

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА ГОРОДА КЕМЕРОВО»

**«Дизайн для всех: погружение
в компьютерную графику»**

дополнительная общеразвивающая образовательная программа
в области изобразительного искусства
для учащихся старше 14 лет

Рассмотрена
методическим советом

Протокол № _____
от _____ года

Принята
педагогическим советом

Протокол № _____
от _____ года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор

Приказ № _____
от _____ года

Рассмотрена
методическим советом

Протокол № _____
от _____ года

Принята
педагогическим советом

Протокол № _____
от _____ года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор

Приказ № _____
от _____ года

Составитель – Ошуркова Дарья Владимировна,
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 учебного курса **«Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику»** разработана на основе и с учётом федеральных государственных требований к дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе в области изобразительного искусства.

Учебный курс «Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику» имеет художественную направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей учащихся 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 на него компьютерных технологий, проникающих во все сферы человеческой деятельности, обеспечивающих распространение информационных потоков, 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: архитекторы, проектировщики, художники-графики, иллюстраторы, дизайнеры и т. д. Компьютерная графика для специальности «Дизайн» – это фундаментальная сфера знаний и умений, без которых дизайнеру трудно состояться.

Данная программа рассчитана на учащихся 14-100 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 видеоуроков и пример 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 учащихся 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 «Adobe Photoshop», второе полугодие посвящено изучению программы «Corel Draw». 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 курса «Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику» со сроком обучения 1 год, составляет 33 недели, 198 аудиторных часов.

**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	96	102	198
Максимальная учебная нагрузка	96	102	198
Вид промежуточной и итоговой аттестации	зачет	зачет	

Форма проведения учебных занятий.

Учебные занятия по учебному курсу «Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику» 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 служат теоретической базой для практических аудиторных занятий, способствуют более осмысленному выполнению заданий.

Практические занятия по курсу связаны 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.

Контрольные уроки в рамках промежуточной аттестации проводятся в конце учебных полугодий в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

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 11 человек.

Объем учебных занятий в неделю по учебному курсу «Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику» со сроком обучения 1 год составляет 6 часов 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 ключевые 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 детей 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 библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. 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

Программа учебного курса «Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику» составлена с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства для учащихся старше 12 лет, а также принципов наглядности, последовательности, доступности. Содержание программы учебного курса «Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления.

Основные отличительные особенности курса «Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику»:

- практическая направленность курса: *теоретические вопросы являются базовыми для выполнения проектных заданий;*
- междисциплинарный характер курса: *использование композиционных навыков и основ изобразительной грамоты, освоенных на рисунке, живописи, композиции;*
- ориентация на развитие проектного мышления и подготовку к изучению графического дизайна;
- развитие вкуса с опорой на интуитивное отношение к творческому процессу.

Курс по компьютерной графике включает следующие разделы:

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

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

В структуре курса выделяются темы:

Раздел 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ:

- 1.1 Инструменты рисования в Adobe Photoshop
- 1.2 Обработка фотографий Adobe Photoshop
- 1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop
- 1.4 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop

Раздел 2. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ:

2.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW

2.2 Создание сложных объектов в COREL DRAW

Учебно-тематический план.

I полугодие

№	Раздел, тема	Вид учебного занятия	Формат	Общий объём времени (в часах)	
				Макс. уч. нагрузка	Аудит. занятия
РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ. ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ ПРОГРАММЫ ADOBE PHOTOSHOP					
1.1	Рисуем пейзаж	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.2	Текст. Имя	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.3	Портрет животного	урок	Psd, Jpeg	9 часов	9 часов
1.4	Портрет с дополнением иллюстративных элементов	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов
1.5	Открытка ко Дню рождения	урок	Psd, Jpeg	9 часов	9 часов
1.6	ЭФФЕКТЫ И РЕЖИМЫ НАЛОЖЕНИЯ В ADOBE PHOTOSHOP. Гранжевый портрет	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.7	Фигуры и заливки - цилиндр	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.8	Фигуры и заливки - горшок с цветком	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов
1.9	Раскрашиваем ЧБ фото	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.10	Ретушь фотографии	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.11	Восстановление фото	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.12	ИНСТРУМЕНТЫ СОЗДАНИЯ ПРОСТЫХ И СЛОЖНЫХ ФОРМ В ADOBE PHOTOSHOP. Рисуем цветок	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.13	Глянцевый текст	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.14	Коллаж. Мудборд	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов
1.15	Эффект комикса	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.16	Иллюстрация для интерьерной картины	урок	Psd, Jpeg	9 часов	9 часов
1.17	Эффект двойной экспозиции	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа

1.18	Простая анимация	урок	Psd, Jpeg	3 часа	3 часа
1.19	Фотопортрет с элементами анимации	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов
1.20	Серия карточек для маркетплейса	урок	Psd, Jpeg	9 часов	9 часов
1.21	Итоговая работа - планета	урок	Psd, Jpeg	6 часов	6 часов

Итого в одном классе: 16 недель, 96 часов

II полугодие

№	Раздел, тема	Вид учебного занятия	Формат	Общий объём времени (в часах)	
				Макс. уч. нагрузка	Аудит. занятия
РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ					
2.1	Простые фигуры и заливки	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.2	Интерактивные инструменты	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.3	Инструменты группы «Живопись»	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.4	Применение «клавиш быстрого доступа» в создании сложных объектов	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.5	Инструмент «Текст»	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.6	Трассировка изображений	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.7	Создание иконок из простых векторных объектов	урок	Cdr	9 часов	9 часов
2.8	СОЗДАНИЕ СЛОЖНЫХ ОБЪЕКТОВ В COREL DRAW. Автопортрет с эмоциями	урок	Cdr	12 часов	12 часов
2.9	Сказочный домик	урок	Cdr	12 часов	12 часов
2.10	Забавный персонаж	урок	Cdr	12 часов	12 часов
2.11	Иллюстрация «Векторный натюрморт»	урок	Cdr	9 часов	9 часов
2.12	Создание 3D-стикерпака с объёмными наклейками	урок	Cdr	15 часов	15 часов
2.13	Профиль и обложка портфолио на медиа-платформе Behance	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.14	Оформление блоков в кейсе на медиа-платформе Behance	урок	Cdr	3 часа	3 часа
2.15	Структуризация блоков портфолио на медиа-платформе Behance	урок	Cdr	3 часа	3 часа

Итого в одном классе: 17 недель, 102 часа

Всего за год: 33 недели, 198 часов

I ПОЛУГОДИЕ

РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ.

ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ ПРОГРАММЫ ADOBE PHOTOSHOP.

Задание 1.1. «Рисуем пейзаж» – 3 часа.

Цель: знакомство с программой Adobe Photoshop.

Содержание: введение в предмет компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Характеристики растрового изображения. Формат и разрешение. Состав и назначение главного меню. Панель инструментов и слои. Инструмент «Кисть». Инструмент «Ластик». Простая заливка (Приложение 1, рисунок 1.1).

Задание 1.2. «Текст. Имя» – 3 часа.

Цель: знакомство с градиентной заливкой и инструментом «текст».

Содержание: виды текста: фигурный и простой. Выбор шрифта. Растрирование текста. Виды градиентной заливки: линейная, радиальная, зеркальная. Прозрачность и заливка слоя. Инструмент «выделение» (Приложение 1, рисунок 1.2).

Задание 1.3. «Портрет животного» – 9 часов.

Цель: освоение инструмента «Микс-кисть».

Содержание: параметры растрового изображения. Непрозрачность. Инструмент «Микс-кисть». Инструмент «Ластик». Инструмент «Трансформирование» (Приложение 1, рисунок 1.3).

Задание 1.4. «Портрет с дополнением иллюстративных элементов» – 6 часов.

Цель: знакомство с параметрами растрового изображения.

Содержание: импорт фотографии в Adobe Photoshop. Обработка изображения (цветокоррекция, яркость/контрастность, кривые). Интеграция

иллюстративных элементов (символы, орнаменты, узоры, абстракции) поверх основного изображения с помощью инструмента «Кисть». Экспорт готового изображения в формате JPEG/PNG (Приложение 1, рисунок 1.4).

Задание 1.5. «Открытка ко дню рождения» – 9 часов.

Цель: *изучение инструмента «Прямоугольное лассо».*

Содержание: Композиция в открытке. Статика и динамика. Создание простых объектов инструментом «Прямоугольное лассо». Текстурные кисти: акварель, пастель (Приложение 1, рисунок 1.5).

Задание 1.6. «Гранжевый портрет» – 3 часа.

Цель: *освоение инструмента «Маска-слоя».*

Содержание: Маска-слой. Инверсия. Панель «каналы». Инструмент «выделение». Использование текстуры бумаги для создания эффекта «состаренности» (Приложение 1, рисунок 1.6).

Задание 1.7. «Фигуры и заливки – цилиндр» – 3 часа.

Цель: *знакомство с инструментом «Прямоугольная и овальная область».*

Содержание: создание геометрических фигур при помощи инструмента «Прямоугольная и овальная область». Объединение слоев. Инструмент «выделение». Создание объемной формы при помощи градиентной заливки. Светотень. Падающая тень (Приложение 1, рисунок 1.7).

Задание 1.8. «Фигуры и заливки – горшок с цветком» – 6 часов.

Цель: *формирование аналитического мышления в создании сложных объектов.*

Содержание: группы слоёв. Инструмент «Перспектива». Обтравочная маска. Эффект «шум». Использование инструментов «Затемнитель» и

«Осветлитель» для создания теней и придания глубины. Инструмент «Размытие». Режим наложения слоя (Приложение 1, рисунок 1.8).

Задание 1.9. «Раскрашиваем ЧБ фото» – 3 часа.

Цель: знакомство с режимами наложения слоя.

Содержание: коррекция растровых изображений: яркость и контрастность. Прямоугольное лассо. Режим наложения: цветность (Приложение 1, рисунок 1.9).

Задание 1.10. «Ретушь фотографии» – 3 часа.

Цель: изучение инструментов для редактирования и улучшения качества фотографий.

Содержание: маскировка дефектов при помощи инструмента «Штамп». Замещение объектов. Восстанавливающая и точечная восстанавливающая кисть. Яркость и контрастность. Фотофильтр (Приложение 1, рисунок 1.10).

Задание 1.11. «Восстановление фото» – 3 часа.

Цель: закрепление навыков в работе с инструментами для редактирования фотографий.

Содержание: Маскировка дефектов при помощи инструмента «Заплата». Замещение объектов. Реставрация и ретушь фотографий. Восстанавливающая кисть. Штамп (Приложение 1, рисунок 1.11).

Задание 1.12. «Рисуем цветок» – 3 часа.

Цель: знакомство со стилями слоя.

Содержание: Эффект «Стилизация. Ветер». Создание лепестка инструментом «Деформация». Сไตล์ слоя: внешнее свечение, заливка цветом (Приложение 1, рисунок 1.12).

Задание 1.13. «Глянцевый текст» – 3 часа.

Цель: использование стилей слоя в создании объемного текста.

Содержание: инструмент «текст». Создание «виньетки» при помощи градиента. Внешнее свечение. Тиснение. Зеркальная обводка. Создание узора. Тень (Приложение 1, рисунок 1.13).

Задание 1.14. «Коллаж. Мудборд» – 6 часов.

Цель: создание простого коллажа в программе Adobe Photoshop.

Содержание: подбор подходящих по смыслу и разрешению фотографий. Обрезка. Маска слоя. Цветовой тон/Насыщенность. Выборочная коррекция цвета. Светотеневая проработка (Приложение 1, рисунок 1.14).

Задание 1.15. «Эффект комикса» – 3 часа.

Цель: освоение инструмента «Выделение».

Содержание: волшебная палочка и быстрое выделение. Редактирование выделенной области. Галерея фильтров (имитация-акварель). Эффект «Оформление. Цветные полутона». Фигура «сноска» (Приложение 1, рисунок 1.15).

Задание 1.16. «Иллюстрация для интерьерной картины» – 9 часов.

Цель: развитие творческих способностей.

Содержание: Композиция в заданном формате. Статика и динамика. Создание минималистичных образов с помощью инструментов «Кисть», «Лассо» («Прямоугольное лассо»). Выделение. Ограниченная цветовая палитра. Экспорт готового изображения в формате JPEG/PDF для печати (Приложение 1, рисунок 1.16).

Задание 1.17. «Эффект двойной экспозиции» – 3 часа.

Цель: *закрепление полученных навыков работы с режимами наложения.*

Содержание: сюжет для композиции. Инструмент «Магнитное лассо». Режим наложения «Экран» (Приложение 2, рисунок 2.17).

Задание 1.18. «Простая анимация» – 3 часа.

Цель: *создание простой анимации в программе Adobe Photoshop.*

Содержание: шкала времени. Количество кадров в секунду. Экспорт готового изображения в формате «PNG» и «GIF» (Приложение 1, рисунок 1.18).

Задание 1.19. «Фотопортрет с элементами анимация» – 6 часов.

Цель: *научить комбинировать технологии статичной фотографии и растровой анимации в программе Adobe Photoshop для создания интерактивного портрета, усиливающего художественную выразительность образа.*

Содержание: шкала времени. Количество кадров в секунду. Экспорт готового изображения в формате «PNG» и «GIF» (Приложение 1, рисунок 1.19).

Задание 1.20. «Серия карточек для маркетплейса» – 9 часов.

Цель: *освоить принципы и методологию визуальной репрезентации продуктового дизайна через создание серии карточек товара с элементами инфографики.*

Содержание: изучение карточек аналогичных товаров на маркетплейсах. Структура серии карточек товара. Техническое улучшение качества представленного графического материала: обтравочная маска; ретушь дефектов, цветокоррекция. Модульная сетка. Инфографика. Художественная стилизация и фотоманипуляция. Экспорт готового изображения в формате JPEG/PNG (Приложение 1, рисунок 1.20).

Задание 1.21. «Итоговая работа – планета» – 6 часов.

Цель: приобретение навыков работы с текстурами.

Содержание: заданный размер в инструменте «Выделение». Эффект «Сферизация». Работа с текстурами. Эффект «Свечения» (Приложение 1, рисунок 1.21).

РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ

2.1. Задание «Простые фигуры и заливки» – 3 часа.

Цель: знакомство с программой Corel Draw.

Содержание: отличительные особенности векторных изображений. Характеристики векторного изображения. Формат и разрешение. Состав и назначение главного меню. Панели инструментов и заливки. Создание простых фигур: овал, прямоугольник, многоугольник. Инструменты рисования: безье, свободная форма и сплайн. Абрис и толщина обводки. Изменение размера и поворот. Масштабирование (Приложение 2, рисунок 2.1).

2.2. Задание «Интерактивные инструменты» – 3 часа.

Цель: применение интерактивных инструментов в создании персонажа.

Содержание: анализ поэтапного создания персонажа. Блокировка объекта на листе. Параметр документа «Расстояние перемещения». Виды градиентной заливки: линейная, радиальная. Инструмент «прозрачность». Группировка объектов. Падающая тень. Быстрое создание фоновой заливки (Приложение 2, рисунок 2.2).

2.3. Задание: «Инструменты группы “Живопись”» – 3 часа.

Цель: изучение режимов «художественного оформления».

Содержание: инструмент рисования «Художественное оформление». Виды художественного оформления: заготовка, кисть, распылитель, каллиграфия и нажим. Толщина и сглаживание. Виды распылителя. Использование готовых векторных объектов (Приложение 2, рисунок 2.3).

2.4. Задание: «Применение “клавиш быстрого доступа” в создании сложных объектов» – 3 часа.

Цель: *применение «клавиш быстрого доступа» в создании логотипа.*

Содержание: клавиши выравнивания: по центру, по левому и правому краям, по верху и низу. Порядок слоёв. Булевы операции: объединение, подгонка и пересечение. Простая и составная группировка (Приложение 2, рисунок 2.4).

2.5. Задание: «Инструмент “Текст”» – 3 часа.

Цель: *знакомство с инструментом «Текст».*

Содержание: виды текста: фигурный и простой. Особенности фигурного текста. Особенности простого текста. Кегль. Виды шрифтов. Свойства текста. Абзац. Выравнивание: по левому и правому краям, по центру, по ширине. Обтекание текста. Power Clip (Приложение 2, рисунок 2.5).

2.6. Задание: «Трассировка изображений» – 3 часа.

Цель: *использование трассировки изображений в создании сложных объектов.*

Содержание: подбор растрового изображения для трассировки. Виды трассировки изображений: быстрая трассировка, трассировка по центральной линии, трассировка абрисом. Трассировка абрисом: штриховой рисунок, логотип, подробный логотип, картинки, изображение низкого качества, изображение высокого качества. Параметры: деталь и сглаживание.

Редактирование изображение после трассировки (Приложение 2, рисунок 2.6).

2.7. Задание: «Создание иконок из простых векторных объектов» – 9 часов.

Цель: *приобретение навыков в создании векторных иконок.*

Содержание: создание иконок с помощью примитивов «Прямоугольник» и «Эллипс», а также кривых. Клавиши выравнивания: по центру, по левому и правому краям, по верху и низу. Отработка булевых операций: объединение, подгонка и пересечение. Свойства абриса: стиль, угол стыка, наклон (Приложение 2, рисунок 2.7).

2.8. Задание: «Автопортрет с эмоциями» – 12 часов.

Цель: *освоение приемов стилизации в создании персонажа.*

Содержание: приемы в стилизации человека: гиперболизация, упрощение. Пропорции тела. Виды эмоций: удивление, радость, смущение, грусть, злость и т. д (Приложение 2, рисунок 2.8).

2.9. Задание: «Сказочный домик» – 12 часов.

Цель: *развитие творческих способностей.*

Содержание: примеры стилизаций одного объекта разными авторами. Передача настроения через цветовую палитру. Образ дома, как отражение сущности персонажа. Экстерьер (Приложение 2, рисунок 2.9).

2.10. Задание: «Забавный персонаж» – 12 часов.

Цель: *закрепление полученных навыков работы на примере создания сложной иллюстрации.*

Содержание: примеры тематических иллюстраций. Сюжетная линия. Многофигурная композиция. Динамика. Ограниченная цветовая палитра (Приложение 2, рисунок 2.10).

2.11. Задание: «Иллюстрация “Векторный натюрморт”» – 9 часов.

Цель: освоение техники и приемов построения композиций в плоской перспективе, развитие навыков работы с инструментом создания векторных иллюстраций.

Содержание: натюрморт: композиция предметов на плоскости. Вид сверху. Способ представления объектов в цифровом изображении посредством кривых Безье и точек. Цветовая палитра, как ключевой аспект в натюрморте. Имитация освещения. Четкое выделение деталей предметов (текстуры, форма, грани) (Приложение 2, рисунок 2.11).

2.12. Задание: «Создание 3D-стикерпака с объёмными наклейками» – 12 часов.

Цель: приобретение навыков в создании коллекции стикеров с эффектом объема.

Содержание: выбор концепции и тематики стикерпака. Перенос рисунков в программу и создание базовой векторной основы. Стилизованное единство. Добавление эффекта объёма путём экструзии и наложения теней/световых акцентов (Приложение 2, рисунок 2.12).

2.13. Задание: «Профиль и обложка портфолио на медиа-платформе Behance» – 3 часа.

Цель: создание единой стилистики для многостраничного документа «Портфолио» на медиа-платформе Behance.

Содержание:

- Обложка, как объект графического дизайна. Шрифтовая композиция с декоративными элементами. Отображение общей концепции всего проекта.

- Сбор лучших работ за год обучения на курсе «Компьютерная графика». Выбор шрифта. Композиция на листе. *Сетка для вёрстки*. Особенности размера макета (Приложение 2, рисунок 2.13).

2.14. Задание: «Оформление блоков в кейсе на медиа-платформе Behance» – 3 часа.

Цель: *освоить принципы визуальной коммуникации и презентации цифровых продуктов путем структурирования, верстки и стилистического оформления элементов дизайн-кейса на платформе Behance с применением инструментов компьютерной графики.*

Содержание: систематизация материалов выполненных ранее проектов. Определение целевой аудитории кейса и главного визуального акцента. Разработка структуры (*сторителлинга*) кейса. Проектирование сетки и логики визуального повествования. Оформление блоков в графическом редакторе: создание макета всех блоков в единой стилистике (цветовая гамма, типографика, композиция). Верстка текстовых и графических элементов с учетом правил *визуальной иерархии*. (Приложение 2, рисунок 2.14).

2.15. Задание: «Структуризация блоков портфолио на медиа-платформе Behance» – 3 часа.

Цель: *освоить принципы архитектоники и визуальной подачи дизайн-проектов при формировании профессионального портфолио на платформе Behance.*

Содержание: техническая подготовка и экспорт. Нарезка макета на блоки согласно техническим требованиям платформы Behance. *Оптимизация изображений для веб* (разрешение, цветовой профиль RGB, формат файлов). Сборка кейса на платформе Behance или подготовка итогового файла презентации (например, в формате PDF/длинного *лонгрида*) для проверки преподавателем (Приложение 2, рисунок 2.15).

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

*В результате освоения учебного курса «Дизайн для всех: погружение в компьютерную графику» 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 фигуры;

- 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, последовательности и прочности 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 окончании 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 задаче 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.

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. – 592 с.: ил.
2. Келби, Скотт. Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 368 с.: ил.
3. Келби, Скотт. Хитрости и секреты работы в Photoshop CS / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 326 с.: ил.
4. Комолова Н. В., Тайц А. М., Тайц А. А. Самоучитель CorelDRAW 12. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
5. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007.
6. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов / Д. Ф. Миронов. – СПб.: Питер, 2004. – 224 с.: ил.
7. Олтман, Рик. CorelDraw для профессионалов / Рик. Олтман. – М.: Издательский дом «Энтроп», 1997. – 632 с.: ил.
8. Подосенина, Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников / Т. А. Подосенина. – СПб.: БХВ – Петербург, 2004. – 240 с.: ил.
9. Пономаренко, С. И. Adobe Photoshop 5.0. / С. И. Пономаренко. – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 512 с.: ил.
10. Тайц, А. М. CorelDraw 9: все программы пакета / А. М. Тайц, А. А. Тайц – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 1136 с.: ил.
11. Тимофеев, Г. С. Графический дизайн. Серия «Учебный курс» / Г. С. Тимофеев, Е. В. Тимофеева. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. – 320 с.
12. Тучкевич Е.И. Самоучитель Adobe Photoshop CS2. – СПб.: БХВ – Петербург, 2007.
13. Использование компьютерных технологий для обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья: [сайт] CyberLeninka. – [Б.м.], ок. 2025 – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kompyuternykh-tehnologiy-dlya-obucheniya-lits-s-ogranichennymi-vozmozhnostyami-zdorovya> –

Текст: электронный.

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.

