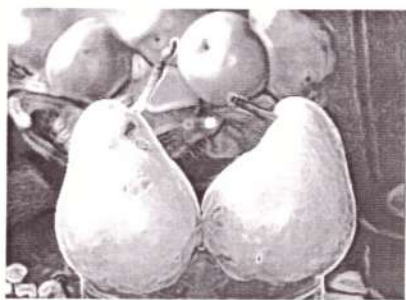
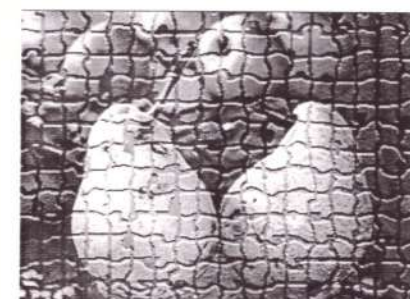
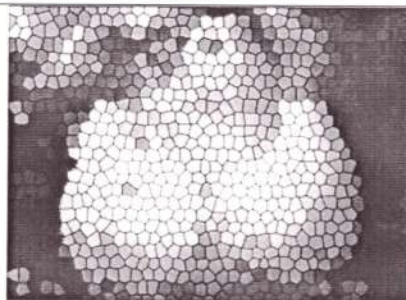
- Текстуризатор
(*Texturizer*)

- Цветная плитка
(*Patchwork*)

5. Фильтры пакета
Штрихи / *Brush Strokes*

- Акцент на краях
(*Accented Edges*)

Аэрограф (*Sprayed Strokes*)



- Наклонные
штрихи (*Angled
Strokes*)

- Обводка (*Ink
Outlines*)

- Перекрестные
штрихи (*Crosshatch*)

- Разбрызгивание
(*Spatter*)

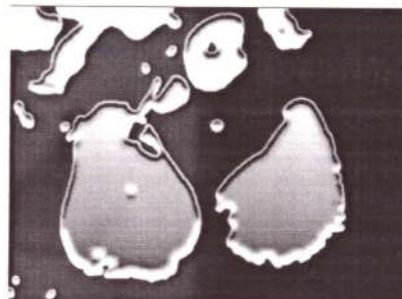
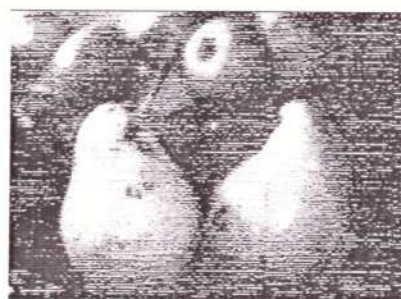
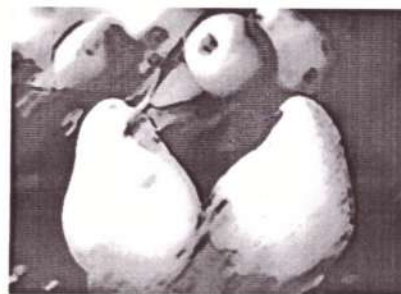
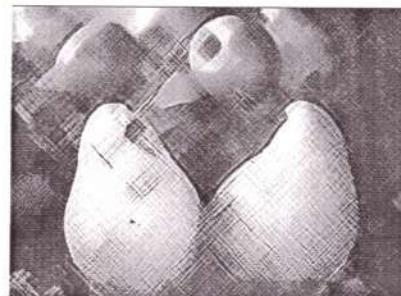
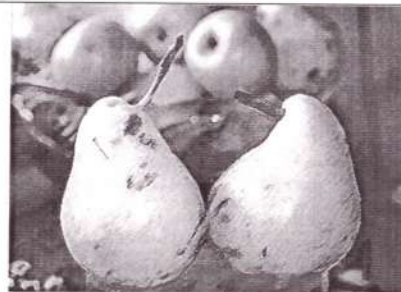
- Суми-э (*Sumi-e*)

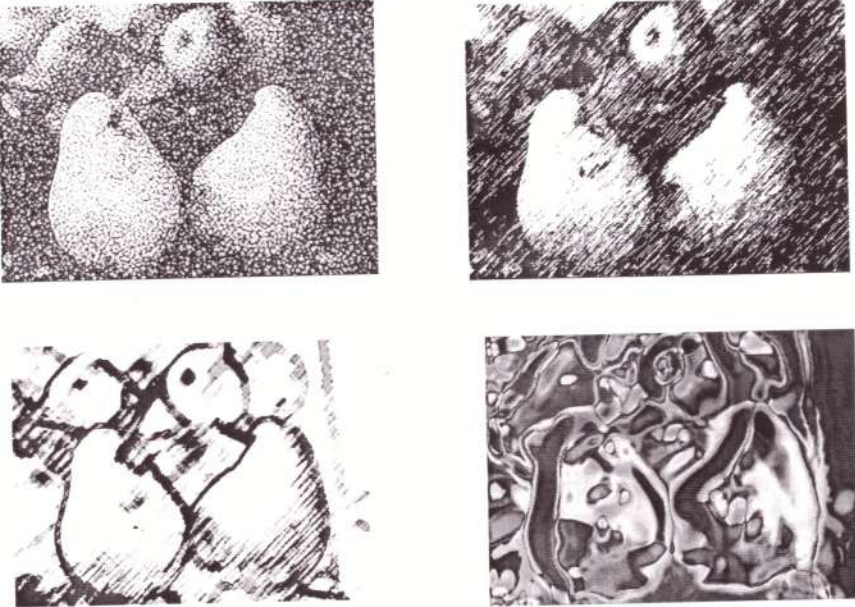

- Темные штрихи
(*Dark Strokes*)



6. Фильтры пакета
Эскиз / *Sketch:*

- Волшебный
карандаш (*Conte
Crayon*)

- Гипс (*Plaster*)



<p>- Ретикуляция (<i>Reticulation</i>)</p> <p>- Тушь (<i>Graphic Pen</i>)</p> <p>- Уголь (<i>Charcoal</i>)</p> <p>- Хром (<i>Chrome</i>)</p>					
<p>4.1</p>	<p>Самостоятельная практическая работа «графический пейзаж».</p>	<p>2</p>	<p>Закрепить навыки редактирования растровых изображений, используя возможности работы с фильтрами при переводе фотографий в графику.</p>	<p>Наглядные методические материалы.</p> 	<p>Подобрать фотографию пейзажа для перевода в графику.</p>

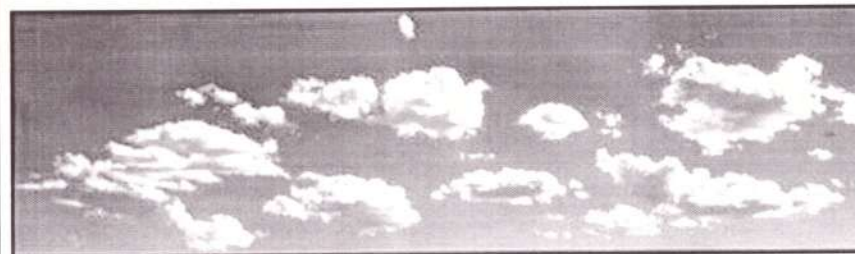
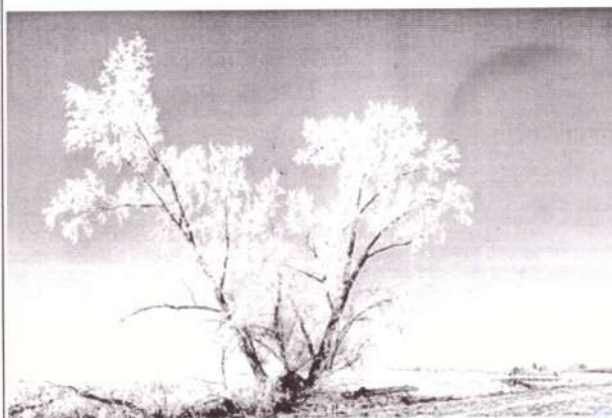
4.2	Самостоятельная практическая работа «графический портрет».	2	Закрепить навыки редактирования растровых изображений, используя возможности работы с фильтрами при переводе фотографий в графику.	<p>Наглядные методические материалы.</p> 	Подобрать фотографию портрета для перевода в графику.
5	Работа с изображениями в режиме «маска».	2	Рассмотреть понятие маска. Применение маски в работе с растровой графикой.	<p>Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.</p> 	



6 Фотоколлаж. Работа со слоями.

3 Познакомить учащихся с приемами работы со слоями, с приемами создания несложных фотоколлажей. Сформировать умения в работе с растровой графикой.

Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.



Выполнить коллаж из журнальных вырезок.





7 Полугодовая контрольная работа «поздравительная открытка в технике коллаж».


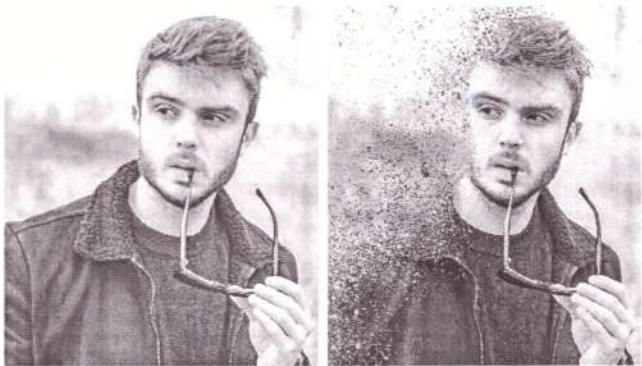
3 Закрепить и продемонстрировать навыки работы в слоях при создании коллажей.

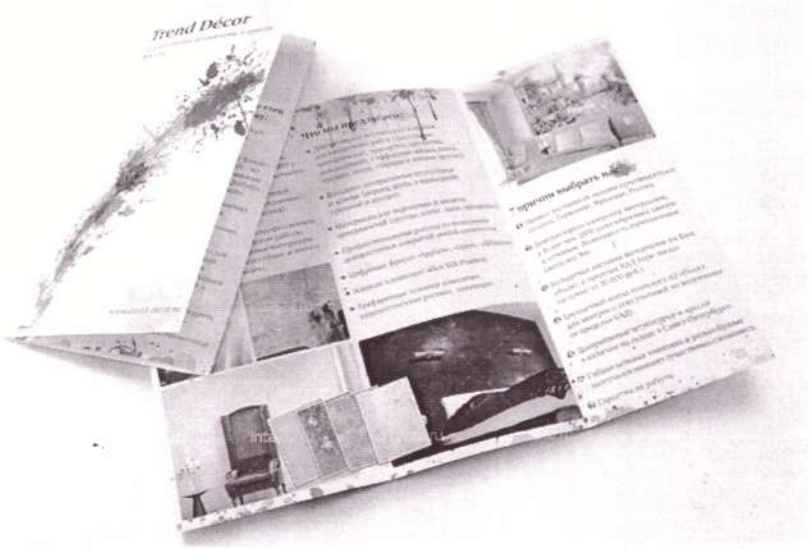
Наглядные методические материалы.




8	Анимация. Создание покадрового анимированного изображения.	2	Знакомство с принципами создания покадровой растровой анимации.	Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.	Подготовить сообщение о процессе создания мультфильмов, технологиях, видах анимации.
9	Фотомонтаж. Монтаж изображений. Ретуширование фотографий.	3	Ознакомиться с понятием ретуширование. Рассмотреть особенности цветных и чёрно-белых изображений, перевод изображения из одного в другое. Рассмотреть основные приемы ретуширования фотографий, выполнив ряд практических упражнений и самостоятельных работ.	Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы. 	Подобрать материалы, необходимые для выполнения самостоятельных работ.
10	Фотоэффекты. Художественная обработка изображений.		Рассмотреть возможности редактирования растровых изображений с использованием	Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.	

			различных художественных эффектов.	
10.1	Самостоятельная практическая работа «портрет в стиле поп-арт»	2	Познакомиться с направлением поп-арт. Выполнить редактирование растрового изображения в этой технике.	<p>Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.</p> 
10.2	Самостоятельная практическая работа «портрет с использованием чернильного эффекта»	2	Закрепить на практике работу с текстурами, режимами наложения слоев, применение режима маска для редактирования растровых изображений.	<p>Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.</p> 

10.3	Самостоятельная практическая работа «двойная экспозиция»	2	Ознакомиться с эффектом двойная экспозиция.	<p>Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.</p> 	
10.4	Самостоятельная практическая работа «распад изображения»	2	Ознакомиться с эффектом распада при редактировании растровых изображений.	<p>Методические материалы, демонстрирующие приемы и порядок ведения работы.</p> 	

11.	Годовая контрольная работа «буклет».	5	Продemonстрировать навыки редактирования и обработки растровых изображений в программе Adobe Photoshop.	<p>Наглядные методические материалы.</p> 	
-----	--------------------------------------	---	---	--	--

III год обучения (V курс)

№	Тема	Ча сы	Цели и задачи	Иллюстрация, образец, методическая наглядность	Домашнее задание
1	Цифровая живопись.	1	Знакомство с понятием цифровая живопись, обзор программ и оборудования для работы в данной технике.		

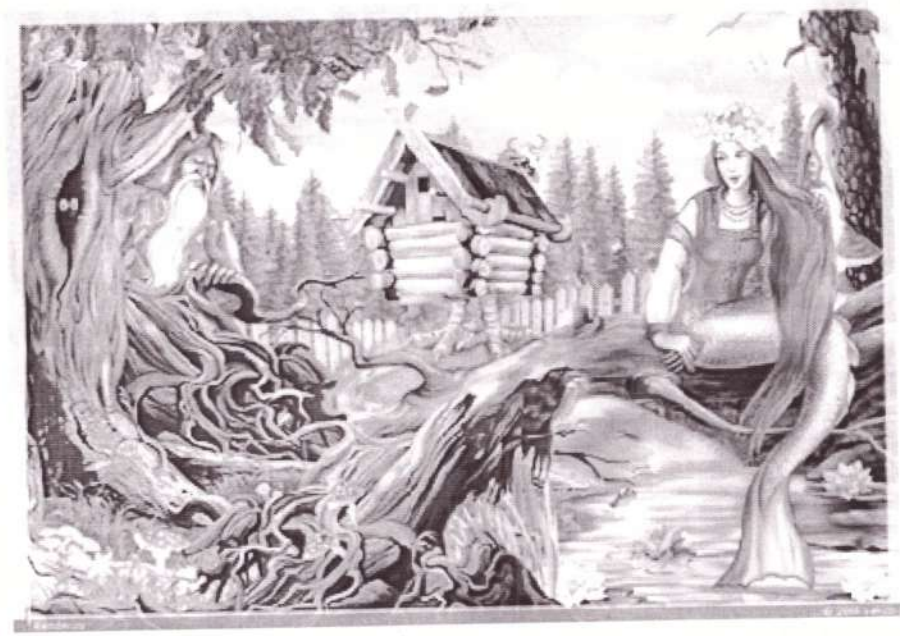
1.1	<p>Рисование в программе Adobe Photoshop при помощи графического планшета.</p> <p>Цветовые схемы.</p>	2	<p>Рассмотреть инструменты рисования в программе Adobe Photoshop. Знакомство с работой графического планшета.</p>		<p>Написать тех задание и нарисовать эскиз персонажа.</p>
1.2	<p>Самостоятельная практическая работа «персонаж».</p>	5	<p>Выполнить творческую работу в технике цифровая живопись.</p>	<p>Наглядные методические материалы.</p>	<p>Нарисовать эскиз к сюжетной композиции на свободную тему.</p>



1.3 Самостоятельная практическая работа «сюжетная композиция».

9 Выполнить творческую работу в технике цифровая живопись.

Наглядные методические материалы.




2 Плакат. Виды плакатов.

1 Познакомить учащихся с историей появления плакатов, видами плакатов, средствами и приемами создания плакатов. Показать образцы произведений искусства плаката.

Наглядные методические материалы.



<p>1 Самостоятельная практическая работа «рекламный плакат».</p>	<p>4 Выполнить творческую работу в свободной технике.</p>	<p>Наглядные методические материалы.</p>	<p>Осуществить сбор графического материала, разработать эскиз.</p>
--	---	--	--

2.2	Самостоятельная практическая работа «социальный плакат».	4	Выполнить творческую работу в свободной технике. Темы плаката – экология, социальные вопросы, развитие спорта, туризма и пр.	<p>Наглядные методические материалы.</p> 	Осуществить сбор графического материала, разработать эскиз.
-----	--	---	--	---	---

3

Годовая контрольная
 работа «проект
 детской книги-
 сказки»

9

На основе
 сформированных
 умений и навыков
 продумать и создать
 графический проект.
 Продемонстрировать
 уровень знаний по
 компьютерной графике.



III. Требования к уровню подготовки учащихся.

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

Первый год обучения:

- знание устройства ПК;
- знание цифровых устройств ввода-вывода изображения;
- знание терминологии дизайнерского искусства;
- знание основных понятий компьютерной графики;
- знание видов компьютерной графики;
- знание особенностей, достоинств и недостатков векторной графики;
- знание способов хранения изображений в файлах векторного формата;
- знание назначения и функций векторных программ;
- знание основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знание инструментария векторной программы и операций с изображениями;
- знание графических примитивов и операций с ними;
- знание основных графических техник и инструментов;

- умение различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования;
- умение создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
- умение работы с текстом в векторной программе;

- умение обработки графической информации с помощью векторных программ;
- умение создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- умение выполнять индивидуальные творческие задания с применением векторной программы;
- умение формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;

- навыки работы на ПК;
- навыки создания надписей, заголовков, размещения текста вдоль кривой;
- навыки методов упорядочивания и объединения объектов в векторных программах.
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций;
- навыки применения различных графических эффектов в векторных программах;
- навыки компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

Второй год обучения:

- знание особенностей, достоинств и недостатков растровой графики;
- знание способов хранения изображений в файлах растрового формата;
- знание инструментария растровой программы;

- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;

- умение обработки графической информации с помощью растровых программ;
- умение работать с текстом в растровой программе;
- умение применять в изображении различных эффектов;
- умение выделять фрагменты изображения с использованием различных инструментов;
- умение перемещать, дублировать и вращать выделенные области;
- умение создавать монтаж из готовых изображений;

- навыки настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения;
- навыки работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройка прозрачности изображения и режимов смешивания;
- навыки работы с инструментами выделения областей в изображении и создания коллажей;
- навыки работы со слоями и управления слоями;
- навыки выполнения тоновой и цветовой коррекции и ретуширования фотографий.

Третий год обучения:

- знание основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знание современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, подготовки их к печати;
- знание законов композиции дизайна;

- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять индивидуальные творческие задания средствами компьютерной графики;
- умение работать с цветом;
- умение применять полученные знания о выразительных средствах композиции в работе;
- умение составлять грамотные композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
- умение создавать и редактировать собственные творческие композиции средствами графических дизайнерских программ;
- умение самостоятельно создавать цифровые композиции и дизайн-макеты;
- умение применять полученные знания о выразительных средствах композиции;
- навыки проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- навыки работы с графическими редакторами;
- навыки выполнения обмена графическими данными между различными программами;
- навыки компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

IV. Формы и методы контроля, система оценок.

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

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных и домашних работ. Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ учащихся, преподавателями. Экзамены проводятся в форме творческого просмотра работ учащихся за пределами аудиторных занятий в рамках промежуточной (экзаменационной) аттестации.

Критерии оценок.

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

Оценка 5 «отлично»

- самостоятельный сбор графического и фотографического материала;
- правильная компоновка в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работ на ПК;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение методами и приемами работы с графическими программами;

- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в работе;
- умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- творческий подход.

Оценка 4 «хорошо»

- некоторая неточность в компоновке;
- небольшие недочеты в построении композиции;
- незначительные нарушения в последовательности работы над эскизами на ПК;
- некоторая небрежность при исполнении графических изображений.

Оценка 3 «удовлетворительно»

- грубые ошибки в компоновке;
- неумение самостоятельно вести работу над композицией;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе над эскизами;
- однообразное использование графических приемов для решения разных задач;
- незаконченность, неаккуратность в эскизах.

V. Методическое обеспечение учебного процесса.

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром репродукций. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя – направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности графической работы будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе. Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо для успешного восприятия содержания учебной программы.

Рекомендуемые учебно-методические материалы: учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты, фото фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим работам для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ; технические и электронные средства обучения (электронные учебники и учебные пособия, обучающие компьютерные программы, видеофильмы); справочные и дополнительные материалы (справочники, словари, ссылки в Интернет на источники информации, материалы для углубленного изучения).

Такой практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой по формированию практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся.

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку учащегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих учащихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

VI. Список литературы и средств обучения.

Список рекомендуемой литературы

1. Комолова Н. Самоучитель CorelDraw X6. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – 336 с.
2. Макарова В. «Подарки своими руками в CorelDraw и Photoshop». Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2010.
3. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Трюки и эффекты в CorelDraw 11. - СПб: Питер, 2004. – 494 с.
4. Скотт Келби Ретушь портретов с помощью Photoshop для фотографов. – М.: Вильямс, 2012. – 352 с.
5. Колесова М. Лучшие уроки по Adobe Photoshop. - 2014
6. Голубева О.Л. Основы композиции. - М.: Искусство, 2007. – 144 с.
7. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 2006. – 80 с.
8. Джейсон Саймонс. Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. - М.: АСТ, Астрель, 2015. – 256 с.
9. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. - СПб.: БХВ-Петербург, 2014. – 496 с.
10. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. - М.: Владос, 2008. – 208 с.
11. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. - М.: Владос, 2008. – 255 с.
12. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. - М.: Владос, 2012. – 301 с.
13. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. - М.: Владос, 2008. – 271 с.
14. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. - М.: Омега-Л, 2009. – 224 с.
15. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. - М.: ДМК Пресс, 2006. – 272 с.
16. И. Иттен. Искусство цвета. - М.: Д. Аронов, 2007. – 94 с.

Средства обучения

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

Аппаратное обеспечение:

1. Процессор Pentium IV и выше;
2. Оперативная память 384 Мб;
3. 64 Мбайт видеопамяти;
4. 650 Мбайт памяти на жестком диске;
5. дисплей с разрешением не менее 1024x768;
6. мультимедийный проектор с экраном;
7. сканер;
8. цветной принтер;
9. графический планшет.

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows XP с Service Pack 1 или 2;
2. Растровый редактор Adobe Photoshop;
3. Векторный редактор CorelDraw;
4. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

Для практического освоения правил работы в сети класс должен быть подключен к Интернету.