

**БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДЕТСКАЯ ШКОЛА  
ИСКУССТВ № 14» Г. ОМСКА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА  
«ЖИВОПИСЬ»**

**Вариативная часть**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по учебному предмету  
В.04. ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ**

**Омск 2022**

<p>«Одобрено» Методическим советом БОУ ДО «ДШИ № 14» г. Омска « ___ » _____ 20__</p>	<p>«Утверждаю» Директор БОУ ДО «ДШИ № 14» г. Омска _____ С.В. Захаров « ___ » _____ 20__</p>
--	--

Разработчик: **С.Г. Громко**, заместитель директора «Детской школы искусств № 14» города Омска

## **Структура программы учебного предмета**

### **I. Пояснительная записка**

- *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;*
- *Срок реализации учебного предмета;*
- *Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;*
- *Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;*
- *Форма проведения учебных аудиторных занятий;*
- *Цели и задачи учебного предмета;*
- *Обоснование структуры программы учебного предмета;*
- *Методы обучения;*
- *Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;*

### **II. Содержание учебного предмета**

- *Учебно-тематический план;*
- *Содержание разделов и тем. Годовые требования;*

### **III. Требования к уровню подготовки обучающихся**

- *Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения;*

### **IV. Формы и методы контроля, система оценок**

- *Аттестация: цели, виды, форма, содержание;*
- *Критерии оценки;*

### **V. Методическое обеспечение учебного процесса**

- *Методические рекомендации преподавателям;*
- *Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся;*
- *Дидактические материалы ;*

### **VI. Список литературы и средств обучения**

- *Список методической литературы;*
- *Список учебной литературы;*
- *Средства обучения.*

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### ***Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе***

Программа учебного предмета «Основы компьютерной графики» разработана на основе программы по данному учебному предмету «Компьютерная графика» (г. Москва, 2012 г.) и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись». Предназначена для реализации БОУ ДО «Детская школа искусств № 14» г. Омска (далее Школа), учитывает особенности данного образовательного учреждения, имеет художественно-эстетическую направленность.

Программа предназначена для учащихся 11 – 18 лет, разработана с учетом материально-технических возможностей школы, современных тенденций развития художественного образования в городе и регионе, современных педагогических требований к учебно-воспитательному процессу, в комплексе решает задачи художественного обучения и творческого развития учащихся, учитывает психологические особенности детей.

Учебный предмет «Основы компьютерной графики» является предметом вариативной части. Его содержание тесно связано с содержанием учебных предметов «Композиция станковая», «Рисунок», «Живопись». При разработке методики и содержания программы учитывались общепринятые принципы дидактики – соблюдались последовательность и систематичность, наглядность и доступность в обучении. Программа соблюдает основное условие – достижение результативности в обучении.

### ***Срок реализации учебного предмета***

Срок реализации учебного предмета «Основы компьютерной графики» составляет 1 год: при 5-летней дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе «Живопись» - в 5 классе. Продолжительность учебных занятий составляет 33 недели.

### ***Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета***

Общая трудоемкость учебного предмета «Основы компьютерной графики» составляет 82,5 часа. Из них: 66 часов – аудиторные занятия, 16,5 часов - самостоятельная работа.

## *Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной и итоговой аттестации*

**Срок освоения – 1 год.**

Аудиторные занятия (в часах) – 66

Самостоятельная работа (в часах) – 16,5

Максимальная учебная нагрузка (в часах) - 82,5

Вид промежуточной аттестации по полугодиям и итоговая аттестация – зачет (1 и 2 полугодия).

### ***Форма проведения учебных занятий***

Занятия по предмету «Основы компьютерной графики» проводятся в мелкогрупповой форме. Продолжительность урока – 40 минут. В случае применения дистанционной формы обучения продолжительность урока – 30 минут.

Занятия проводятся в форме беседы с демонстрацией объясняемого материала на экране монитора. Теоретическая часть длится от 7 до 10 минут, в зависимости от сложности темы. Остальное время отводится для самостоятельной работы учащихся в присутствии преподавателя. Если тема увлекла, или напротив оказалась сложной, приветствуются самостоятельные занятия в дополнительное время.

### ***Цель и задачи учебного предмета***

**Целью** учебного предмета «Основы компьютерной графики» является художественно-эстетическое развитие личности учащегося на основе приобретенных им в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков, а также выявление одаренных детей в области изобразительного искусства и обеспечение условий для их образования и творческого развития.

**Задачи учебного предмета «Основы компьютерной графики»** - познакомить с визуальной информацией, которая имеет художественную ценность и обработанная компьютерным способом. Занятия компьютерной графикой вызывают у детей огромный интерес: ведь можно, благодаря технике, создать в считанные секунды такие эффекты, для получения которых традиционным способом потребовалось бы гораздо больше времени и мастерства. Здесь же достаточно научиться пользоваться современными графическими программами, предназначенными для обработки разного вида

изображений и обладать художественным вкусом (развитие его является одной из задач художественной школы).

При разработке программы курса учитывались следующие факторы: разный уровень подготовки по информатике и изобразительной грамоте, соблюдение общепринятых принципов обучения.

Основная цель программы – помочь овладеть основами компьютерной графики на примере векторной программы Corel DRAW, растровой Adobe Photoshop, для создания творческих работ, рекламной и полиграфической продукции, а также для лучшего усвоения законов композиции – предмета, изучаемого в Школе.

Задача программы – сделать процесс усвоения сведений об инструментах и действиях программы интересными и легко запоминаемым с помощью творческих заданий, а также стимулировать детей к сознательному применению приемов и правил композиции изобразительного искусства.

В данной программе компьютерная графика изучается на примере векторного редактора Corel DRAW 9, растрового Adobe Photoshop 5.5. Эти редакторы выбраны, как одни из наиболее распространенных среди профессиональных дизайнеров. Они являются официально русифицированными и стабильно работающими версиями. Изучив принципы работы этих редакторов, впоследствии легко освоить более поздние и усовершенствованные версии программ с английским интерфейсом, а также другие программы компьютерной графики.

Задача школы – не только дать учащемуся начальный курс выбранной творческой специализации, но и помочь молодому человеку выбрать профессию, научить основам этой профессии. Навыки, приобретенные при изучении данного курса, могут помочь в получении профессий, связанных с современными, быстро развивающимися технологиями.

### ***Обоснование структуры программы***

Обоснованием структуры программы являются ФГТ, 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 обучающихся;
- 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 (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

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.

### ***Описание материально-технических условий реализации учебного предмета***

Материально-техническая база Школы соответствует санитарным и противопожарным нормам, а также нормам охраны труда. Учебный предмет «Основы компьютерной графики» проводится в кабинете № 3 площадью 47,9 кв.м.

Аудитория оснащена учебной мебелью (доски, столы, стулья, мольберты, стеллажи, шкафы), оформлен наглядными пособиями. Имеются персональные компьютеры – 6 шт. с необходимым программным обеспечением. Для организации выставок имеется выставочный зал площадью 101 кв.м.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям.

Библиотечный фонд укомплектован печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературой по изобразительному искусству, истории мировой культуры, художественными альбомами

## 2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Изучение программы учебного предмета «Основы компьютерной графики» начинается с беседы с детьми о технике безопасности и правилах работы в компьютерном классе.

Программа учебного предмета «Основы компьютерной графики» составлена с учетом сложившихся традиций реалистической школы обучения рисунку, а также принципов наглядности, последовательности, доступности. Содержание программы учебного предмета «Основы компьютерной графики» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления.

Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении компьютерной графике, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать элементы графического дизайна.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Предлагаемые темы заданий по компьютерной графике носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

Главной формой обучения компьютерной графике является практическая работа по изучению возможностей векторной и растровой графики, позволяющих выполнять любой вид работ в графическом дизайне.

Выполнение краткосрочных упражнений способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладеть искусством компьютерной графики.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе CorelDRAW. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений графического дизайна. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа CorelDRAW ) и растровой графике (программа Adobe Photoshop) 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.

Большинство заданий и упражнений выполняются учащимися на форматах А-4 и А-3, 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.

### **Ожидаемый результат:**

*К концу 1 года обучения должны  
знать:*

- технику безопасности в компьютерном классе;
- отличия векторной и растровой графики;
- названия и действия основных инструментов векторной графики Corel DRAW;
- действия основных инструментов растровой графики;
- работу со слоями программы Adobe Photoshop;
- виды композиций, цветовых гармоний;
- понятия «симметрия», «ритм», «равновесие», «стилизация»;
- основные геометрические фигуры, кривые и прямые линии;

*уметь:*

- применять правила безопасности при работе на компьютере;
- компоновать изображение в заданном формате;
- творчески применять инструменты программ Corel DRAW и Adobe Photoshop, исходя из поставленных задач;
- передавать в работе настроение и состояние изображаемого объекта;
- использовать в работе знания о цветовых гармониях;
- создавать стилизованные образы, используя геометрические фигуры и кривые линии;
- точно позиционировать объекты на формате;
- создавать ритмические композиции.

**Учебно-тематический план**  
33 недели по 2 часа - 66 часов в год

**1 полугодие - 32 часа**

№ темы	Наименование разделов и тем	количество часов		
		общее	теория	практика
1.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	2	1	1
	<b>Изучение растровой программы Adobe Photoshop</b>			
2.	Изучение возможностей рисующих инструментов	6	1	5
3.	Слои и операции с ними	6	1	5
4.	Создание фона с помощью компьютерных возможностей.	4	1	3
5.	Инструменты выделения	6	1	5
6.	Создание и редактирование текста. Сохранение и редактирование выделенной области.	6	1	5
7.	Оцифровка изображений, ретушь и создание коллажей	4	1	3
	Итого	32	7	25

**2 полугодие - 34 часа**

	<b>Изучение программы Corel DRAW.</b>			
8.	Создание и редактирование изображений.	24	6	18
9.	Сложная обработка изображений.	10	1	9
	Итого	34	7	27

**Годовые требования. Содержание разделов и тем**

Дети изучают создание и редактирование изображений в растровом редакторе и осваивают на практике основные понятия композиции (виды композиций, понятие горизонтального и вертикального формата, организация плоскости листа, цвет как средство передачи настроения в композиции, симметрия, ритм, равновесие, стилизация).

Во 2 полугодии изучают создание и редактирование изображений в векторном редакторе и закрепляют на практике основные понятия композиции.

*1 полугодие- 32 часа*

## **1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе (2 часа).**

Знакомство с общими правилами работы в компьютерном классе в соответствии с требованиями охраны труда и общими правилами безопасности.

Навыки безопасного и эргономичного поведения при работе с оргтехникой, обучение восстановительным упражнениям. Необходимые сведения об устройстве и работе компьютера.

## **2. Изучение возможностей растровой программы Adobe Photoshop**

### **Тема 1: Рисующие инструменты. Однофигурная композиция (6 часов).**

Знакомство с рисующими инструментами программы. Компоновка изображения в заданном формате.

***Изучаемые элементы:*** инструменты: "Цвет", "Кисть", "Резинка", "Аэрозоль", "Карандаш", "Линия", "Палец"; окна: "Опции", "Кисти", "Каталог"

***Изучаемые действия:*** владение инструментами рисования и осознанное изменение их параметров.

***Задания:*** Сказочное животное или растение.

***Задача:*** В заданном формате создать, используя различные инструменты рисования, цельное изображение. По колориту и стилю рисунка должно быть понятно настроение рисующего.

### **2.2. Слои и операции с ними.**

### **Тема 2: Операции со слоями. Натюрморт (изображение с малой глубиной пространства) (4 часа).**

Освоение логики послойной работы в программе. Изображение предметов натюрморта и отдельных его частей на разных слоях.

***Изучаемые элементы:*** окно и раскрывающийся список "Слои".

***Изучаемые действия:*** уметь создать новый слой, удалить, копировать, двигать, менять слои местами, делать невидимыми, связывать, склеивать, делать прозрачными, накладывать друг на друга в различных режимах.

***Задания:** Натюрморт или любое изображение с малой глубиной пространства.*

***Задача:** Разбить натюрморт на отдельные объекты, а сами объекты на отдельные части и каждую изобразить на отдельном слое.*

### **Тема 3: Эффекты слоев. Натюрморт (изображение с малой глубиной пространства) (2 часа).**

Обучение способам применять к изображениям световые эффекты, дополнять их в предметы натюрморта, изображенного ранее, и отдельные их части эффектами объема и свечения.

***Изучаемые элементы:** раскрывающийся список "Слой"; эффекты: "Тень падающая", "Тень внутренняя", "Свечение наружное", "Свечение внутреннее", "Фаска и рельеф".*

***Изучаемые действия:** изучить законы изображения световых эффектов на объемных фигурах, применить их к созданным ранее изображениям, подчеркнув их форму и объем.*

***Задания:** Натюрморт или любое изображение с малой глубиной пространства.*

***Задача:** создать цельную композицию. Передать пространство в композиции с небольшой глубиной пространства с помощью частичного перекрытия и прозрачности. Выделить центр цветом и формой.*

## **2.3. Создание фона с помощью компьютерных возможностей**

### **Тема 4: Градиент. Элементы цветоведения (2 часа).**

Обучение подбору гармоничных цветовых сочетаний в градиенте – цветовой растяжке.

***Изучаемые элементы:** инструмент "Градиент", опции этого инструмента.*

***Изучаемые действия:** уметь создать новый градиент.*

***Задания:** сделать 2-3 фона на разных слоях.*

***Задача:** Создавая новые градиенты, закрепить знания по цветоведению; понятия сочетаемых, дополнительных и противоположных цветов.*

**Тема 5: Фильтры. Композиционные понятия гармонии и дисгармонии, статики и динамики, тонального, фактурного и цветового контрастов, симметрии (2 часа).**

Ознакомление с набором фильтров программы Adobe Photoshop 5.5.

***Изучаемые элементы:*** Раскрывающийся список "Фильтры".

***Изучаемые действия:*** С помощью списка фильтров создать художественно искаженные изображения.

***Задания:*** сделать 3 - 4 фона на разных слоях □ сделать их наложение друг на друга в различных режимах.

***Задача:*** Создавая новые фоны, закрепить знания по композиции: понятия гармонии и дисгармонии, статики и динамики, тонального, фактурного и цветового контрастов, симметрии.

#### **2.4. Инструменты выделения.**

**Тема 6: Инструменты выделения. Стилизованное изображение цветка (животного). Цельность силуэта и соподчиненность деталей целому. Симметрия и асимметрия (6 часов).**

Обучение созданию с помощью инструментов выделения стилизованных изображений.

***Изучаемые элементы:*** инструмент "Рамка", "Лассо", "Волшебная палочка"; опции этих инструментов. Раскрывающийся список "Выделение".

***Изучаемые действия:*** Научиться пользоваться инструментами выделения, осознанно менять их настройки, трансформировать.

***Задания:*** Стилизованное животное или растение.

***Задача:*** Изобразить в заданном формате на созданном ранее фоне с помощью инструментов выделения стилизованное изображение цветка или животного. Использовать нюансные или контрастные цветовые отношения в зависимости от выбранного характера изображения: добрый или злой, веселый или грустный дракончик, дневной или ночной цветок и т.д.

**Тема 7: Трансформация объектов. Ритм в композиции. Орнамент (6 часов).**

Обучение способам изменения формы, размера, положения на формате объекта или его части; выравнивание элементов изображения относительно формата и друг друга.

**Изучаемые элементы:** "Трансформация", "Свободная трансформация". Сетки, линейки, направляющие.

**Изучаемые действия:** изменение размера объекта, положения, искривление и перспектива горизонтальная и вертикальная, зеркальное отображение. Выравнивание с помощью сетки и направляющих.

**Задания:** Орнамент.

**Задача:** Художественно исказить ранее созданное стилизованное изображение животного или растения, и копируя и выравнивая его создать орнамент в квадрате. Изучить ритмические порядки.

*2 полугодие- 34 часа*

### **3. Изучение программы Corel DRAW**

#### **3.1.Создание и редактирование изображений**

**Тема 8:** Сравнительный анализ векторной и растровой графики. Интерфейс и основные понятия программы CorelDRAW 9. Рисунок из геометрических фигур (4 часа).

Понятие о различных способах представления и обработки графических изображений в растровых и векторных редакторах. Знакомство с элементами интерфейса и рабочего окна программы. Обучение рисованию простых геометрических фигур, их перемещение, цветовая окраска, копирование и трансформирование.

**Изучаемые элементы:** инструменты "указатель", "прямоугольник", "эллипс", "многоугольник", "лупа", "заливка"; экранная палитра, строка состояния, понятия "абрис", "заливка".

**Изучаемые действия:** создание и сохранение документа, выделение, масштабирование, перемещение, удаление, трансформация, копирование, заливка с экранной палитры и из палитры инструментов "однородная заливка".

**Задания:** Сказочный замок.

**Задача:** Подобрать формат и масштаб. Создать цельное изображение из простых геометрических фигур. По колориту и стилю замка должно быть понятно – добрый или злой у него хозяин.

**Тема 9:** Создание сложного по силуэту рисунка путем редактирования узлов. Градиентная заливка. Стилизованное изображение насекомого

**(животного). Цельность силуэта и соподчиненность деталей целому. Симметрия и асимметрия. Уравновешенность (4 часа).**

Обучение способам изменения формы геометрических фигур после преобразования их в кривую. Изучение средств управления видом изображения, настройкой диалогового окна "Градиентная заливка".

**Изучаемые элементы:** инструменты "фигура", "нож", "резинка", "свободный преобразователь"; диалоговое окно "Градиентная заливка", понятия отрезок, сегмент, узел, радиусы кривизны.

**Изучаемые действия:** изменение формы геометрических фигур, преобразование в кривую, работа с узлами: удаление, перемещение, изменение типа узла, градиентная заливка, создание простого узора, копирование, отражение, свободное преобразование.

**Задания:** Дракончик (бабочка).

**Задача:** Создать цельное изображение с четко выраженными признаками изображаемого животного или насекомого. Использовать нюансные или контрастные цветовые отношения в зависимости от выбранного характера изображения:

Добрый или злой, веселый или грустный дракончик, дневная или ночная бабочка и т.д.

**Тема 10: Создание сложного по силуэту изображения методом слияния геометрических фигур. Выравнивание и распределение. Заливка узором. Уравновешенность, выразительность силуэта, стиль (4 часа).**

Изучение способов создания сложного единого контура слиянием геометрических фигур.

**Изучаемые элементы:** свитки "Исключение. Объединение. Пересечение". Группировка элементов. Заливка узором. Диалоговое окно "Выровнять и распределить".

**Изучаемые действия:** объединение, пересечение, исключение. Изменение заливки из диалогового окна.

**Задания:** Рама. Автомобиль.

**Задача:** Различными способами, объединяя или вычитая части силуэта создать единый контур автомобиля с четко выраженной временной и эксплуатационной принадлежностью: старинный, современный, фантастический; гоночный, туристический, городской и т.д. Дополнить деталями и поместить в раму.

**Тема 11:** Текстурная и интерактивная заливка. Интерактивная заливка сеткой. Придание более естественного вида рисунку из геометрических фигур. Создание отражения. Передача пространства с помощью воздушной и линейной перспективы. Выделение центра. Выразительность решения (4 часа).

Редактирование изображения после преобразования геометрической фигуры в кривую. Достижение эффекта объемности и пространственности в рисунке с помощью различных заливок.

**Изучаемые элементы:** инструменты "интерактивная прозрачность", "интерактивная заливка", "текстурная заливка"

**Изучаемые действия:** настройки различных заливок.

**Задания:** *Фантастический пейзаж.*

**Задача:** Создать ощущение многоплановости, глубины с помощью уменьшающихся и изменяющихся по цвету, светлоте и насыщенности элементов пейзажа. Четко выделить первый план текстурой и деталями. Передать рассеянное или контрастное освещение, отражение. Для выделения центра выбрать световой контраст. Использовать гамму малонасыщенных цветов.

**Тема 12:** Рисование контуров "от руки". Придание прозрачности элементам изображения. "Линза". Имитация техник рисования. Передача глубины пространства с помощью воздушной перспективы и частичного перекрытия частей композиции. Выделение центра контрастными деталями (4 часа).

Создание изображения "от руки": рисование примерного контура с последующим редактированием. Использование заливок. Имитация техник фломастера, плакатного пера и мазка кисточки для рисования и создания надписей. Создание пространственных эффектов применением полной или частичной прозрачности к объектам.

**Изучаемые элементы:** инструменты "Кривая", "Кривая Безье", "Живопись", "Абрис"; эффект "Линза."

**Изучаемые действия:** настройки различных заливок.

**Задания:** *Подводный мир (натюрморт).*

**Задача:** Создать цельную композицию. Передать пространство в композиции с небольшой глубиной пространства с помощью частичного перекрытия и прозрачности. Создать ритмическое чередование рыб и растений, используя изменения по величине и промежуткам. Выделить центр цветом и формой.



**Тема 13: Линейное и ажурное графическое изображение. Перетекание контуров. Средства точного позиционирования: линейки, сетки, направляющие. Привязки. Графически выразительные средства. Линейный рисунок, ажур. Мотив. Раппорт, метрический повтор в полосе (4 часа).**

Применение настроек свойств линии для создания изображений из контура без заливки. Применение эффекта «Перетекание» для создания распределения и выравнивания объектов без заливки. Сравнение с командами «Выравнивание» и «Распределение». Точное позиционирование объектов с помощью привязки к сетке и направляющим.

***Изучаемые элементы:*** Диалоговое окно "Настройка сетки и линеек"; эффект "Перетекание".

***Изучаемые действия:*** настройки свойств линии, создание рисунка из линий, распределение и выравнивание объектов. Перетекание контуров.

***Задания:*** Решетка (кружево).

***Задача:*** создать мотив для решетки из линий черного цвета разной толщины. Используя зеркальное отражение и метрический повтор, создать композицию в полосе. (Создать мотив из линий белого цвета на черном фоне. Используя копирование и перетекание контуров создать изображение кружева.

## **2.2. Сложная обработка изображений**

**Тема 15: Расщепление и составные перетекания. Перетекание вдоль пути. Стилизованный пейзаж в поздравительной открытке. Цельность, образность, цветовая гармония (4 часа)**

Изучение способов редактирования перетеканий, создания неравномерных перетеканий и изменения пути перетекания с прямого на криволинейный.

***Изучаемые элементы:*** эффект "Перетекание".

***Изучаемые действия:*** Создание расщепленных и составных перетеканий, изменение пути перетекания.

***Задания:*** Открытка.

***Задача:*** создать основу изображения путем копирования, модификации и автоматического получения промежуточных изображений. Составить сказочный стилизованный пейзаж.

**Тема 17: Творческое задание (6 часа).**

Использование полученных навыков, умение проявить себя с творческой стороны и продемонстрировать знание законов композиции.

**Задания:** ассоциативная композиция на заданную тему.

**Задача:** Изобразить в выбранном учащимися формате композицию на заданную тему, проявив индивидуальность и творческий потенциал и выразить свое настроение и отношение к изображенному путем композиционных средств и цветового подбора. Принять участие в конкурсе на лучшее воплощение замысла и владение техникой.

### **3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

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

- знание понятий «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- знание законов композиции дизайна;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе CorelDRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ CorelDRAW и Adobe Photoshop;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

### **ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

**Аттестация: цели, виды, форма, содержание**

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков учащихся. посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Основы компьютерной графики» 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 ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал.

Виды и формы промежуточной аттестации:

- контрольный урок – просмотр;
- зачет - творческий просмотр.

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ учащихся преподавателями.

### ***Критерии оценок***

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

#### *Оценка 5 «отлично»*

Предполагает:

- самостоятельный сбор графического и фотографического материала;
- правильную компоновку изображения в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работ на ПК;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение методам и приемам 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»*

Допускает:

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

#### *Оценка 3 «удовлетворительно»*

Предполагает:

- 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.

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

### *Методические рекомендации преподавателям*

Освоение программы учебного предмета «Основы компьютерной графики» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурального графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна в репродукциях или слайдах. 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; постичь секреты мастерства.

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:

учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям 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; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы;

*справочные и дополнительные материалы:* нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Данный 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.

## **6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

### *Учебники, самоучители*

1. Гуреев А.П., Харитонов А.А. Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2013
2. Гурский Ю., Гурская И. [Photoshop CS4. Трюки и эффекты \(+CD с видеокурсом\)](#). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
3. Гурский Ю., Жвалевский А. [Photoshop CS4. Библиотека пользователя \(+CD с видеокурсом\)](#). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. [CorelDRAW X4. Трюки и эффекты \(+CD с видеокурсом\)](#), 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2009
5. Дунаев В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2013
6. Жвалевский А. [Цифровое фото и Photoshop CS5 без напряжения \(самоучитель\)](#). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
7. Завгородний В. [Photoshop CS6 на 100%](#) (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
8. Завгородний В. [Photoshop CS5 на 100%](#). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
9. Заика А. А. Photoshop для начинающих. Серия: Компьютер - это просто. Издательство: Рипол-Классик, 2013
10. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005
11. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник) Издательство: «Питер», 2003
12. Прохоров А.А., Прокди Р.Г., Финков М.В. Самоучитель Photoshop CS6 (официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника, 2013
13. Пташинский В. [CorelDRAW X5 на 100 %](#) (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011
14. Федорова А.В. CorelDRAW X3. Экспресс-курс. Издательство: ВHV, 2006
15. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: ВHV, 2014

### *Список методической литературы*

1. Медведев Л. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Учеб. пособие для студентов худож. – граф. фак. пед. ин-тов. - М.: Просвещение, 1986

2. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция. – М.: Просвещение
3. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1988
4. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002

#### *Список учебной литературы*

1. Барышников А.П. Перспектива. - М., 1955
2. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
3. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
4. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
5. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006

#### *Дополнительная литература для преподавателей*

1. Викентьев И.Г. Приемы рекламы: Методика для рекламодателей и рекламистов. – Новосибирск, 1993
2. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006
3. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009
4. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб: Питер, 2008
7. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007
8. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004
9. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003

#### Интернет-ресурсы

1. [www.adme.ru](http://www.adme.ru) – Портал о рекламе и дизайне
2. [www.kak.ru](http://www.kak.ru) – Журнал о графическом дизайне
3. [www.rastudent.ru](http://www.rastudent.ru) – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
4. [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com) – Дизайн: история, теория, практика