

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

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»
(платные услуги)**

Омск 2025

«Одобрено» Методическим советом БОУ ДО «ДШИ № 14» г. Омска «__»_____20__ Протокол №_____	«Утверждаю» Директор БОУ ДО «ДШИ № 14» г. Омска _____ С.В. Захаров «__»_____20__
---	--

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

Рецензент: **Савлучинская Н.В.**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры ИЗО и МП факультета искусств ОмГПУ

Структура программы учебного предмета

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;*
- 2. Срок реализации учебного предмета;*
- 3. Объем учебного времени предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;*
- 4. Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;*
- 5. Форма проведения учебных занятий;*
- 6. Цель и задачи учебного предмета;*
- 7. Обоснование структуры программы учебного предмета;*
- 8. Методы обучения;*
- 9. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;*

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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

III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

IV. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

- 1. Методические рекомендации преподавателям;*
- 2. Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся;*

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

- 1. Список методической литературы.*
- 2. Список учебной литературы.*
- 3. Средства обучения.*

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы компьютерной графики» является системой учебно-методических документов, сформированной в соответствии с Рекомендациями по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств в детских школах искусств по видам искусств Министерства культуры РФ № 191-01-39/06-ГИ от 19.11.2013 г.

Программа «Основы компьютерной графики», реализуемая в БОУ ДО «ДШИ № 14» города Омска, имеет художественно-эстетическую направленность. 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).

В данной программе компьютерная графика изучается на примере векторного редактора Corel DRAW, растрового Adobe Photoshop. 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.

Программа учитывает материально-технические возможности школы, современные тенденции развития художественного образования в городе и регионе, современные педагогические требования к учебно-воспитательному процессу, в комплексе решает задачи художественного обучения и творческого развития учащихся. Предназначена для учащихся 11 – 18 лет. В программе учебного предмета «Основы компьютерной графики» соблюдаются принципы дидактики – последовательность и систематичность, наглядность и доступность в обучении, достижение результативности в обучении.

2. Срок реализации учебного предмета

Реализация программы «Основы компьютерной графики» составляет 1 год.

3. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета

При реализации программы учебного предмета «Основы компьютерной графики» аудиторные занятия – 4 часа в неделю, самостоятельная работа не предусмотрена, может быть только в случае наличия соответствующей программы на домашнем компьютере.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Основы компьютерной графики» со сроком обучения один год составляет 144 часа.

4. Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Программ «Основы компьютерной графики» со сроком обучения 1 год

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
Полугодия	1	2	
Аудиторные занятия	64	80	144
Максимальная учебная нагрузка	64	80	144
Вид промежуточной аттестации	-	зачет	

5. Форма проведения учебных занятий

Учебные занятия по программе «Основы компьютерной графики» проводятся в форме аудиторных занятий. Занятия по учебному предмету в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек. Продолжительность урока – 40 минут.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

6. Цель и задачи учебного предмета

Цель: художественно-эстетическое развитие личности ребенка, вовлечение учащихся в активную творческую деятельность, привлечение ресурсов художественного образования в целях социально-культурной адаптации детей и подростков для профилактики и коррекции асоциального поведения.

Задачи:

- знакомство с основами компьютерной графики на примере векторной программы Corel DRAW, растровой Adobe Photoshop;
- приобретение умений грамотно выполнять изображение, используя графические редакторы;
- формирование умения выполнять технические задачи;
- развитие творческого отношения к выполнению учебных задач.

7. Обоснование структуры программы учебного предмета

Обоснованием структуры программы являются Рекомендации по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств в детских школах искусств по видам искусств Министерства культуры РФ.

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по полугодиям;
- 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».

8. 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 являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебной программы и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

9. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Материально-техническая база Школы соответствует санитарным и противопожарным нормам, а также нормам охраны труда. В распоряжении художественного отделения ДШИ № 14 для занятий по предмету «Основы компьютерной графики» находятся учебная аудитория площадью 12,5 кв.м.

Аудитория оснащена учебной мебелью (столы, стулья), 10 компьютерами, имеющими соответствующее программное обеспечение (графические редакторы Corel DRAW, Adobe Photoshop).

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание программы учебного предмета «Основы компьютерной графики» построено с учетом возрастных особенностей детей, особенностей их объемно-пространственного мышления, а также принципов наглядности, последовательности, доступности.

Дети изучают создание и редактирование изображений в растровом и векторном редакторах, 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).

Объяснение учебного материала проводится с демонстрацией на экране монитора. Теоретическая часть длится от 7 до 10 минут, в зависимости от сложности темы. Остальное время отводится для практической работы учащихся под наблюдением преподавателя. Итогом изучения каждой темы должна стать творческая тематическая

работа. Итогом реализации программы курса может стать выставка работ учащихся, создание альбома с собственными работами учащегося.

Учебно-тематический план

I год

36 недель по 4 часа - 144 часа в год

1 полугодие - 64 часа

№ темы	Наименование разделов и тем	количество часов		
		общее	теория	практика
1.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Знакомство с работой компьютера	2	1	1
	Изучение растровой программы Adobe Photoshop			
2.	Изучение возможностей рисующих инструментов	12	2	10
3.	Слои и операции с ними	12	2	10
4.	Создание фона с помощью компьютерных возможностей.	2	0,5	1,5
5.	Инструменты выделения	12	2	10
6.	Создание и редактирование текста. Сохранение и редактирование выделенной области.	10	2	8
7.	Оцифровка изображений, ретушь и создание коллажей	8	1,5	6,5
8.	Творческое задание	6	1	5
	Итого	64	12	52

2 полугодие - 80 часов

	Изучение программы Corel DRAW.			
9.	Создание и редактирование изображений.	48	8	40
10.	Сложная обработка изображений.	24	4	20
11.	Творческое задание	8	-	8
	Итого	80	12	68

1 полугодие - 64 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 (12 часов).

Знакомство с рисующими инструментами программы. Компонировка 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.

3. Слои и операции с ними.

Тема 2: Операции со слоями. Натюрморт (изображение с малой глубиной пространства) (8 часов).

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

Изучаемые элементы: окно и раскрывающийся список "Слой".

Изучаемые действия: уметь создать новый слой, удалить, копировать, двигать, менять слой 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) (4 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.

4. Создание фона с помощью компьютерных возможностей

Тема 4: Градиент. Элементы цветоведения (1 час).

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 (1 час).

Ознакомление с набором фильтров программы Adobe Photoshop.

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.

5. 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 часа).

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.

6. Сохранение и редактирование выделенной области. Создание и редактирование текста.

Тема 8: Сохранение выделенной области. Изучение художественного языка плаката (5 часов).

Знакомство с плакатом. Изучение новых инструментов выделения «Перо».

Изучаемые элементы: инструменты «Перо», окно «Путь».

Изучаемые действия: создание и сохранение выделенной области в окне «Путь».

Задания: Плакат (открытка) - графическая часть.

Задача: Изобразить стилизованный графический элемент открытки (плаката) новым инструментом. Форма стилизации должна соответствовать типу плаката – информационный, выставочный, рекламно – торговый, инструктивный (или открытке).

Тема 9: Текст, как неотъемлемая часть в композиции плаката (5 часов).

Обучение навыкам создавать и редактировать текст, группировать слои как способ придать изображению необычную фактуру, делать заливку образцом.

Изучаемые элементы: инструмент «Текст».

Изучаемые действия: создание и редактирование текста, декорирование заливкой образцом, группировка слоев.

Задания: Дополнить плакат (открытку), созданные ранее, текстовой частью.

Задача: Создать цельное изображение, подчиненное законам жанра – плакат. Шрифтовой элемент композиции должен сочетаться с рисованным. Произведение должно передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.

7. Ретушь и создание коллажей.

Тема 10: Подбор материала для комбинированного изображения. Работа с архивами компьютера (4 часа).

Обучение навыкам подбирать материал для комбинированных изображений.

Изучаемые действия: пользование программой ACDSee для поиска нужных растровых изображений.

Задача: Собрать необходимые для коллажа изображения в своей папке в формате TIFF.

Тема 11: Цветокоррекция и ретушь (4 часа).

Изучение возможностей программы по цветокоррекции и ретуши.

Изучаемые элементы: инструменты «Размытие», «Резкость», «Губка», «Затемнение», «Осветление», раскрывающийся список «Правка», «Фильтры».

Изучаемые действия: уметь пользоваться набором средств программы.

Задача: улучшить качество выбранного для коллажа графического материала – убрать муар, трещины и пятна, соотнести изображения по размеру и разрешению, вытянуть малоконтрастные, затемненные или засвеченные области.

Тема 12: Творческое задание (6 часов).

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.

2 полугодие - 80 часов

8. Изучение программы Corel DRAW. Создание и редактирование изображений

Тема 13: Сравнительный анализ векторной и растровой графики. Интерфейс и основные понятия программы CorelDRAW. Рисунок из геометрических фигур (8 часов).

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 14: Создание сложного по силуэту рисунка путем редактирования узлов. Градиентная заливка. Стилизованное изображение насекомого (животного). Цельность силуэта и соподчиненность деталей целому. Симметрия и асимметрия. Уравновешенность (8 часов).

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 15: Создание сложного по силуэту изображения методом слияния геометрических фигур. Выравнивание и распределение. Заливка узором. Уравновешенность, выразительность силуэта, стиль (8 часов).

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 16: 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 (8 часов).

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 17: 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 (8 часов).

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 18: 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 (8 часов).

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 линейки"; 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.

9. Сложная обработка изображений

Тема 19: Перетекание объектов, перетекание перетеканий. Мозаика из символов. Обрезка изображений, эффект "Power clip". Раппортная композиция по сетке (8 часов).

Изучение и сравнение различных способов создания мозаичных изображений: из символов и с помощью эффектов "Перетекание". Использование эффекта "Power clip" для обрезки у изображения края любой формы и разрезания изображения на фрагменты.

Изучаемые элементы: свиток "Символы", эффекты "Перетекание", "Power clip".

Изучаемые действия: Создание мозаики из символов, перетекание объектов, перетекание перетекания, обрезка изображения, вставка изображения в "контейнер".

Задания: упаковочная, подарочная и фирменная бумага.

Задача: создать мотив из несложного стилизованного изображения или символа и подходящего по смыслу текста. Создать раппортную композицию в сетке.

Тема 20: Расщепление и составные перетекания. Перетекание вдоль пути. Стилизованный пейзаж в поздравительной открытке. Цельность, образность, цветовая гармония (8 часов)

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 21: Сложные цветовые переходы с помощью эффекта "Перетекание" ,"Контур". Библиотека изображений. Имитация эффектов свечения и отражения с помощью контрастных и нюансных цветовых переходов. Имитация объема с помощью эффектов Выдавливание, Перспектива, Перетекание. Имитация объемно – пространственной композиции с выраженным перспективным сокращением (8 часов).

Создание плавных цветовых переходов, имитирующих эффекты свечения, объема, отражающих поверхностей. Создание объема у двухмерных рисунков имитацией перспективного сокращения и добавления глубины.

Изучаемые элементы: эффект "Перспектива" ,"Выдавливание"; свитки "Контур" ,"Перетекание".

Изучаемые действия: Создание цветовых переходов с помощью линий и форм заливки. Создание изображений с имитацией объема, с общей линией горизонта и точкой схода.

Задача: проделать упражнение на создание световых эффектов "Пламя" ,"Неон," "Ореол" ."Подсветка сзади", а также "Отражение" ,"сглаживание кромок" ,"тень".

Тема 22: Творческое задание (8 часов).

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.

10. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результатом освоения учебного предмета «Основы компьютерной графики» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков:

- знание техники безопасности в компьютерном классе;
- знание отличия векторной и растровой графики;
- знание названия и действия основных инструментов векторной графики Corel DRAW;
- знание действия основных инструментов растровой графики;
- знание работы со слоями программы Adobe Photoshop;
- знание видов композиций, цветовых гармоний;
- знание понятий «симметрия», «ритм», «равновесие», «стилизация»;
- умение применять правила безопасности при работе на компьютере;
- умение создавать художественный образ при помощи графических инструментов;
- умение компоновать изображение в заданном формате;
- умение творчески применять инструменты программ Corel DRAW и Adobe Photoshop, исходя из поставленных задач;
- навыки выполнения основных геометрических фигур, кривых и прямых линий;
- навыки передачи фактуры, цвета при помощи компьютерных технологий.

11. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков обучающихся. Именно через контроль осуществляется 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 работ ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал.

Виды и формы промежуточной аттестации:

- Зачет – творческий просмотр (проводится в счет аудиторного времени).

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

Критерии оценок

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

Оценка 5 «отлично»

Предполагает:

- самостоятельный выбор формата, размер изображения;

- правильную компоновку изображения в формате;
- последовательное, грамотное ведение работы;
- умелое использование выразительных особенностей применяемых инструментов;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в работе;
- творческий подход.

Оценка 4 «хорошо»

Допускает:

- некоторую неточность в компоновке;
- небольшие недочеты в последовательности применения инструментов;
- недостаточно грамотно выполнено в цвете;
- некоторую детальность изображения.

Оценка 3 «удовлетворительно»

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;
- неумение самостоятельно вести работу;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в выполнении задания;
- неэффективное использование инструментов для решения разных задач;
- незаконченность в работе.

12. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям

Освоение программы учебного предмета «Основы компьютерной графики» проходит в форме практических занятий на основе изучения теоретических основ компьютерных программ. На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение практической работы. Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Поэтому степень законченности работы будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от обучающихся 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 обучающимися.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо обучающимся для успешного восприятия содержания учебной программы. Рекомендуемые учебно-методические материалы: учебные пособия; презентация тематических заданий курса (слайды, видео-фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей по основным темам (рекомендации, пособия, указания); работы учащихся по компьютерной графике.

Технические и электронные средства обучения: электронные учебные пособия; обучающие компьютерные программы. Справочные и дополнительные материалы: ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного

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

Приемы организации образовательного процесса:

- устное изложение, беседа;
- показ иллюстраций, образцов работ учащихся, показ преподавателя;
- краткосрочные упражнения;

Методы организации образовательного процесса:

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- фронтальный;
- индивидуальный.

13. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. А.Левин "Самоучитель работы на компьютере", 1998, Москва, Нолидж.
2. А.Тайц, А.Тайц "Adobe Photoshop 5.0", 1999, Санкт-Петербург.
3. А.Тайц, А.Тайц "Самоучитель Corel DRAW 9", 2000, Санкт-Петербург.
4. Г.Евсеев, С.Симонович "Windows 98", 2000, Москва, АСТ Пресс.
5. Г.Тимофеев "Графический дизайн", 2002, Ростов-на-Дону.
6. Дик Мак-Клелланд, Барбара Обермайер "Fhotoshop 7 для "чайников", 2002, Москва, Диалектика.
7. Л.Филиппов, А.Выскубов "Понятный самоучитель обращения с компьютером", 2000, Санкт-Петербург.
8. М.Маров "3 ds max 4", 2002, Санкт-Петербург.
9. Михаил Бурлаков "Самоучитель по компьютерной графике", 2000, Москва.
10. Осваиваем WORD, 2002, Москва, ОЛМА-ПРЕСС Образование.
11. Ред.С.Симонович "Новейший самоучитель работы на компьютере", 2000, Москва, ДЕСС КОМ.
12. С.Луцкий, М.Петров "Photoshop 6", 2002, Санкт-Петербург.
13. С.Симонович, Г.Евсеев, А.Алексеев "Специальная информатика". Учебное пособие, 1998, Москва, АСТ-Пресс.
14. Стив Бэйн "Corel Draw 10", 2002, Санкт-Петербург.
15. Ф.Фигурнов "IBM PC для пользователя", 2000, Москва, Инфра-М.
16. Ю.Гурский "Photoshop 6 трюки и эффекты", 2002, Санкт-Петербург.