МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА ГОРОДА КЕМЕРОВО»

Дополнительная общеразвивающая

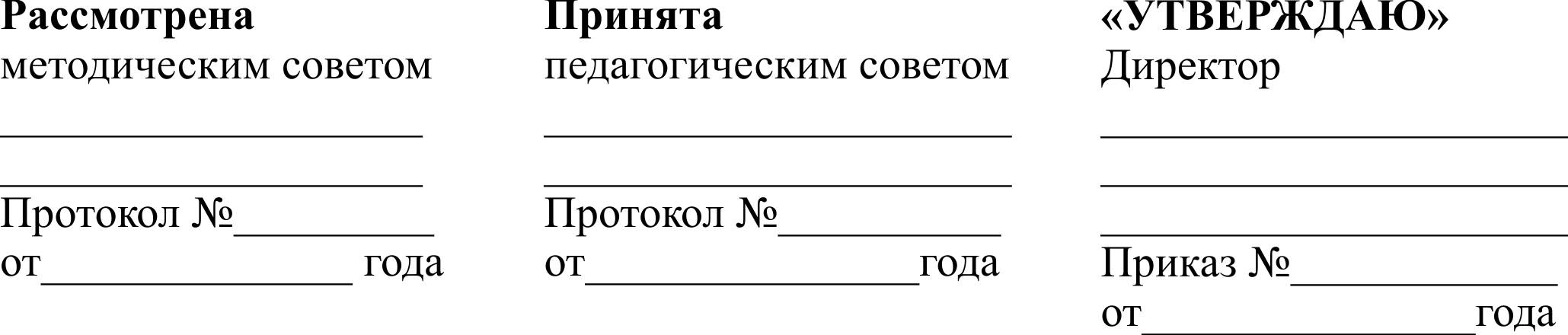
общеобразовательная программа

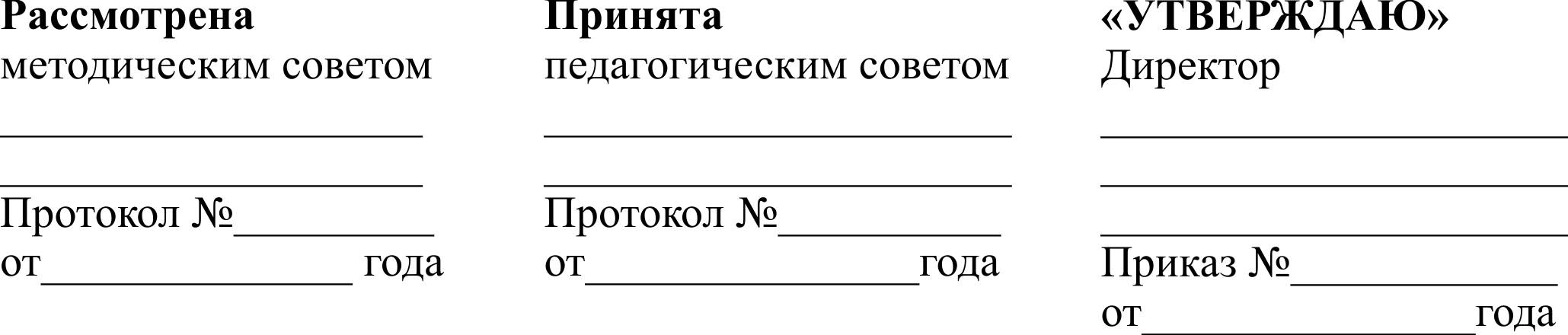
в области изобразительного искусства

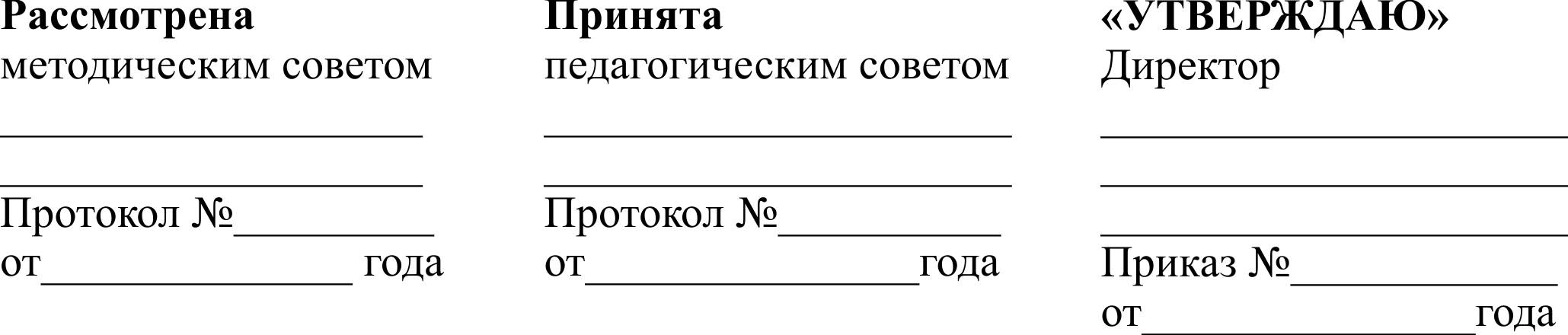
**«От А до Я»**

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

КЕМЕРОВО 2023







**Составители:**

**Ошуркова Дарья Владимировна,** преподаватель МАУДО «ДХШ г.Кемерово»;

**Соловьева Яна Викторовна**, преподаватель высшей квалификационной категории, методист МАУДО «ДХШ г.Кемерово».

**Структура программы учебного предмета**

**1. 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;*
* *цель и задачи учебного предмета;*
* *обоснование структуры программы учебного предмета;*
* *методы обучения;*
* *описание материально-технических условий реализации учебного предмета.*

**2. Содержание учебного предмета**

* *годовые требования;*
* *учебно-тематический план;*
* *содержание разделов и тем.*

**3. Требования к уровню подготовки обучающихся**

**4. Формы и методы контроля, система оценок**

* *аттестация: цели, виды, форма, содержание;*
* *критерии оценки.*

**5. Методическое обеспечение учебного процесса**

* *методические рекомендации преподавателям;*
* *рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся.*

**6. Список литературы и средства обучения**

* *список методической литературы;*
* *список учебной литературы;*
* *средства обучения.*

**1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа «от А до Я» разработана на основе программы учебного предмета «Компьютерная графика» вариативной части дополнительной предпрофессиональной общеобразовательная программы в области изобразительного искусства «ЖИВОПИСЬ».

Учебный предмет «Компьютерная графика» имеет художественную направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей обучающихся с учетом их возможностей и мотивации, позволяет формировать те навыки, которые, возможно, были заложены с рождения, но никак не развивались в повседневной жизни.

Электронные устройства вошли в жизнь современных детей и взрослых настолько глубоко, что стали ее неотъемлемой частью.  Текущий период развития общества характеризуется сильным влиянием компьютерных технологий, проникающих во все сферы человеческой деятельности, образуя глобальное информационное пространство. Важной частью этих процессов является компьютеризация образования, которая расширяет выбор направления для будущей профессии. Во всех отраслях науки, техники, медицины, в коммерческой и управленческой деятельности используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы, предназначенные для наглядного отображения разнообразной информации, потому область применения компьютерной графики не ограничивается одними художественными направлениями, такими как: архитектура, проектирование, графика, иллюстрация, дизайн и т.д. Компьютерная графика для освоения специальности «Дизайн» – это фундаментальная сфера знаний и умений, без которых дизайнеру трудно состояться.

Данная программа рассчитана на обучающихся старше 14 лет, не имеющих предварительной подготовки в области современной вычислительной техники, и состоит из двух лет обучения. Учитывая возраст учащихся, программа предполагает использование разных форм проведения занятий: просмотр тематических презентаций и наглядных пособий, просмотр видео-уроков и примеров работ других авторов.

Особенностью данной образовательной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее цели иные: развитие интеллектуальных и творческих способностей, аналитического мышления; приобретение навыков рисования растровой и векторной графики посредством графических редакторов; профессиональная ориентация.

Учебные задания также позволяют воспитывать эстетический вкус у обучающихся и способствовать развитию образного мышления. В заданиях по компьютерной графике совершенствуются знания в области изобразительного искусства: композиции, законов цветоведения.

***Срок реализации учебного предмета.***

Освоение программы рассчитано на 1 год обучения. Первое полугодие рассчитано на изучение программы «Corel Draw», второе полугодие посвящено изучению программы «Adobe Photoshop». Продолжительность учебных занятий составляет 33 недели.

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

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 1 год и составляет 33 недели, 132 аудиторных часа.

**Сведения о затратах учебного времени**

**и графике промежуточной аттестации.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки | Затраты учебного времени,  график промежуточной аттестации | | Всего часов |
| Полугодия | **1** | **2** |  |
| Аудиторные занятия | **64** | **68** | **132** |
| Максимальная учебная нагрузка | **64** | **68** | **132** |
| Вид промежуточной и итоговой аттестации | зачет | зачет |  |

**Форма проведения учебных занятий.**

Занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме *аудиторных занятий.*

*Аудиторные занятия* проводятся по схеме:

*Вводная беседа, включающая:*

* *Объяснение темы и поэтапное создание работы преподавателем;*
* *анализ наглядного материала для примера.*

*Постановка проектной задачи**включает обозначение:*

* *объекта;*
* *требований к данному объекту;*
* *последовательности создания объекта;*
* *материалов, сроков, компьютерных программ.*

*Практическая работа:*

* *последовательное выполнение задания;*
* *обсуждение и подведение итогов.*

Необходимое требование к *аудиторным занятиям* – *наглядность.* Лекции служаттеоретической базой для практических аудиторных занятий, способствуют более осмысленному выполнению заданий.

*Практические занятия* по курсу связаны с выполнением конкретного задания для изучения особенностей и возможностей использования программ. Работа над практическими заданиями ведется в аудитории, исключением становятся подготовка обучающимися эскизов в домашних условиях. Последовательность выполнения задания и решения проектной задачи контролируется и консультируется преподавателем*.*

*Зачет* осуществляется в форме оценки итогового задания, где проверяется уровень теоретической и практической подготовки.

Занятия по учебному предмету осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 13 человек.

*Объем учебных занятий* в неделю составляет:

* *аудиторные занятия –* по 4 часа в неделю;

**Цели учебного предмета**

* формирование художественно-творческой активности;
* обеспечение развития творческих способностей и индивидуальности учащихся;
* освоение компьютера как нового инструмента в изобразительном искусстве.

**Задачи учебного предмета**

* *освоить основные понятия необходимые при работе в растровых и векторных графических редакторах Adobe Photoshop и CorelDRAW;*
* *сформировать практические умения и навыки работы в растровых и векторных графических редакторах Adobe Photoshop и CorelDRAW;*
* *развить художественно-творческие способности учащихся.*

**Методы обучения.**

Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. Объяснительно-иллюстративный (демонстрация методических пособий, примеры работы в программах);
2. Творческий (творческие задания, участие в конкурсах);
3. Исследовательский (исследование различных функций программ при редактировании и создании изображений).
4. Практический (самостоятельная работа).

**Описание материально-технических условий реализации**

**учебного предмета.**

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к наглядным материалам. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться сетевыми ресурсами для сбора дополнительного материала по изучению предложенных тем.

Учебный кабинет для занятий компьютерной графикой должен быть оснащен компьютерами, графическими планшетами, сканером, принтером. Компьютеры должны быть подключены к сетевому обеспечению, что позволит преподавателю контролировать и консультировать выполнение практических заданий. На компьютерах должны быть установлены графические редакторы Adobe Photoshop и Corel DRAW. Необходимо иметь выход в интернет и оборудование, предназначенное для демонстрации слайдов, образцов и приемов работы.

2. Содержание учебного предмета

***Годовые требования***

***Основные отличительные особенности курса «Компьютерная графика»:***

* практическая направленность курса: *теоретические вопросы являются базовыми для выполнения проектных заданий;*
* ориентация на развитие проектного мышления;
* развитие вкуса с опорой на интуитивное отношение к творческому процессу.

***Курс по компьютерной графике включает следующие разделы*:**

1. Знакомство с векторной графикой;
2. Знакомство с растровой графикой.

Количество часов по каждому разделу и году обучения отражено в учебно-тематическом плане.

*В структуре курса выделяются темы*:

**Раздел 1.** ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ:

* 1.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW;
* 1.2.Создание сложных объектов в COREL DRAW**.**

**Раздел 2.** ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ:

* 2.1 Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop;
* 2.2 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop;
* 2.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **I полугодие** | | | |
| **№** | **Раздел, тема** | **Формат** | **Количество часов** |
| **РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ** | | | |
| **1.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW** | | | |
| 1.1.1 | Простые фигуры и заливки | Cdr | 2 часа |
| 1.1.2 | Интерактивные инструменты. Рисуем пингвина | Cdr | 2 часа |
| 1.1.3 | Инструменты группы «Живопись» | Cdr | 2 часа |
| 1.1.4 | Применение «клавиш быстрого доступа» в создании сложных объектов | Cdr | 2 часа |
| 1.1.5 | Инструмент «Заливка сетки» | Cdr | 2 часа |
| 1.1.6 | Инструмент «Текст» | Cdr | 2 часа |
| 1.1.7 | Трассировка изображений | Cdr | 2 часа |
| **1.2 Создание сложных объектов в COREL DRAW** | | | |
| 1.2.1 | Автопортрет с эмоциями | Cdr | 8 часов |
| 1.2.2 | Сказочный домик | Cdr | 8 часов |
| 1.2.3 | Забавный персонаж | Cdr | 10 часов |
| 1.2.4 | Изометрия | Cdr | 8 часов |
| 1.2.5 | Сюжетная иллюстрация | Cdr | 10 часов |
| 1.2.6 | Обложка портфолио | Cdr | 2 часа |
| 1.2.7 | Внутреннее оформление портфолио | Cdr | 2 часа |
| 1.2.8 | Вёрстка портфолио | Cdr | 2 часа |
| **Итого в одном классе: 16 недель, 64 часа** | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **II полугодие** | | | | | |
| **№** | **Раздел, тема** | **Формат** | | **Количество часов** | |
| **РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ**  **ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ ПРОГРАММЫ ADOBE PHOTOSHOP** | | | | | |
| **2.1 Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop** | | | | | |
| 2.1.1 | Рисуем пейзаж | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.1.2 | Бабочка | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.1.3 | Портрет животного | | Psd, Jpeg | | 6 часов |
| 2.1.4 | Заливка градиентом | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.1.5 | Открытка ко дню рождения | | Psd, Jpeg | | 6 часов |
| 2.1.6 | Сюжетная иллюстрация | | Psd, Jpeg | | 6 часов |
| **2.2 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop** | | | | | |
| 2.2.1 | Гранжевый портрет | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.2.2 | Фигуры и заливки – цилиндр | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.2.3 | Фигуры и заливки – горшок с цветком | | Psd, Jpeg | | 4 часа |
| 2.2.4 | Раскрашиваем ЧБ фото | | Psd, Jpeg | | 4 часа |
| 2.2.5 | Карта градиента | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.2.6 | Восстановление фото | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| **2.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop** | | | | | |
| 2.3.1 | Рисуем цветок | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.3.2 | Глянцевый текст | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.3.3 | Коллаж | | Psd, Jpeg | | 4 часа |
| 2.3.4 | Эффект комикса | | Psd, Jpeg | | 2 часа |
| 2.3.5 | Стеклянный шар | | Psd, Jpeg | | 4 часа |
| 2.3.6 | Эффект двойная экспозиция | | Psd, Jpeg | | 4 часа |
| 2.3.7 | Простая анимация | | Psd, Jpeg | | 4 часа |
| 2.3.8 | Итоговая работа – планета | | Psd, Jpeg | | 6 часов |
| **Итого в одном классе: 17 недель, 68 часов** | | | | | |
| **Всего за год: 33 недели, 132 часа** | | | | | |

**3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

*В результате освоения программы* «*Компьютерная графика»» учащиеся должны* ***знать:***

* Особенности и отличительные черты растровой графики;
* Особенности и отличительные черты векторной графики;
* Назначение и возможности программы Adobe Photoshop и CorelDRAW;
* Цветовые модели;
* Элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программы Adobe Photoshop и CorelDRAW.

***Должны уметь****:*

В программе CorelDraw:

* создавать рисунки из простых объектов;
* выполнять основные операции над объектами;
* использовать различные виды заливок;
* работать с контурами объектов;
* создавать объекты из кривых;
* пользоваться булевыми операциями;
* получать объемные изображения;
* применять различные графические эффекты;
* пользоваться разными видами текста.

В программе Adobe PhotoShop:

* выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
* пользоваться горячими клавишами;
* применять к слоям и фигурам различные эффекты;
* применять разные виды заливок;
* поэтапно создавать сложные объекты;
* выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;
* ретушировать фотографии;
* пользоваться режимами смешивания слоёв.

**4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

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

Проверка и оценка знаний, умений и навыков учащихся является важным структурным компонентом процесса обучения компьютерной графике и в соответствии с принципами систематичности и последовательности обучения осуществляется в течение всего периода обучения.

Программа предусматривает *текущий контроль* и промежуточную *аттестацию*. Одной из форм текущего контроля может быть проведение отчетных выставок творческих работ обучающихся (проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету). Промежуточная аттестация проводится по полугодиям в форме контрольных уроков с выставлением оценок в журнал.

По предмету «Компьютерная графика» по окончанию учебного года в качестве формы итоговой аттестации применяется зачет с выставлением оценки.

***Критерии оценок***

***Критерии оценки качества подготовки обучающегося по предмету «Компьютерная графика» должны позволить оценить****:*

* уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой;
* умения использовать теоретические знания при выполнении практических задач, предусмотренных программой по компьютерной графике;
* умения работать самостоятельно после подробного и наглядного объяснения задания преподавателем;
* обоснованность использования инструментов;
* качество выполнения задания.

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

***Оценка 5 «отлично» предполагает:***

* работа выполнена в полном объёме и соответствует поставленной задаче преподавателем;
* соблюдение последовательности ведения работы над заданием;
* умелое использование интерфейса программы;
* высокое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

***Оценка 4 «хорошо» допускает:***

* работа выполнена не в полном объёме, но соответствует поставленной задачи преподавателем;
* не полностью соблюдена последовательность ведения работы над проектом;
* использование интерфейса программы под руководством преподавателя;
* хорошее качество художественно-графического решения объекта проектирования.

***Оценка 3 «удовлетворительно» предполагает*:**

* работа выполнена меньше, чем наполовину и не соответствует поставленной задаче преподавателем;
* ученик безынициативен;
* нарушение последовательности ведения работы над заданием;
* низкое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

**5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

***Методические рекомендации преподавателям***

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа аналогичных объектов и поэтапного объяснения задания. В начале изучения новой темы должно преобладать подробное изложение цели и задач.

Выполнение каждого задания необходимо сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда ДХШ, просмотром и анализом работ иллюстраторов, дизайнеров и учащихся художественной школы.

*Для успешного восприятия содержания учебной программы необходимо использовать разнообразные учебно-методические материалы*: учебники; учебные пособия; презентации тематических заданий по компьютерной графике (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей по обучению компьютерной графике.

*Рекомендуемые учебно-методические материалы:* технические и электронные средства обучения – электронные учебники и учебные пособия по обучению компьютерной графике, обучающие компьютерные программы, видеофильмы.

Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы. Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики, несомненно, является проведение преподавателем мастер-классов, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание направлено на решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Поэтому степень законченности рисунка 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.

**6. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Делла - Росса, Р. Г. Adobe Photoshop для художников / Р. Г. Делла – Росса, А. Р. Делла – Росса. – СПб.: БХВ – Петербург, 2003. – 592с.: ил.
2. Келби, Скотт. Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 368с.: ил.
3. Келби, Скотт. Хитрости и секреты работы в Photoshop CS / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 326с.: ил.
4. Комолова Н. В., Тайц А. М., Тайц А. А. Самоучитель CorelDRAW 12. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 3.
5. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
6. Левин, А. Ш. Самоучитель работы на компьютере. Начинаем с Windows / А. Левин. – М.: ПБОЮЛ Левин А. Ш., 2001. – 688с.
7. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов / Д. Ф. Миронов. – СПб.: Питер, 2004. – 224с.: ил.
8. Олтман, Рик. CorelDraw для профессионалов / Рик. Олтман. – М.: Издательский дом «Энтроп», 1997. – 632с.: ил.
9. Основы информатики и информационные технологии: учебно-метод. комплекс для студ. ист. фак.: в 2 ч. Ч. 2 / Е. Н. Балыкина, Е. Э. Попова, Д. Н. Бузун. – Минск: БГУ, 2008. – 96 с.
10. Подосенина, Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников / Т. А. Подосенина. – СПб.: БХВ – Петербург, 2004. – 240с.: ил.
11. Пономаренко, С. И. Adobe Photoshop 5.0. / С. И. Пономаренко. – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 512с.: ил.
12. Тайц, А. М. CorelDraw 9: все программы пакета / А. М. Тайц, А. А. Тайц – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 1136с.: ил.
13. Тимофеев, Г. С. Графический дизайн. Серия «Учебный курс» / Г. С. Тимофеев, Е. В. Тимофеева. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. – 320с.
14. Тучкевич Е.И. Самоучитель Adobe Photoshop CS2. – СПб.:БХВ – Петербург, 2007.
15. Боресков А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/book/osnovy-kompyuternoy-grafiki-511419> (дата обращения: 26.10.2023).

**Средства обучения**

* **материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, натюрмортным фондом;
* **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски;
* **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
* **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.