

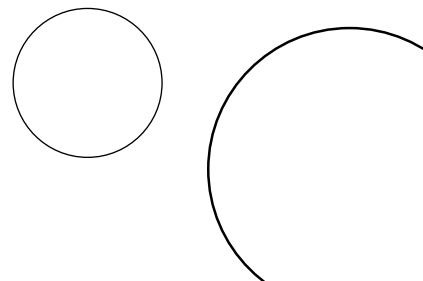


МБУДО “Детская художественная школа №1”

Компьютерная графика в образовательном процессе: опыт преподавания в художественной школе

Преподаватель Ухова Анна Андреевна

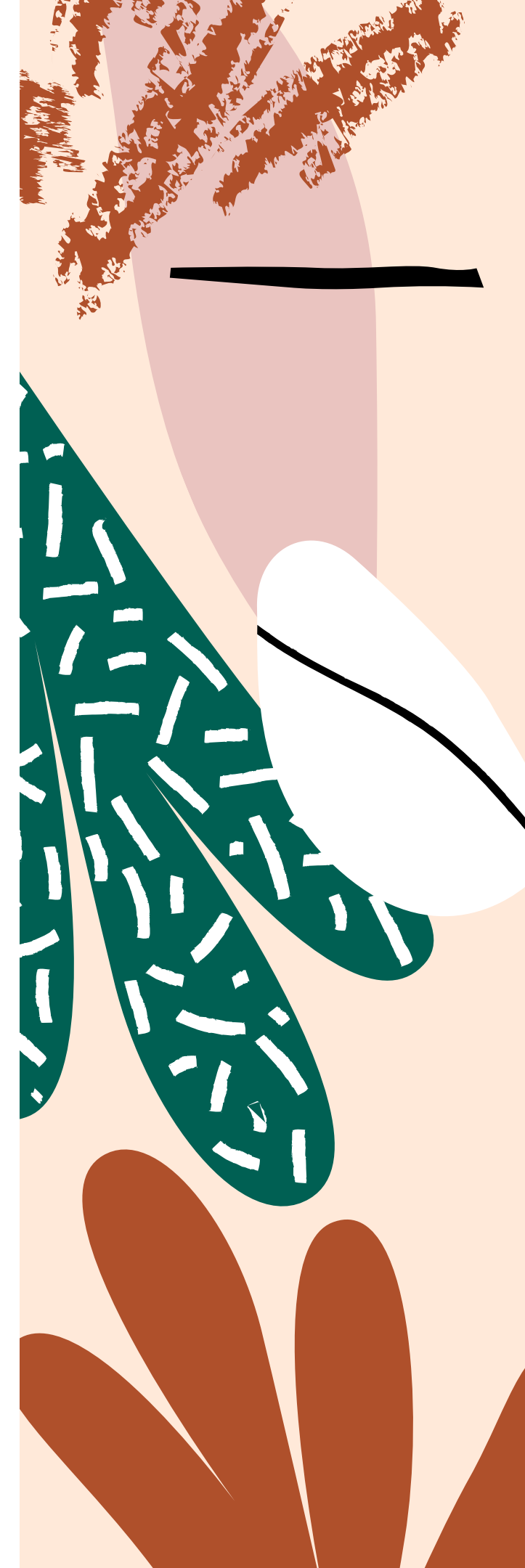
пгт. Никель, 2025



Компьютерная графика

Это область информационных технологий, в которой создают и обрабатывают графические изображения на компьютерах

С её помощью можно делать двухмерные и трёхмерные картинки, анимацию, виртуальную реальность, обрабатывать изображения, разрабатывать компьютерные игры и многое другое



Виды компьютерной графики



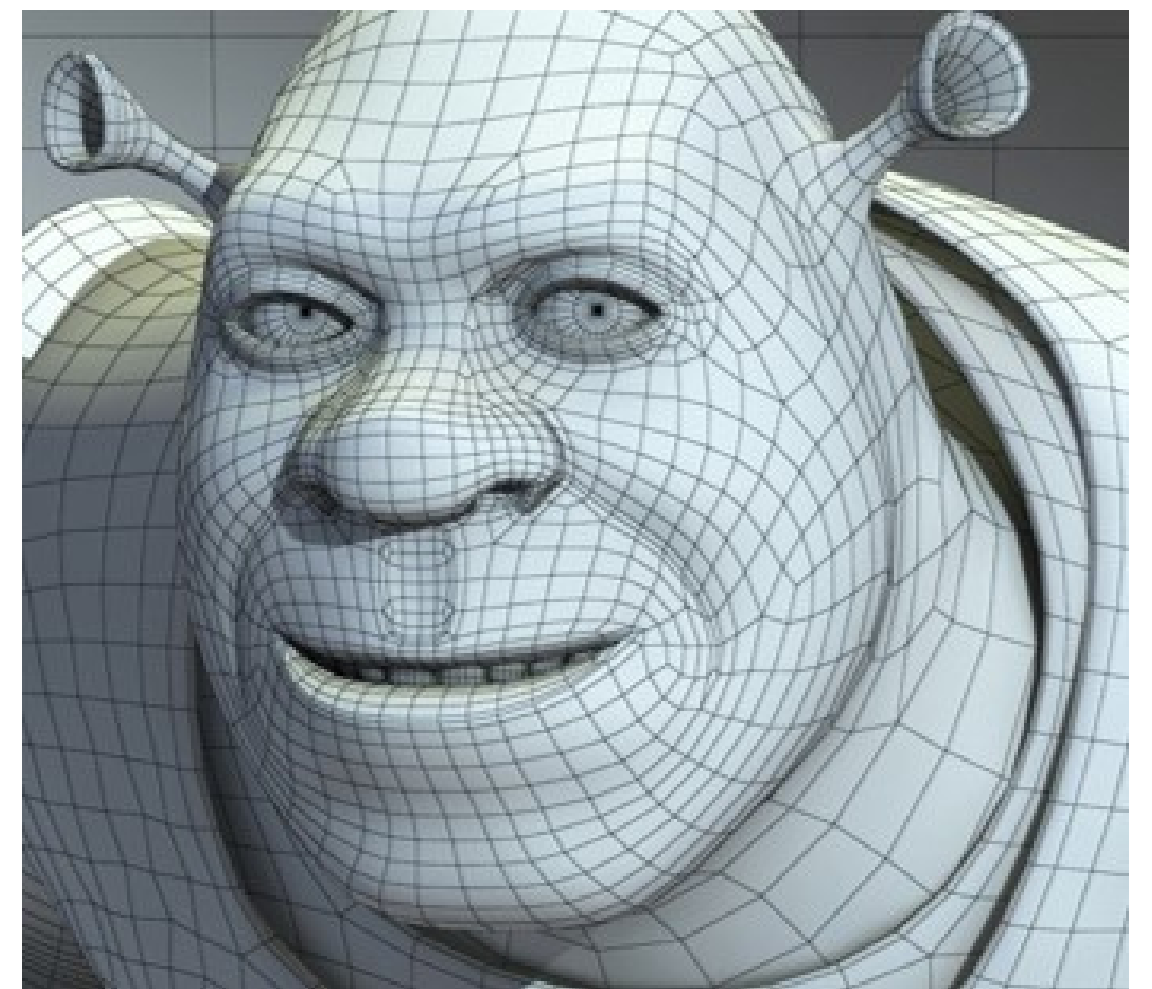
Растровая

фотография, коллажи, соц.сети



Векторная

иллюстрации, логотипы, веб-дизайн

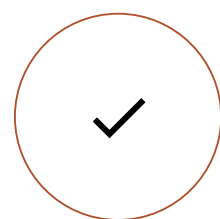


Трёхмерная

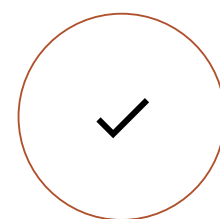
архитектура, машиностроение, игры



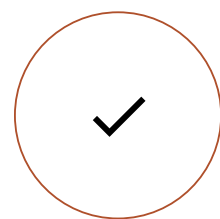
ADOBE ILLUSTRATOR



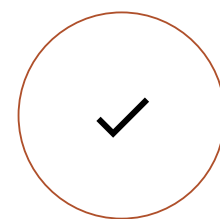
Профессиональный
стандарт



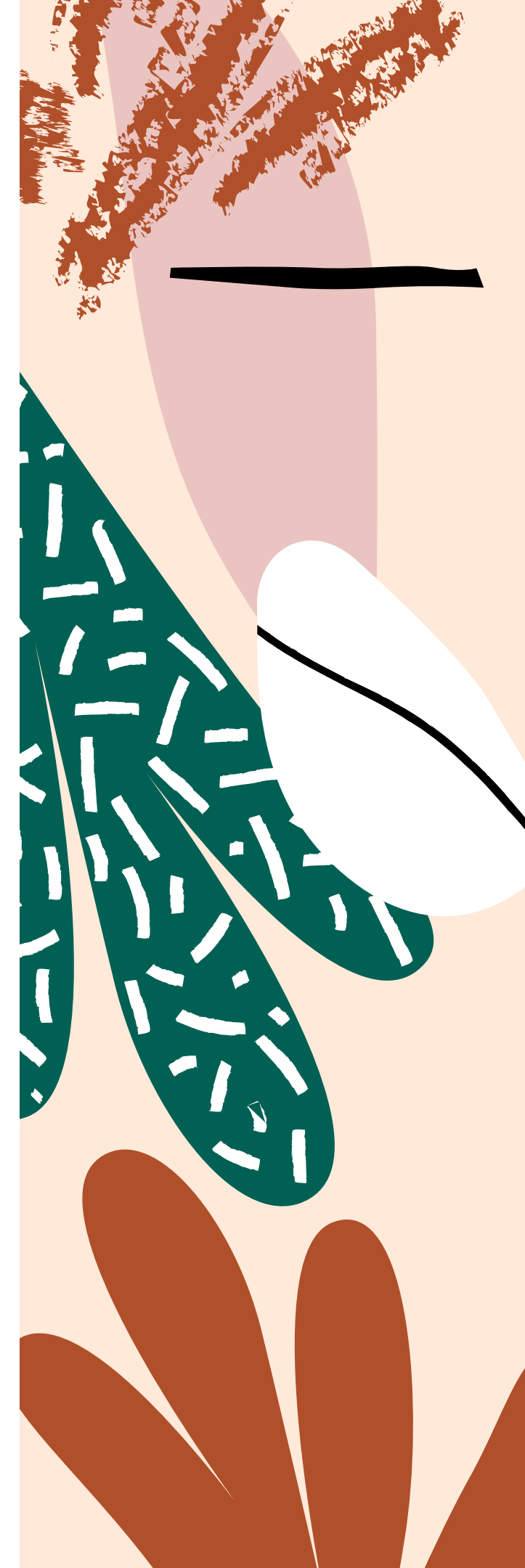
Удобный и обширный
интерфейс

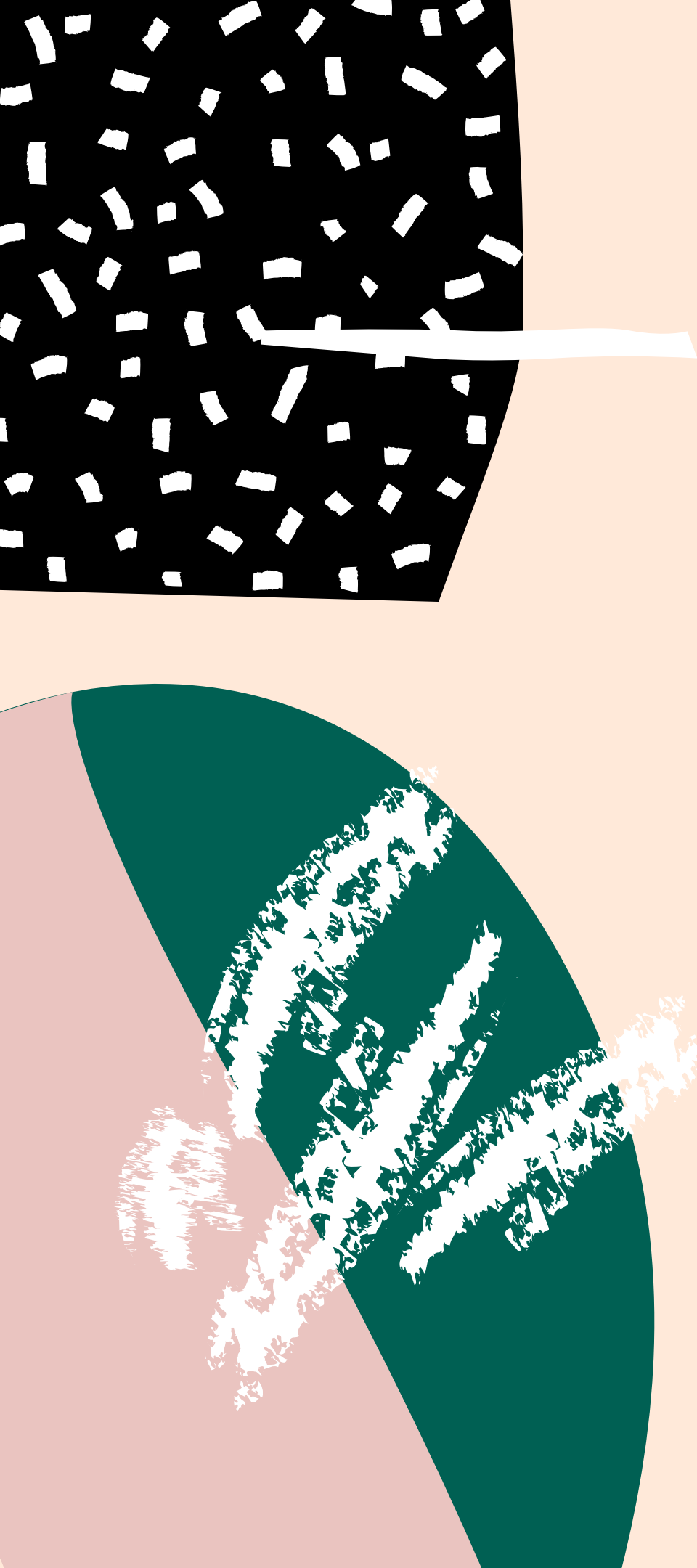


Многофункциональность



Масштабируемость





ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ШКОЛЕ

Цели:

Развитие творческих навыков

Освоение современных технологий

Подготовка к профессиональной деятельности

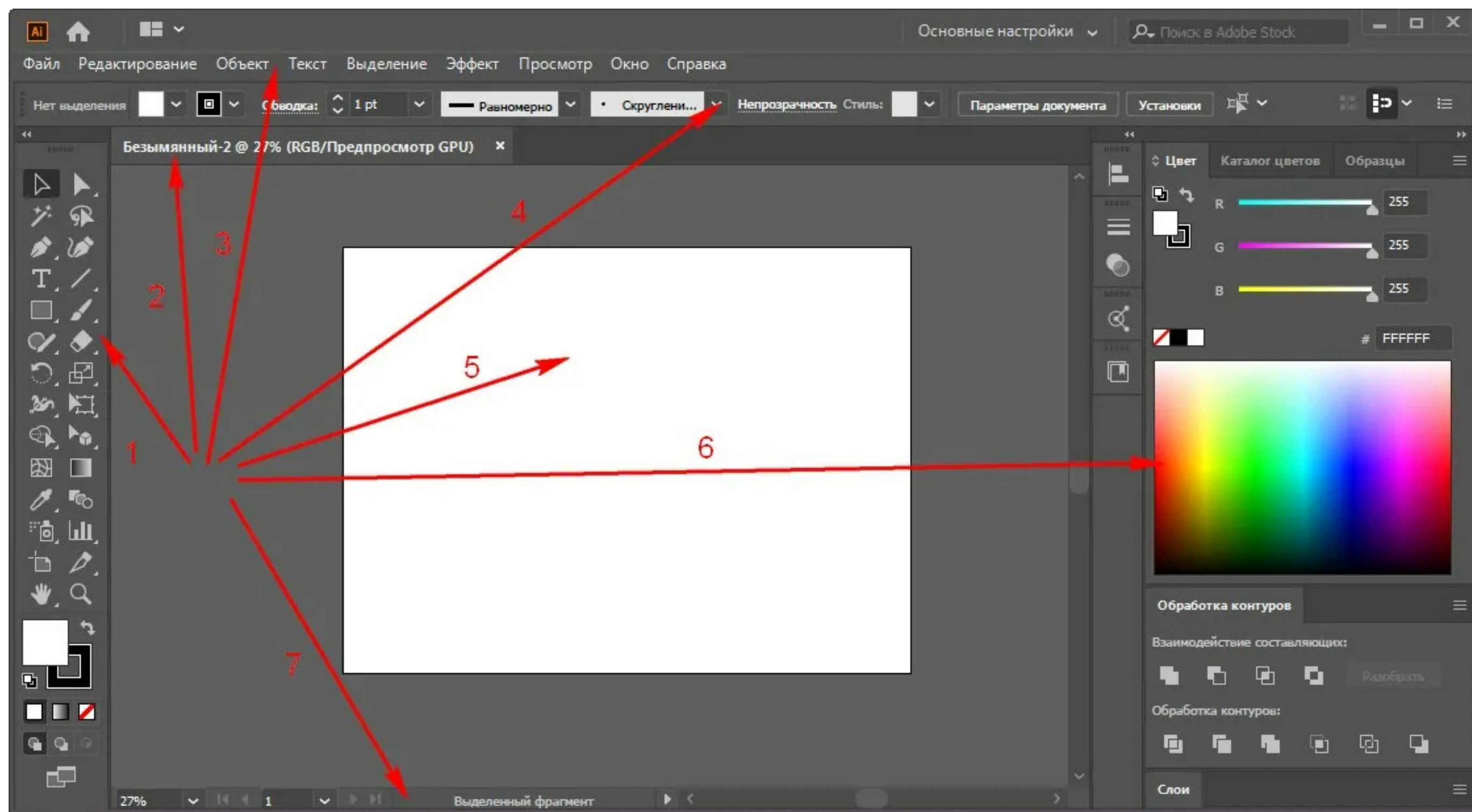
Задачи:

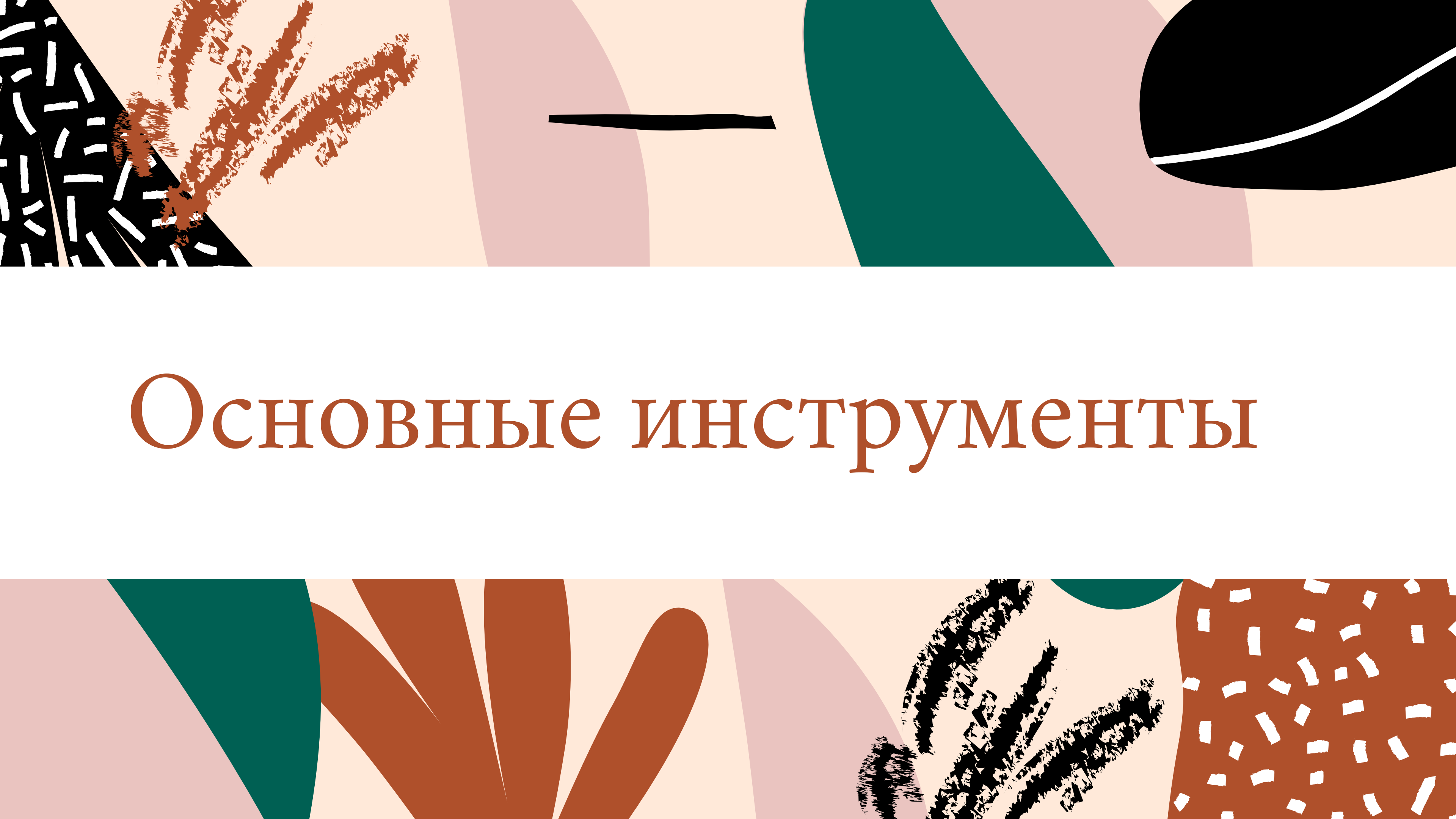
Изучение теоретических основ векторной графики

Практическое применение знаний

Введение в конкурсную деятельность

Обзор Adobe Illustrator

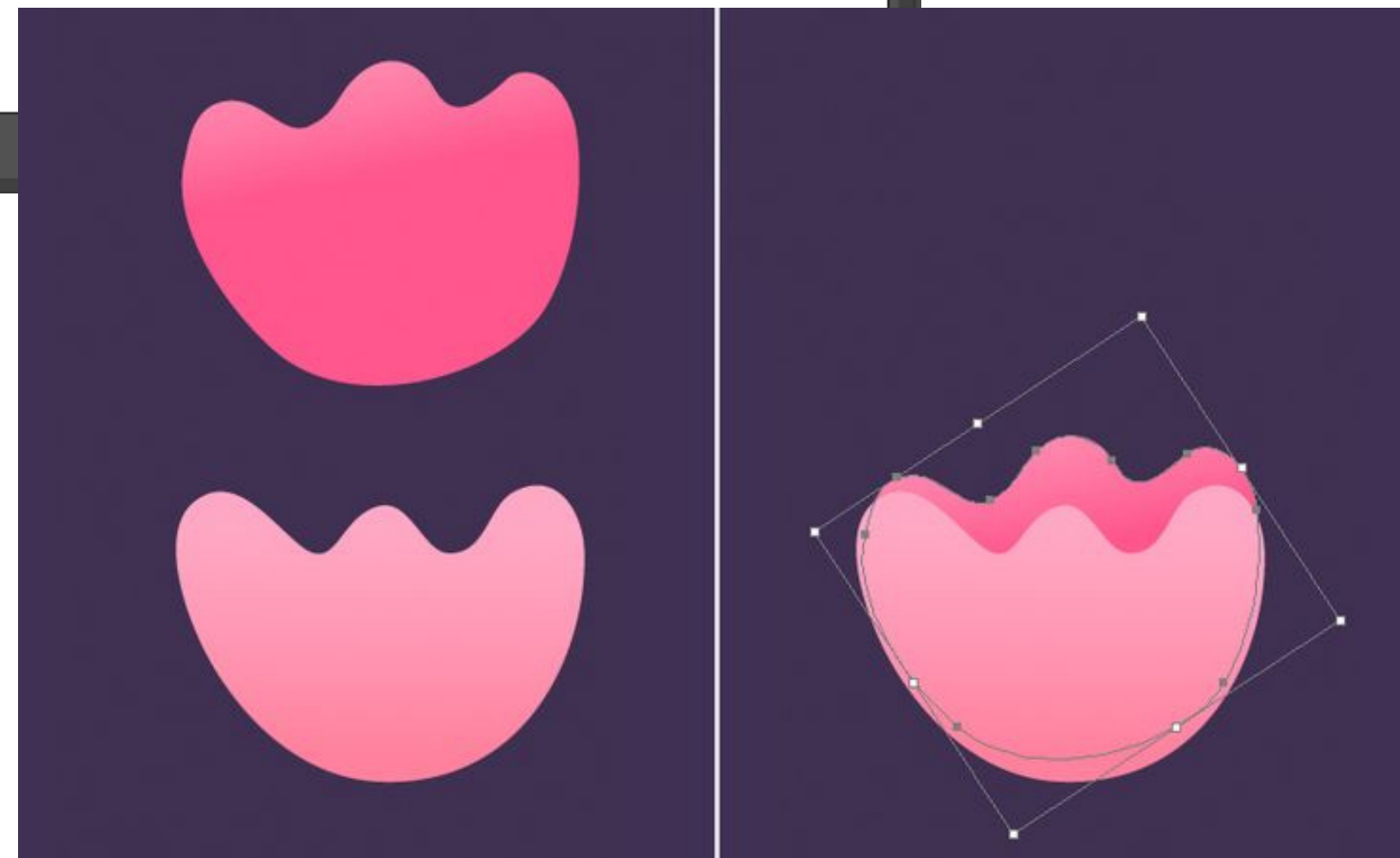
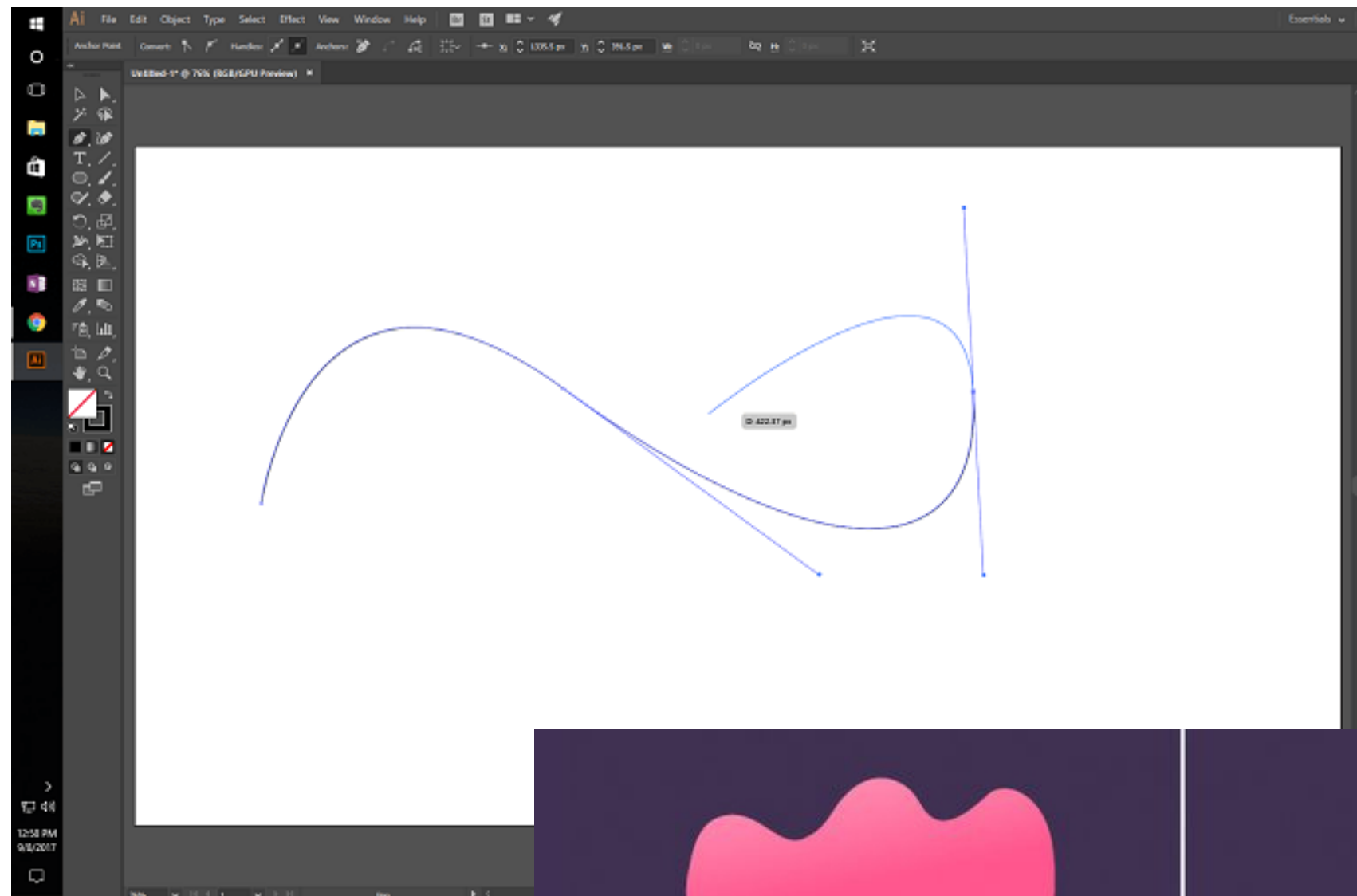




Основные инструменты

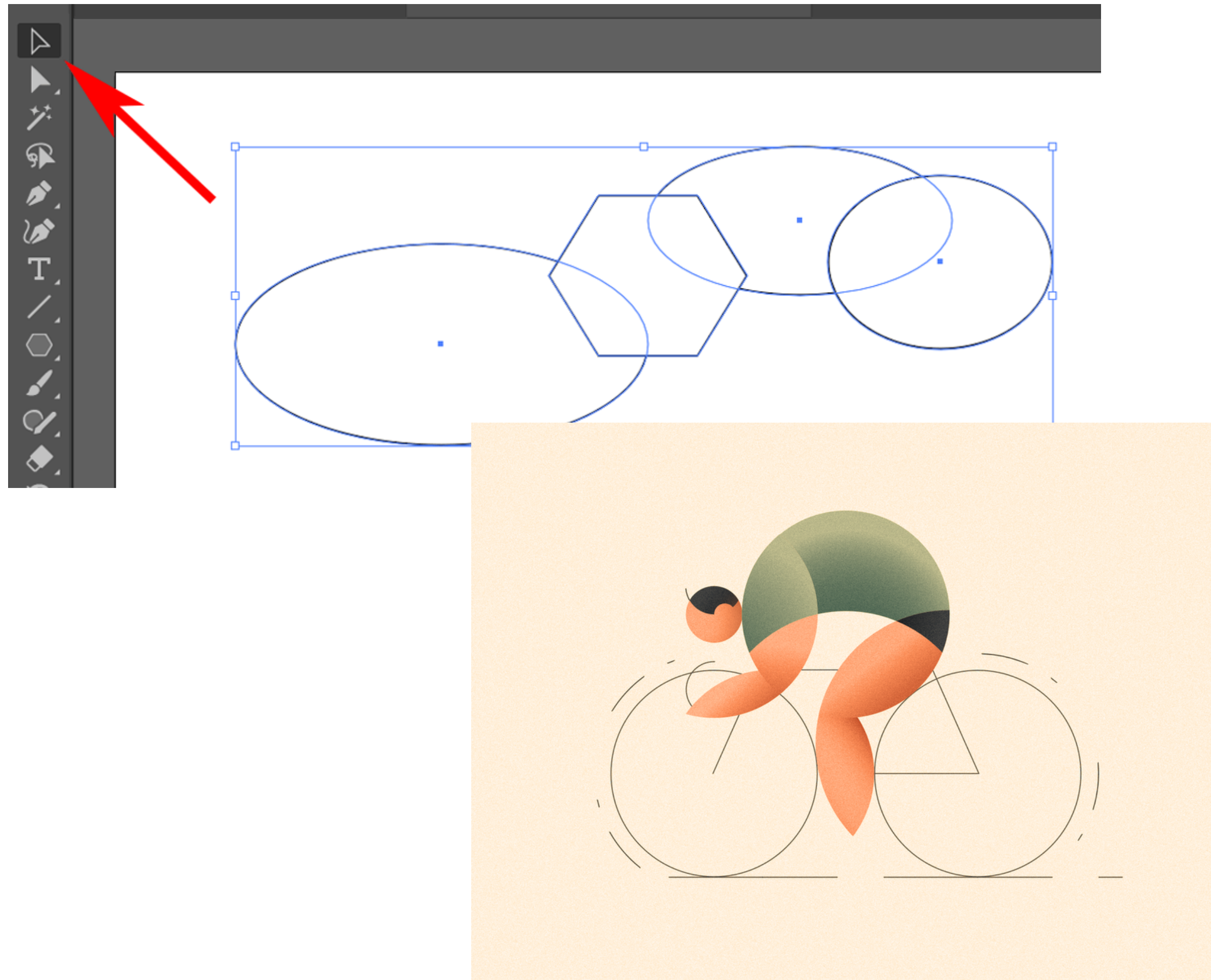
Перо, кривизна

Одни из самых мощных и гибких инструментов для создания векторной графики. Они позволяют создавать точные и плавные кривые, которые можно легко редактировать



Фигуры

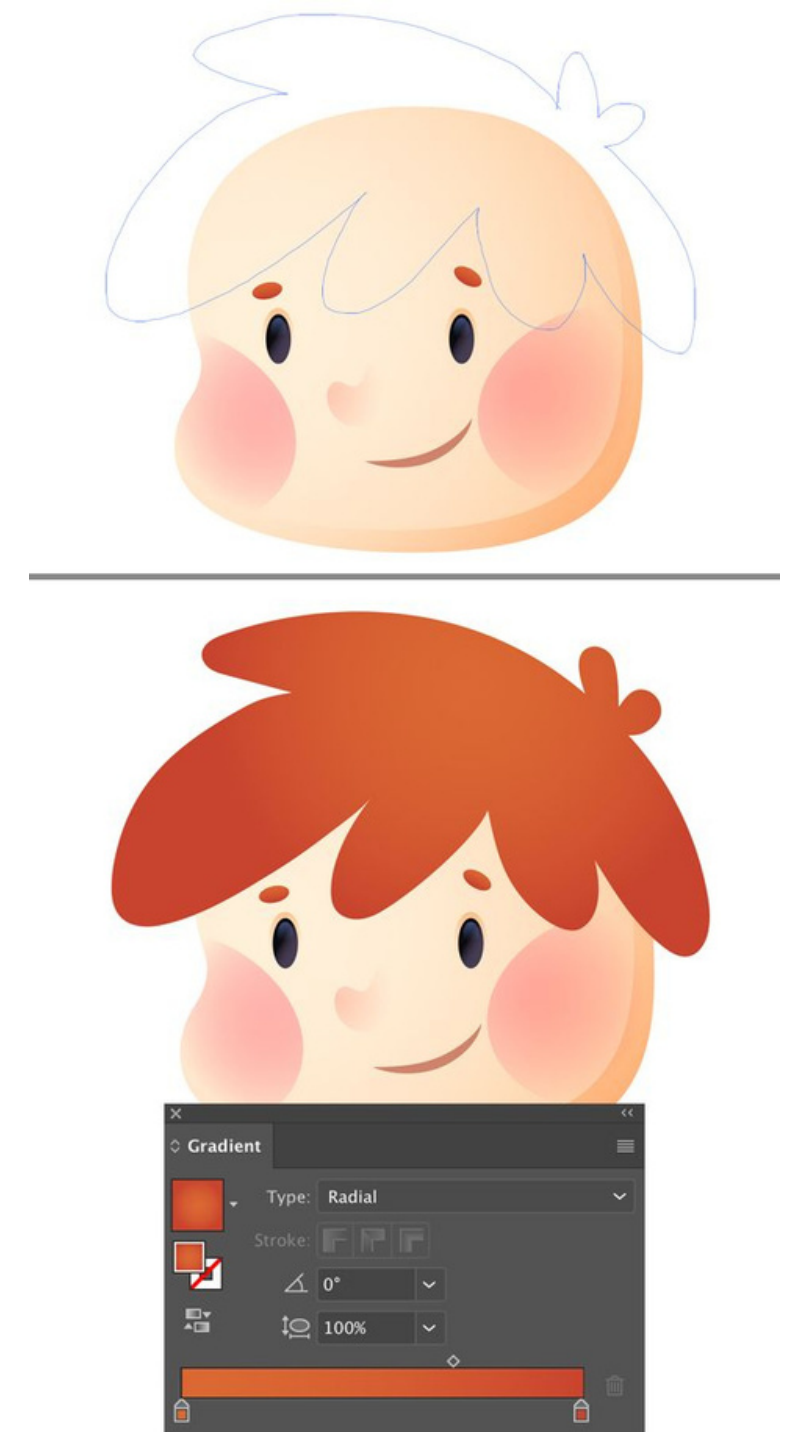
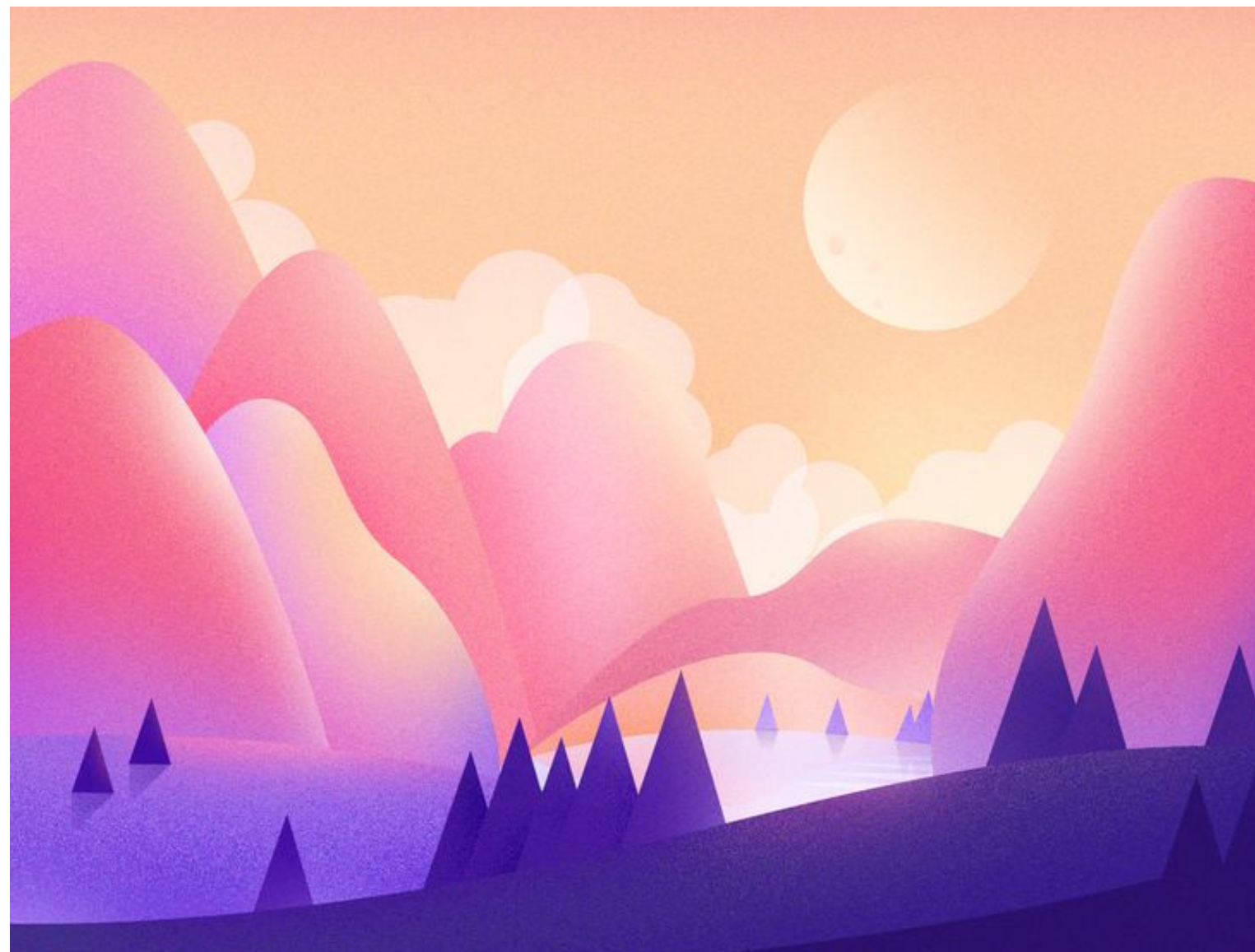
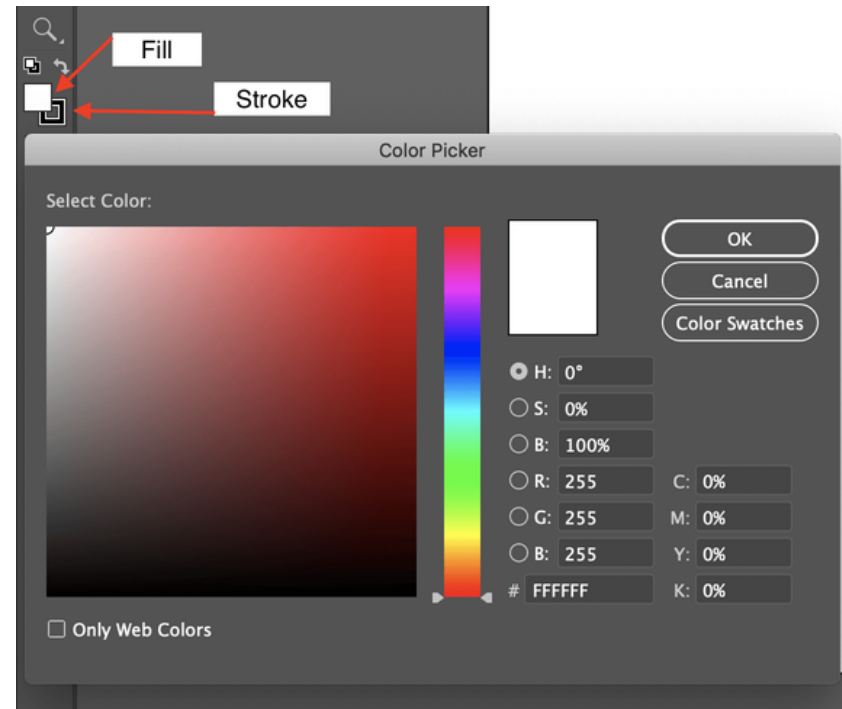
Позволяют создавать базовые геометрические фигуры, такие как прямоугольники, круги и многоугольники, которые могут служить основой для более сложных иллюстраций и дизайнов.



Цвет, градиент

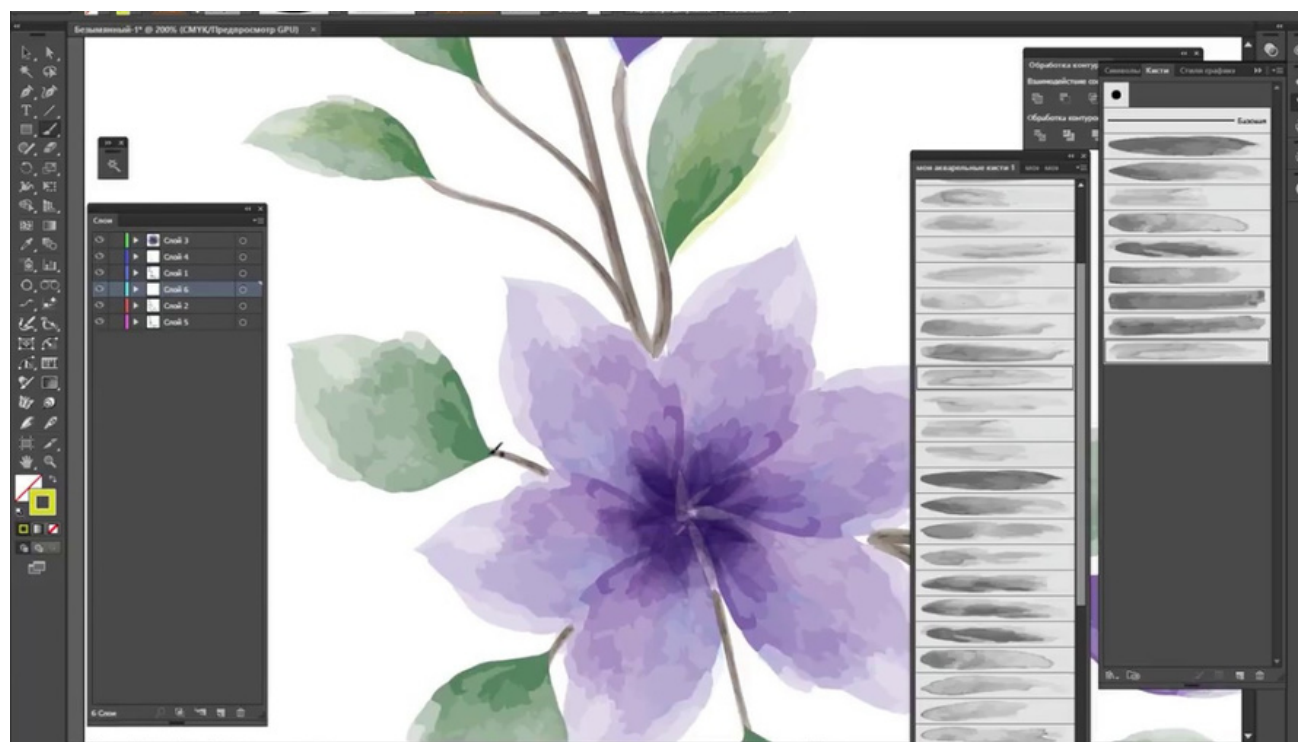
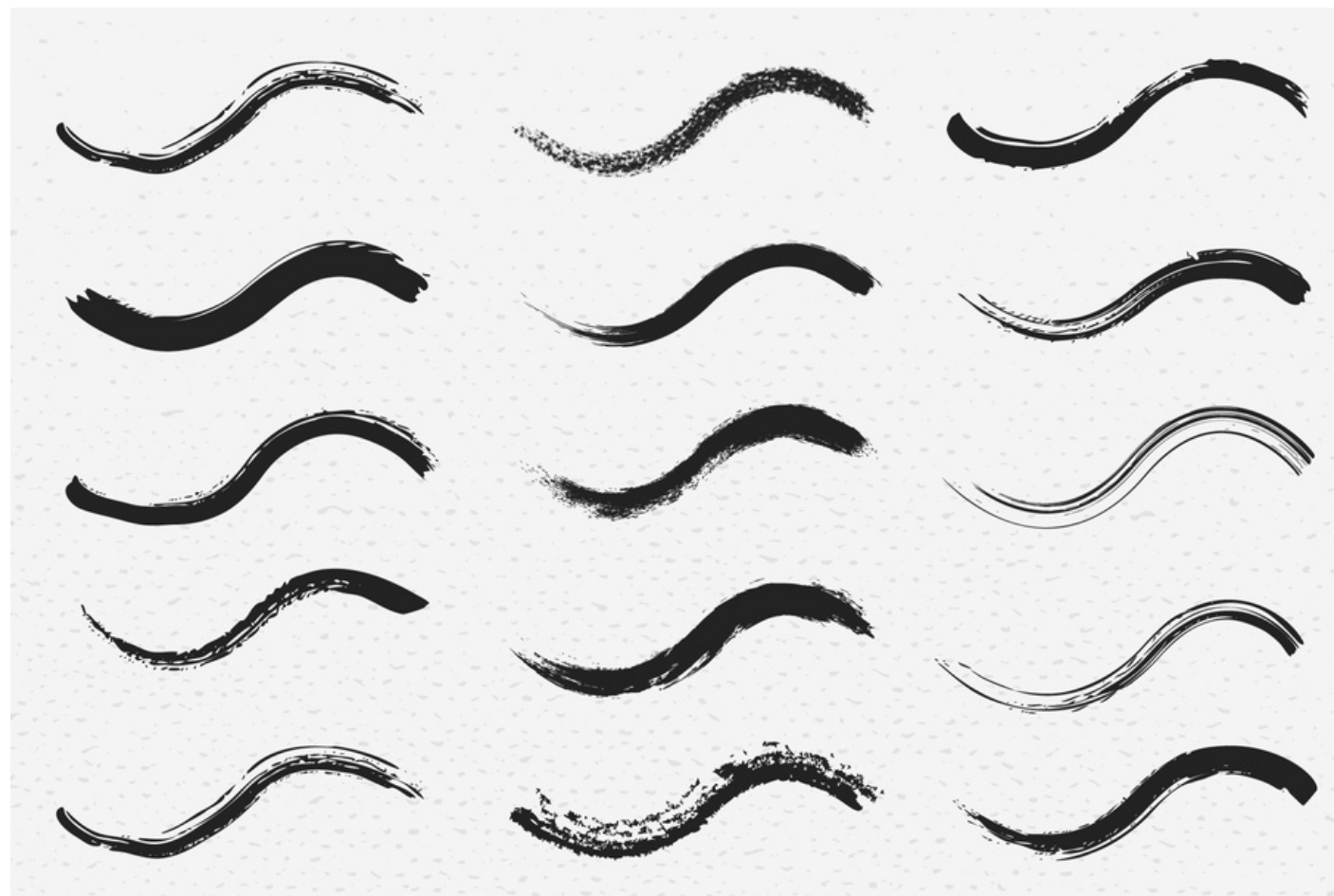
В программе есть
обширная палитра
цветов

А инструмент градиент
позволяет создавать
плавные переходы и
придавать объем
векторным
изображениям.



Кисть

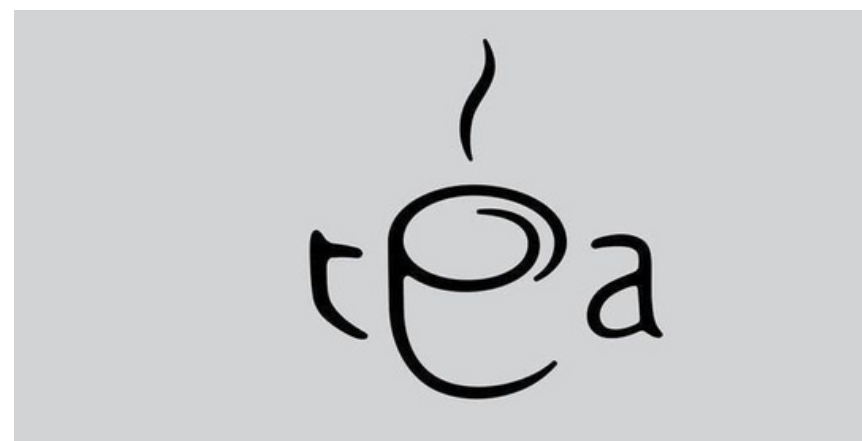
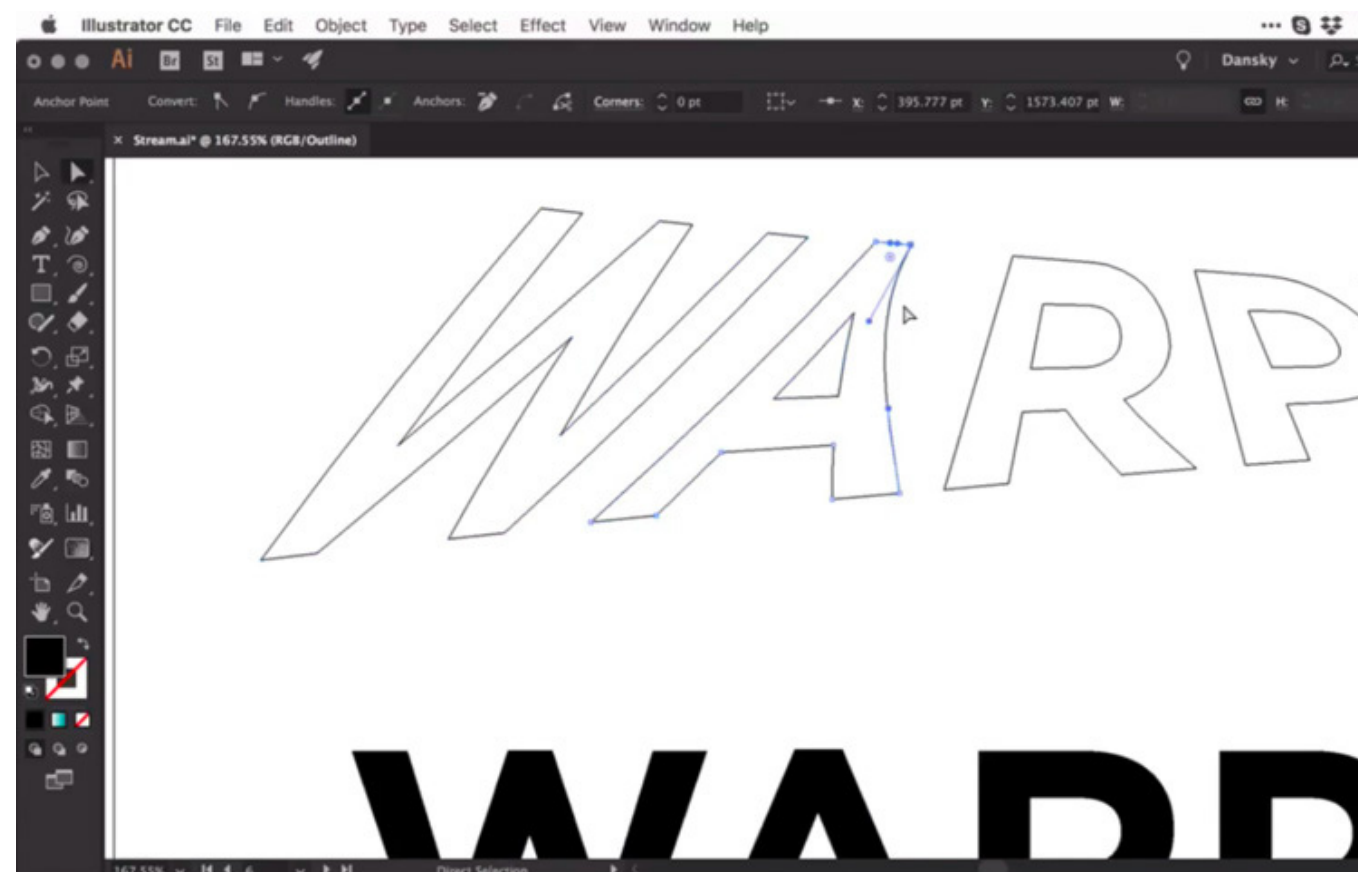
Инструмент для создания разнообразных эффектов. С их помощью можно имитировать разные художественные техники, упрощать процесс рисования трудоёмких объектов, состоящих из повторяющихся элементов, создавать уникальные узоры.



Текст

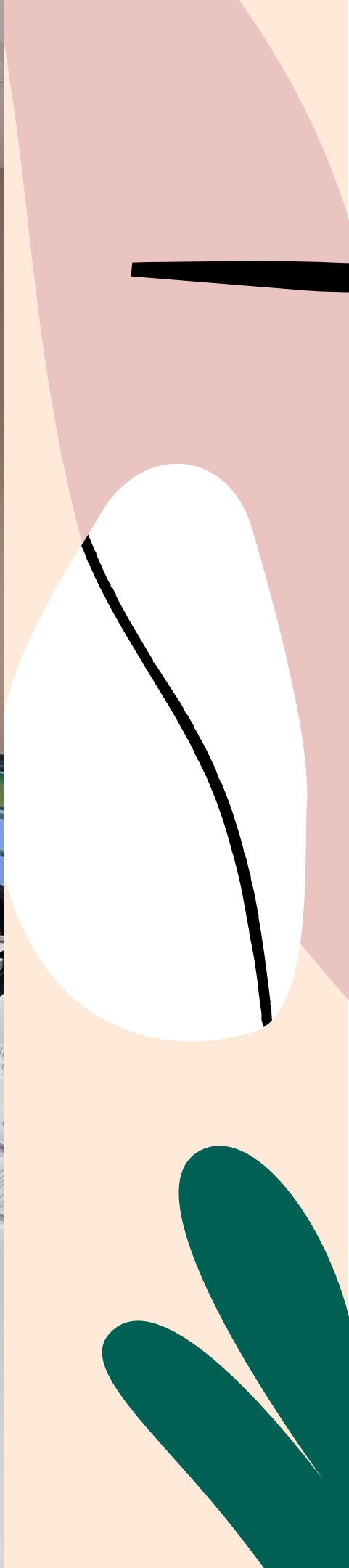
Позволяет добавлять и редактировать текст

Но кроме этого, текст можно преобразовать в кривые. Тогда текст становится набором векторных объектов, которые можно редактировать с помощью инструментов рисования



Структура урока

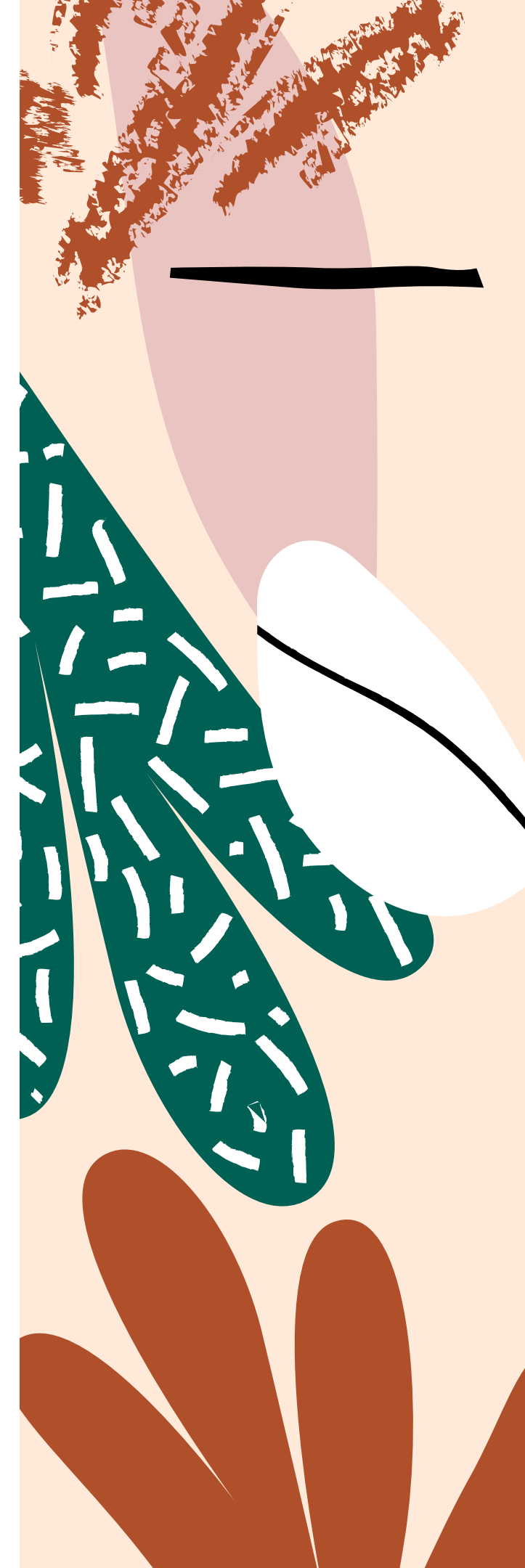
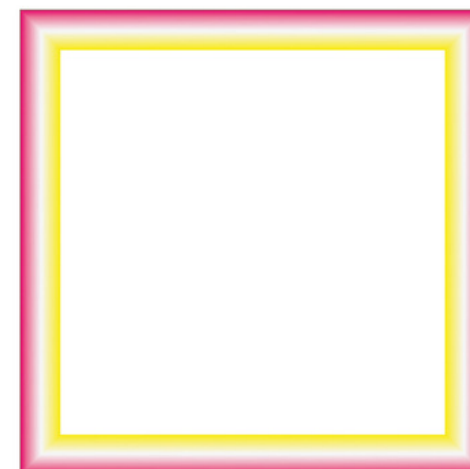
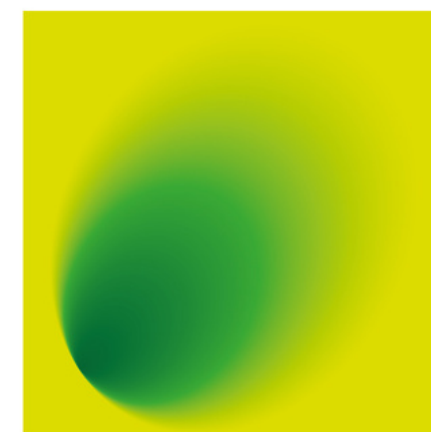
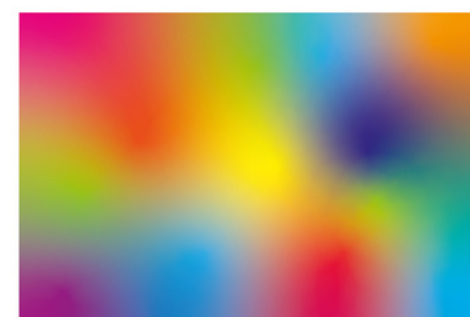
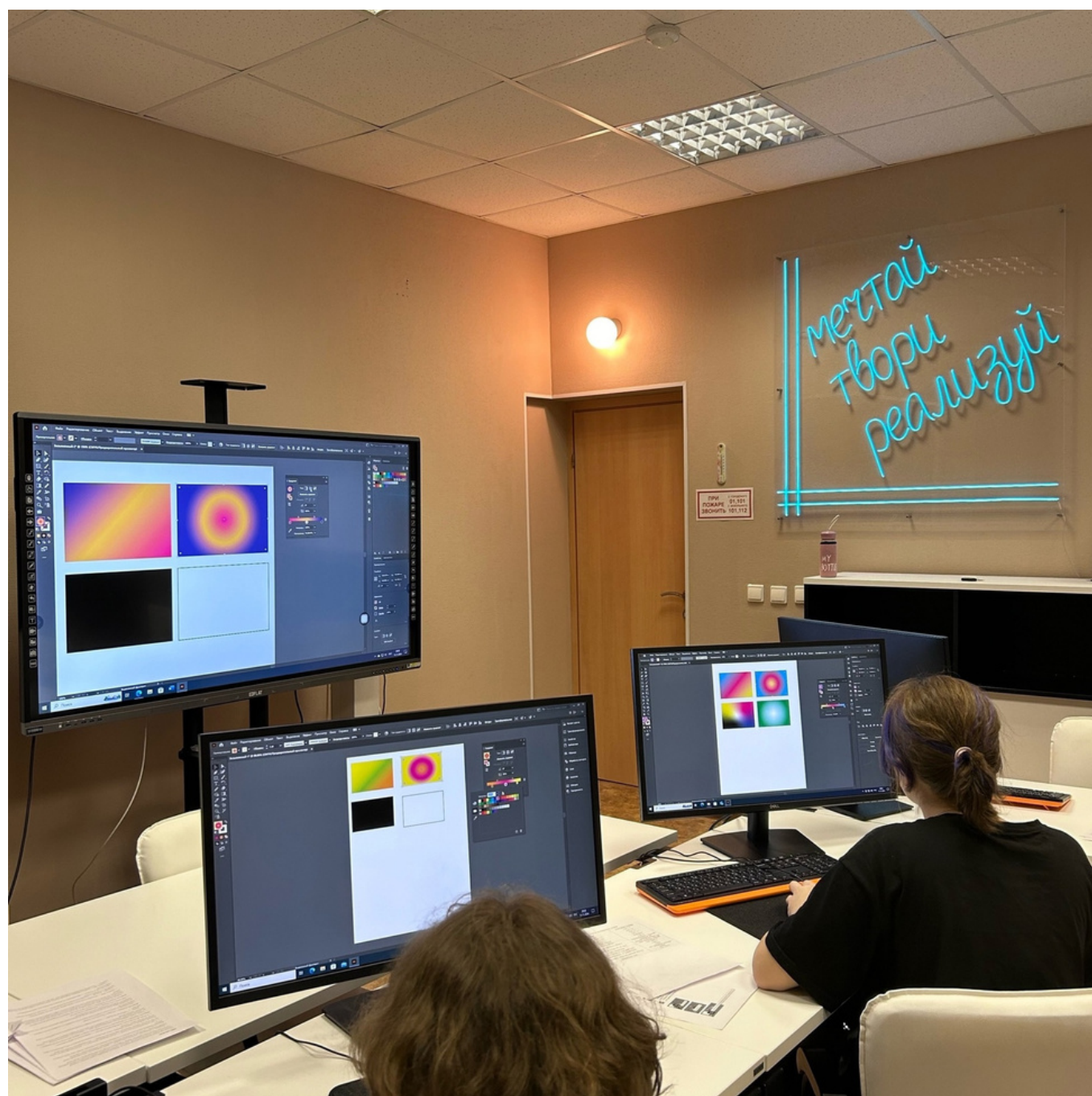
- Теория: вводная часть темы и примеры
- Демонстрация выполнения задания на интерактивной доске
- Практическое задание
- Обсуждение и анализ работ



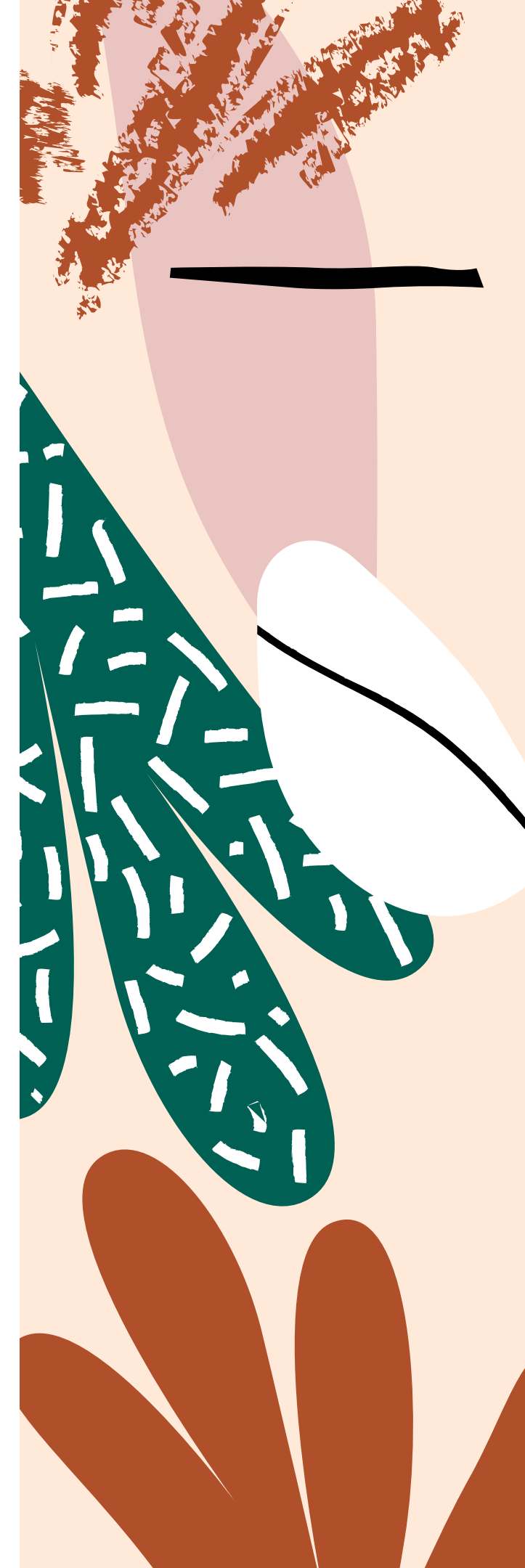
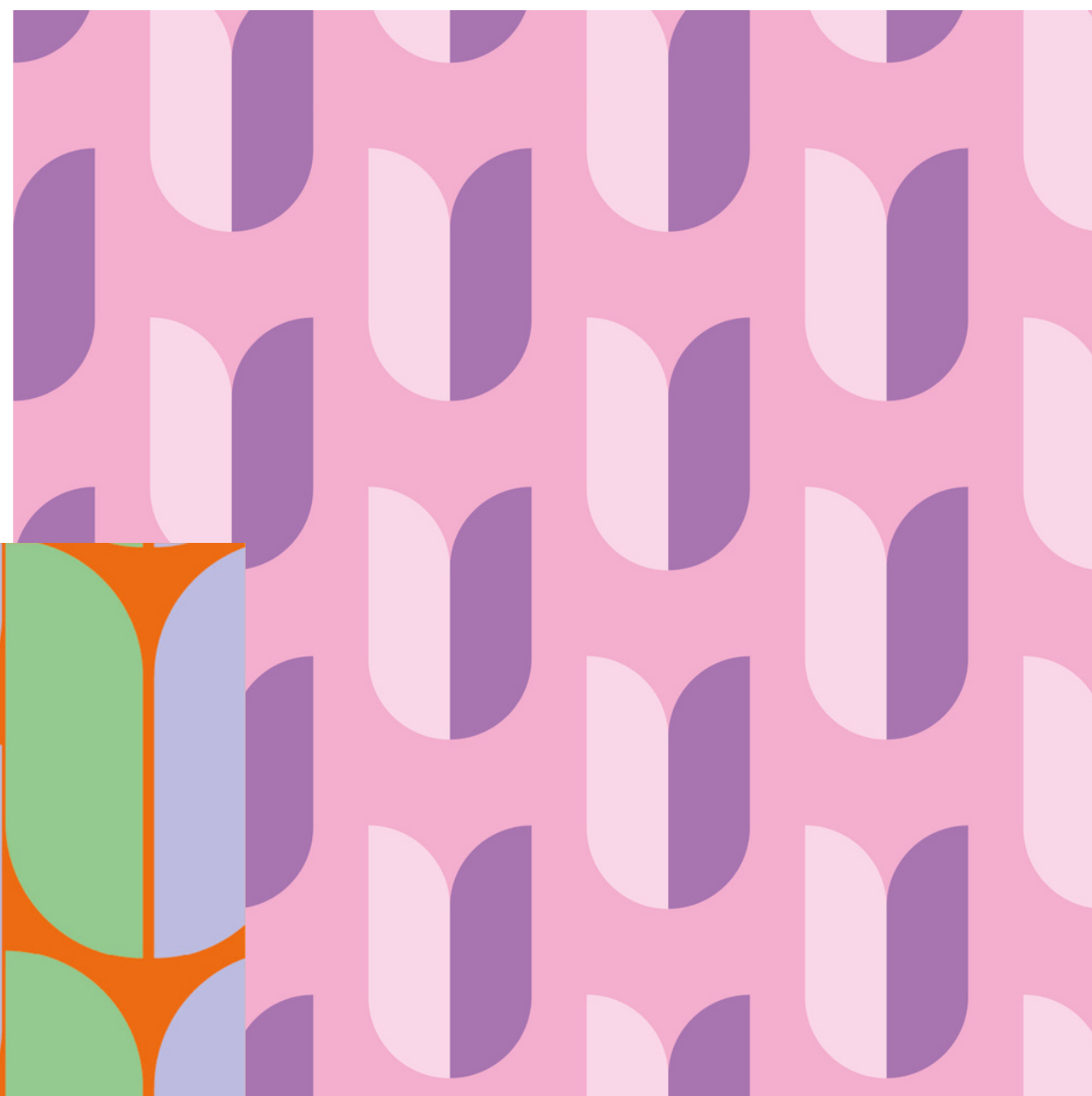
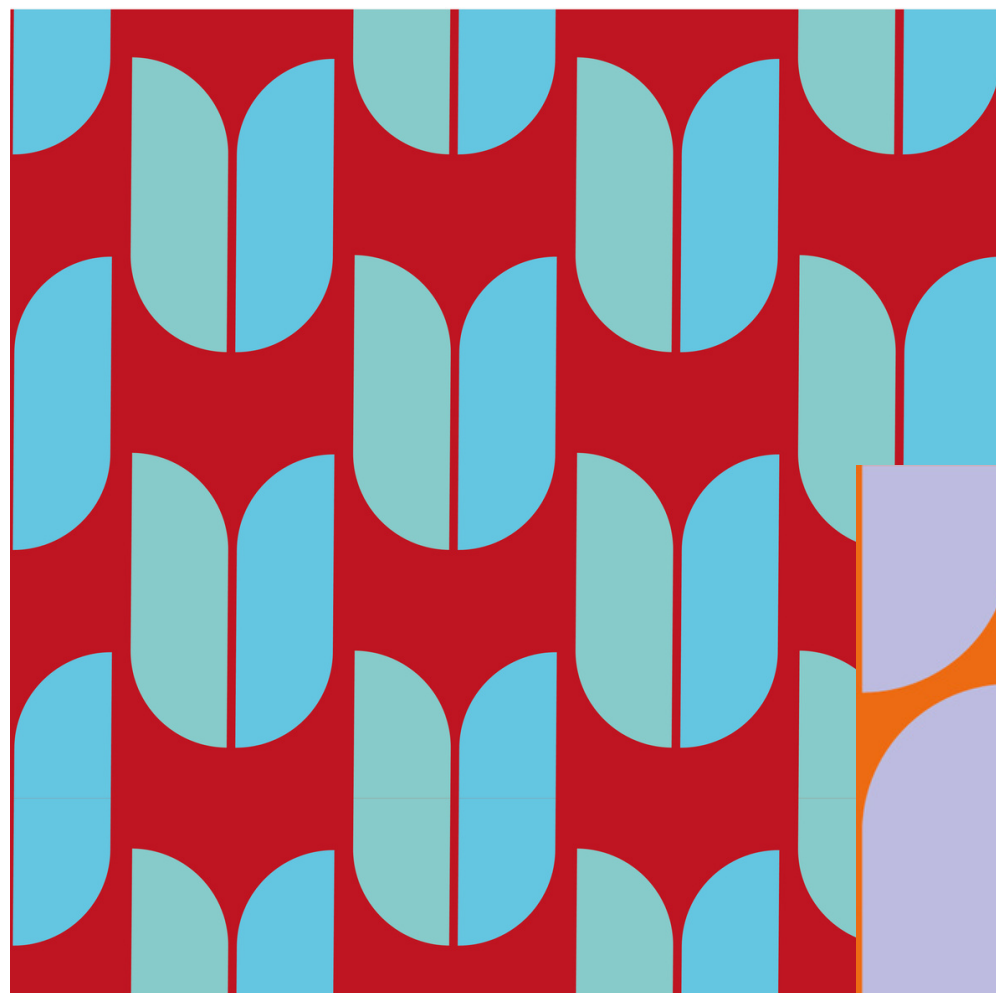


Работы учеников

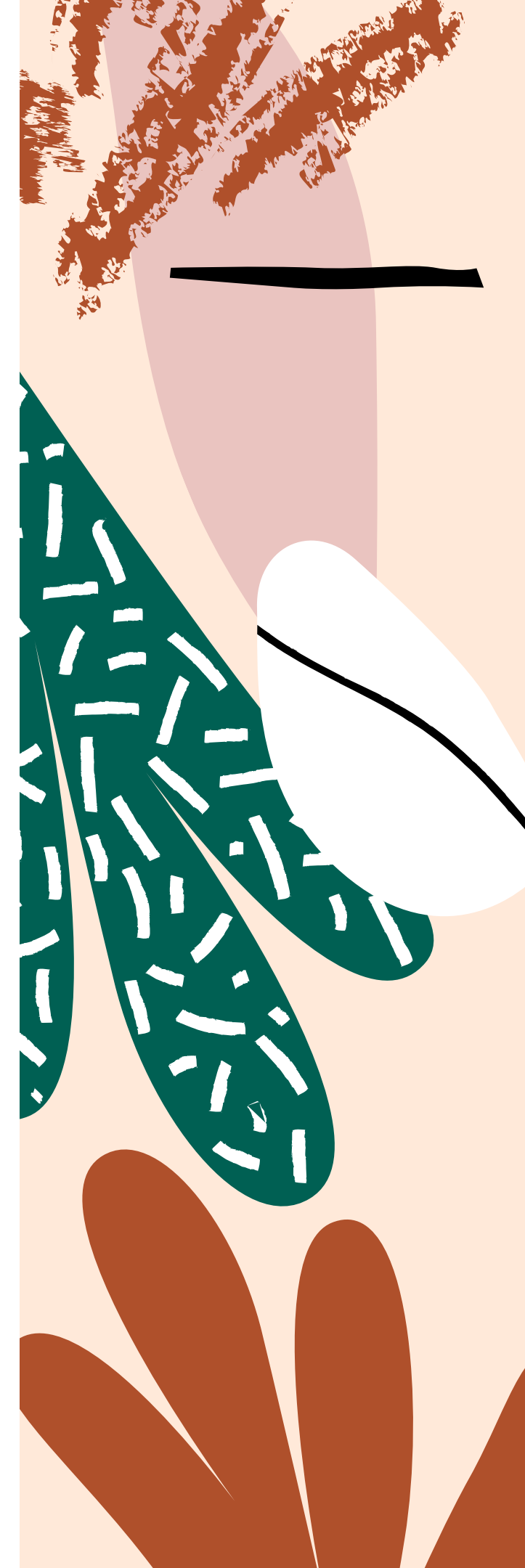
Упражнения на тему “Градиент”



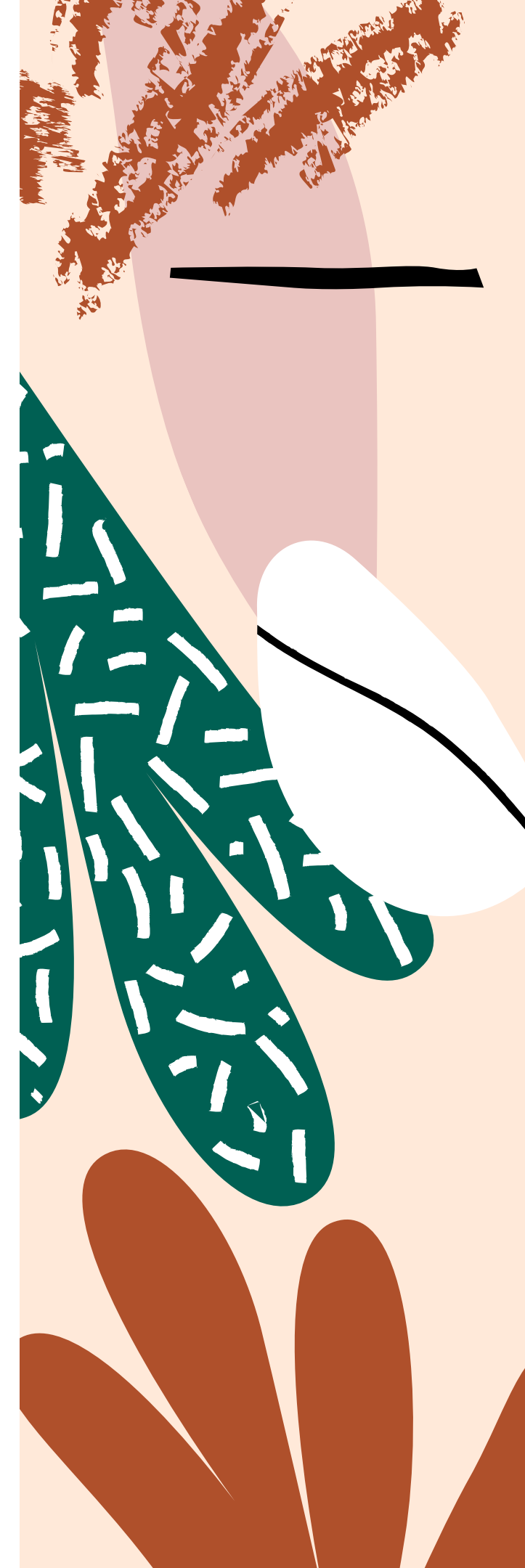
Создание паттернов



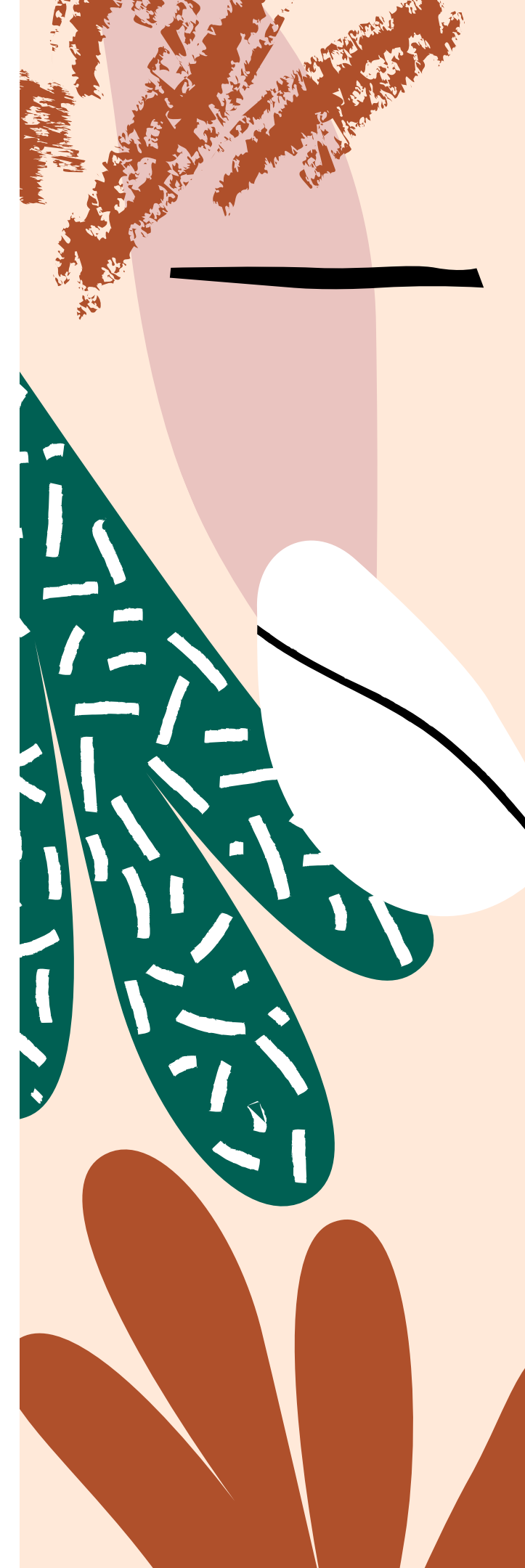
Простая иллюстрация по образцу с применением кистей



Работа с текстом



Простая иллюстрация на новогоднюю тематику: Новогодняя открытка



Заключение

Внедрение цифровых инструментов в художественное образование открывает новые горизонты для учеников школы. Векторная графика формирует их творческое мышление и помогает развивать навыки, которые будут востребованы в будущем.

Спасибо за внимание!

