

Муниципальное учреждение дополнительного образования «Детская художественная школа» муниципального образования город-курорт Анапа

ОДОБРЕНА
Педагогический совет
МБУ ДО ДХШ г-к Анапа
Протокол №11 от 13.03.2023 год

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ДХШ г-к
Анапа
М.А. Гирич
Приказ № 53/03.03.23 от 14.03.2023 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
в области изобразительного искусства
«Компьютерная графика»**

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Введение

Дополнительная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства «Компьютерная графика» является неотъемлемой частью образовательной программы Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Детская художественная школа» муниципального образования г-к Анапа и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей, образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Дополнительная общеразвивающая программа в области изобразительного искусства «Компьютерная графика» разработана на основе следующих нормативных документов:

- Конституции Российской Федерации 12.12.1993г.
Федерального закона от 29.12.2012г. 273-ФЗ «Об образовании в РФ»

- ч.9 ст.2

- ч.8 ст.2

-ч.1 -2, 4ст.75

-ч.3 - 7 ст.83

- Конвенции о правах ребенка от 13 июня 1990г. № 1559-1;

- Примерные программы по дополнительным общеразвивающим программам в области изобразительного искусства и декоративно-прикладного творчества, рекомендованные Министерством культуры РФ (г. Москва, 2013 г.);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Устава МБУ ДО ДХШ г-к Анапа.

Дополнительная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства «Компьютерная графика» ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Adobe Photoshop и CorelDraw в рамках широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. Программа так же решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей,

ормации.

Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

1.3 Цели и основные задачи

Цель программы-целостное культурно-эстетическое воспитание личности, развитие творческого потенциала обучающегося через приобретение художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету «Компьютерная графика».

Основные задачи:

Обучающие:

- 1) познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Adobe Photoshop, CorelDraw, о цветовых моделях (RGB, CMYK и т.д.)
- 2) обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.
- 3) получить теоретические знания о способах хранения графической информации;
- 4) сформировать теоретические знания об основных элементах и периферийных устройствах, определяющих эффективность использования компьютера при работе с графическим материалом;
- 5) освоить прикладные знания в области использования векторной графики в практической деятельности;
- 6) освоить прикладные знания в области использования растровой графики в практической деятельности;
- 7) освоить прикладные знания в области верстки изданий различного характера.

Развивающие:

- 1) развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.
- 2) рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

Воспитательные:

- 1) воспитать творческую личность, способную эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- 2) сформировать стремление (потребность) использовать полученные знания и умения, приобретенные учащимися на уроках в деятельности школьного коллектива, в быту, на досуге.

1.4 Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Реализация программы «Компьютерная графика» основывается на

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

Содержание программы ориентировано на:

- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в освоении компьютерных технологий;
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития и творческого труда обучающихся;
- социализацию и адаптацию обучающихся в жизни общества.

В содержание курса «Компьютерная графика» включены следующие виды знаний:

- основные понятия и термины, которые используются в графическом дизайне;
- законы и приемы композиции;
- роль и значение цвета в графическом дизайне;
- основы шрифтовой композиции, основы типографики;
- создание стандартных и сложных примитивов;
- законы векторной и растровой графики.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на один год обучения.

Первое полугодие образовательного процесса: «Векторный редактор CorelDraw» решает задачу приобретения навыков создания творческих проектов, используемых в графическом дизайне. На этом этапе рассматриваются возможности векторной графики, уделяется внимание редактированию готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов, чтобы заинтересовать учащихся.

Во втором полугодии «Многофункциональный редактор Adobe Photoshop» ставит задачу приобретения знаний и умений изучения базовых знаний ретуши растрового изображения. Здесь предполагается углубление полученных знаний, а так же максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с текстом и фотографиями (преобразование, подборок изображению, создание логотипа и т.д.).

В содержании программы представлен такой вид деятельности учащихся, как материально-практическая деятельность: репродуктивная деятельность в формесистеме операций, ведущих к определенному варианту; практическая, связанная с отработкой умений и навыков, лабораторно-практическая; экспериментально-исследовательская; технологическая; проектная деятельность.

Для достижения определенных результатов обучения, усиления инструментальности курса применяются различные методы обучения, такие как развитие рефлексивного отношения к информации, обучение сообща, организационные формы обучения

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

1.8 Педагогический мониторинг результатов освоения программы

В начале учебных занятий педагогом проводится вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса.

В течение всего курса обучения осуществляется текущий контроль в форме педагогических наблюдений, позволяющий определить уровень усвоения программы, творческую активность учащихся, выявить коммуникативные склонности.

Итоговый контроль проводится по завершению учебного года обучения с учетом его особенностей. Педагог анализирует:

- усвоение обучающимся предметных знаний и умений;
- качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
-

творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и промежуточная аттестации.

Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения виде устного опроса – проверка знаний в форме беседы, которая предполагает знание терминологии предмета.

Промежуточная аттестация, итоговая могут проходить в виде тестирования. Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в протоколах. Результаты аттестации доводятся до сведения родителей.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
---	-------------------	----------------------	--------------------

3.3	Динамика. Создание векторных асимметричных, симметричных графических объектов.	урок	3
3.4	Освоение приемов построения композиций. Ритм. Виды ритма: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.	урок	3
3.5	Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	урок	3
3.6	Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	урок	3

Раздел 4. Программа Adobe Photoshop. Растровая графика.

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
4.1	Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.	урок	3
4.2	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop	урок	3
4.3	Способы и приемы редактирования растровых изображений.	урок	3
4.4	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику	урок	3
4.5	Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.	урок	3
4.6	Преобразование фотографии в графику. Графический портрет	урок	3
4.7	Работа со слоями.	урок	3
4.8	Фотоколлаж.	урок	3

Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне.

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
5.1.	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны.	урок	3
5.2	Редактирование цвета в векторной графике.	урок	3
5.3.	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цвета. Дизайн – композиций.	урок	3
5.4.	Основные цветовые контрасты.	урок	3

9.3	Импорт растровых изображений в программу Adobe Photoshop.. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.	урок	3
9.4	Экспорт изображений. Формат EPS	урок	3
9.5	Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов в программе Adobe Photoshop	урок	3

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW.

Тема 1.1. Вводная беседа о компьютерной графике. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла. Задачи: познакомить учащихся с организацией рабочего места, правильной посадкой за компьютером. Познакомить учащихся с произведениями графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы CorelDRAW. Познакомить учащихся с понятиями «файл», «создание файла», «сохранение файла».

Тема 1.2. Панель инструментов. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с набором инструментов программы CorelDRAW. Познакомить учащихся с техническими приемами создания векторных простых рисунков.

Тема 1.3. Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.

Формат: А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с редактированием формы графических объектов

инструментом «Фигура».

Тема 1.4. Инструмент «Свободная форма».

Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.

Формат: А-2. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с изображением объектов инструментом «Свободная форма».

Тема 1.5. Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: Формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», Многоугольник».

Тема 1.6. Группировка объектов.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Формат: 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист). Композиция в квадрате. Композиция в круге. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

Тема 3.2. Статика.

Формат: лист А-4. Создать 4 векторных симметричных графических объекта (4 шт. на лист). Симметричные графические объекты можно делать из букв.

Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

Тема 3.3. Динамика.

Формат: лист А-4. Создать 4 векторных асимметричных, симметричных графических объекта (4 шт. на лист). Асимметричные, симметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

Тема 3.4. Освоение приемов построения композиций. Ритм.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

Познакомить учащихся с видами ритмов: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.

Тема 3.5. Разработка орнамента. Геометрический орнамент.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Научиться

создавать орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).

Тема 3.6. Разработка орнамента. Растительный орнамент.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Научиться создавать орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).

Раздел 4. Растровая графика. Программа Adobe Photoshop.

Тема 4.1. Вводная беседа. Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с правилами работы с программой Gimp.

Познакомить учащихся с образцами растровой графики и графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы Adobe Photoshop.

Тема 4.2. Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Цветовые растяжки. Монохромная

цветовая композиция. Ахроматическая цветовая композиция.

Задачи: формировать умения редактирования цвета в программе CorelDRAW.

Тема 5.4. Основные цветовые контрасты.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветовых контрастов. Создать цветные композиции небольшого размера на основе цветовых контрастов: контраст основных цветов, контраст дополнительного цвета, контраст насыщения цвета, контраст тепла и холода (тепло-холодный), контраст света и тени (свето-теневой) в программе CorelDRAW. Композиции нужно делать на формальной, абстрактной основе, небольшого размера.

Раздел 6. Основы шрифтовой композиции

Тема 6.1. Редактирование шрифта. Подбор шрифта.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе над шрифтовой композицией в программе CorelDRAW.

Тема 6.2. Буква-образ.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Тема 6.3. Слово-образ.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Тема 6.4. Текст-образ.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Тема 6.5. Шрифтовой плакат.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения создания грамотных шрифтовых композиций.

Раздел 7. Основы типографики

Тема 7.1. Тональная цветность в типографике.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с законами и приемами создания произведений типографики.

Тема 7.2. Контрасты в типографике.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с законами и приемами создания произведений типографики. Показать разнообразие вариантов разработки темы.

Тема 7.3. Ритм в типографике.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения работать в типографике. **Тема 7.4. Кинетика в типографике.**

графических серий.

Раздел 9. Импорт, экспорт изображений.

Тема 9.1. Фотомонтаж. Упражнения. Программа AdobePhotoshop. Формат: А-4, А-3. Упражнения. Работа на компьютере. Задачи: познакомить учащихся с искусством создания фотомонтажных композиций. Познакомить учащихся с приемами создания фотомонтажей. Формировать умения в работе с растровой графикой.

Тема 9.2. Фотоколлаж. Упражнения. Программа AdobePhotoshop.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Задачи: познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля. Познакомить учащихся с приемами создания фотоколлажей. Формировать умения в работе с растровой графикой.

Тема 9.3. Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений

Задачи: познакомить учащихся с техническими приемами создания векторных рисунков. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств векторной графики.

Тема 9.4. Экспорт изображений. Формат EPS.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Перевод векторных изображений в формат EPS. Экспорт изображений. Редактирование изображений в программе AdobePhotoshop.

Задачи: познакомить учащихся с техническими приемами работы в растровой графике. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.

Тема 9.5. Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов в программе AdobePhotoshop.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Импорт векторных изображений в формате EPS. Редактирование импортируемых изображений и шрифтов в программе AdobePhotoshop.

Задачи: познакомить учащихся с техническими приемами работы в растровой графике. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1 Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднеспециальное или высшее

Учебная литература

1. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996
2. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство. Часть 2. Основы живописи. – Обнинск: Титул, - 1996
3. Яковлева Н.К. Воздушная живопись. Основные методы и приемы. -М.: ООО»ТД «Издательство Мир книги», 2006г.
4. Яковлева Н.К. Акварель. Основные техники и приемы. -М.: ООО»ТД «Издательство Мир книги», 2005г.
5. Яковлева Н.К. Водный пейзаж. Основы техники изображения. -М.: ООО»ТД «Издательство Мир книги», 2006г.
6. Яковлева Н.К. Портрет. Уроки мастерства. -М.: ООО»ТД «Издательство Мир книги», 2005г.
7. Яковлева Н.К. Натюрморт. Особенности жанра и композиции. -М.: ООО»ТД «Издательство Мир книги», 2005г.
8. Яковлева Н.К. Основы техники изображения. -М.: ООО»ТД «Издательство Мир книги», 2006г.
9. Яковлева Н.К. Свет и цвет в живописи. Особенности изображения. -М.: ООО»ТД «Издательство Мир книги», 2006г.

образование в сфере ИКТ, обладающий достаточными теоретическими знаниями и практическими умениями в области компьютерных технологий.

4.2 Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, п

4.3 Программное обеспечение учебного процесса включает:

– Системные программные средства: операционная система (Microsoft Windows XP), оболочки операционных систем, программы-утилиты, архиваторы, антивирусные программы, программы технического обслуживания и диагностические программы.

– Прикладные программные средства: текстовый процессор Microsoft Word; электронная таблица Microsoft Excel; программа для создания и просмотра презентаций Microsoft

PowerPoint; растровые и векторные графические редакторы Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Corel Draw; веб-браузер Google Chrome; аудио- и видео-проигрыватель Windows Media Player.

4.4 Дидактическое и методическое обеспечение

– слайд-шоу, наглядно демонстрирующие узловые вопросы по каждой теме, дающие основные определения понятий, пояснительные таблицы и схемы;

– специализированные видеофильмы по отдельным темам;

– пособия по дисциплине;

– электронные учебники и учебные пособия, имеющиеся в библиотеке.

5. Список рекомендуемой литературы

Методическая литература

1. Ботелло К., Реддинг Э.А. Adobe InDesign, Photoshop и Illustrator. Руководство дизайнера. Пер. с англ. + CD. – М.: Эксмо, 2008 г. – 600 с.: ил.
2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа. Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2013 г. – 272 с.: ил.
3. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. Пер. с англ. + CD. – М.: Эксмо, 2012 г. – 432 с.: ил.
4. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс. Пер. с англ. + CD. – М.: Эксмо, 2013 г. – 592 с.: ил.
5. Иоханнес Иттен Искусство цвета. – Д.Аронов, 2007 г.
6. Келби С. Adobe Photoshop CS6. Справочник по цифровой фотографии. Пер. с англ. – Вильямс, 2013 г. – 464 с.: ил.
7. Саттон Т., Виллен Б. Гармония цвета.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. 3-4 разных по принципу варианта использования темы «Кинетика».

Задачи: познакомить учащихся с законами и приемами создания произведений типографики.

Тема 7.5. Спонтанность в типографике.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения создания авторских типографских композиций.

Тема 7.6. Форма - контрформа

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся со значением формы и контрформы в шрифте и в типографике.

Тема 7.7. Эскиз поздравительной новогодней открытки.

Формат: А-4. Эскиз односторонней или распашной открытки. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения создания произведений графического дизайна.

Раздел 8. Единство стиля в графическом дизайне

Тема 8.1. Фирменный графический сегмент.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

Тема 8.2. Фирменный цветовой строй.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

Тема 8.3. Фирменный графический стиль.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

Тема 8.4. Эскиз поздравительной открытки к 8 марта.

Формат: А-4. Эскиз односторонней или распашной открытки. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения создания произведений графического дизайна.

Тема 8.5. Создание графической моно-серии.

Формат: А-3. Упражнения. Работа на компьютере. Создать 5-7 композиций, разных по формату (вертикальный, горизонтальный, квадратный, узкий и т.п.), разных по компоновке, но единых по стилю.

Задачи: познакомить учащихся с принципами и приемами работы по созданию фирменного графического стиля.

Тема 8.6. Создание цвето-графической серии в векторной графике.

Формат: А-3. Упражнения. Работа на компьютере. Создать 4-5 композиций, единых по формату, колориту и стилистике изображения, но разных по компоновке изобразительных элементов.

Задачи: познакомить учащихся с принципами и приемами создания

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с техническими приемами создания растровых рисунков и изобразительными средствами растровой графики.

Панель инструментов.

Тема 4.3. Способы и приемы редактирования растровых изображений.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений.

Тема 4.4. Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

Тема 4.5. Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

Тема 4.6. Преобразование фотографии в графику. Графический портрет.

Формат: А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: научить учащихся приемам редактирования растровых изображений. Научить учащихся переводить фотографии в графику.

Тема 4.7. Работа со слоями.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами работы со слоями.

Формировать умения в работе с растровой графикой.

Тема 4.8. Фотоколлаж.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию растровых графических композиций

Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне

Тема 5.1. Работа с цветом в программе CorelDRAW

Формат: А-4. Упражнение. Работа на компьютере.

Цветовой круг. Цветовые пюмоны.

Задачи: познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветового круга. Создать 12-шкальный цветовой круг в программе CorelDRAW.

Познакомить учащихся с цветовыми пюмонами.

Тема 5.2. Редактирование цвета в векторной графике.

Формат: А-4. Упражнение. Работа на компьютере. Инструменты «Заливка», «Пипетка».

Задачи: формировать умения редактирования цвета в программе CorelDRAW.

Тема 5.3. Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн композиций.

Задачи: формировать умения в работе с функциями: объединение, подгонка, пересечение графических объектов.

Тема 1.7. Инструмент «Художественное оформление».

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с пакетом инструментов «Художественное оформление».

Тема 1.8. Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш». Однородная заливка. Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с цветом.

Тема 1.9. Пакет интерактивные инструменты «Эффекты».

Формат: А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с пакетом интерактивных инструментов: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность.

Раздел 2. Приемы работы в программе CorelDRAW

Тема 2.1. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.

Формат: А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию векторных рисунков, разнообразить

технические приемы рисования и изображения графических объектов.

Тема 2.2. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.

Формат: 2 листа А-4.

Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов,

используя только линии различной толщины. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций различными

средствами выражения.

Тема 2.3. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.

Формат: 2 листа А-4.

Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя инструменты «Прямоугольник», «Многоугольник», «Овал» и функцию «Объединение». Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции

Тема 3.1. Методы выявления центра композиции.

Раздел 6. Основы шрифтовой композиции

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
6.1	Подбор шрифта. Редактирование шрифта.	урок	3
6.2	Буква-образ.	урок	3
6.3	Слово-образ.	урок	3
6.4	Текст-образ.	урок	3
6.5	Шрифтовой плакат.	урок	6

Раздел 7. Основы типографики

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
7.1	Тональная цветность в типографике	урок	3
7.2	Контрасты в типографике	урок	3
7.3	Ритм в типографике.	урок	3
7.4	Кинетика в типографике.	урок	3
7.5	Спонтанность в типографике.	урок	3
7..	Форма – контрформа.	урок	3
7.7	Эскиз поздравительной новогодней открытки.	урок	6

Раздел 8. Единство стиля в графическом дизайне

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
8.1	Фирменный графический сегмент.	урок	3
8.2	Фирменный цветовой строй.	урок	3

Раздел 9. Импорт, экспорт изображений

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
9.1.	Фотомонтаж. Упражнения. Программа Adobe Photoshop.	урок	3
9.2	Фотоколлаж. Упражнения. Программа Adobe Photoshop.	урок	3

Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW			
1.1	Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла	урок	3
1.2	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	урок	3
1.3	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	урок	3
1.4	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	урок	3
1.5	Инструменты «Прямоугольник», «Овал» «Многоугольник».	урок	3
1.6	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	урок	3
1.7	Инструмент «Художественное оформление».	урок	3
1.8	Заливка цветом. Редактирование цвета инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	урок	3
1.9	Интерактивные инструменты. «Эффекты».	урок	3

Раздел 2. Приемы работы в программе CorelDRAW

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
2.1	Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	урок	3
2.2	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	урок	3
2.3	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	урок	3

Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание
3.1	Создание декоративных графических композиций, созданных на основе букв. Композиция в квадрате. Композиция в круге.	урок	3
3.2	Статика. Создание векторных симметричных графических объектов	урок	3

(индивидуальные, групповые), а также средства обучения (изобразительные, естественные, вербально-информационные и технические), формы урока, такие как лекции, диспуты, а также проектная, исследовательская деятельность, практические занятия, игровые технологии и т.п.

Программой предусмотрено регулярное включение в образовательный процесс таких форм, как деловая игра, экскурсия, самостоятельная работа обучающихся по выбранным темам, индивидуальные и групповые консультации, конкурсы изготовления собственного логотипа, бренда. Данные формы помогают активизировать обучение.

1.7 Ожидаемые результаты освоения программы

Овладение предметными знаниями и умениями

Результатом освоения программы «Компьютерная графика» является сформированность у обучающихся необходимых в профессиональной деятельности компетенций в предметной области.

Личностные результаты:

- формирование навыков трудолюбия, аккуратности при работе с оборудованием, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей;
- формирование позитивных личностных качеств учащихся: целеустремленность, ответственность, терпения, коммуникативную культуру, внимание, находчивость, изобретательность;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, себе.

Метапредметные результаты:

характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий учащихся, проявляющихся в познавательной и практической деятельности:

- формирование умения определять и формулировать цель деятельности; проговаривать последовательность действий при выполнении заданий, высказывать свои предположения;
- формулировать умение слушать собеседника и вести диалог, излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- формирование умений добывать новые знания: находить ответы на вопросы, опираясь на свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятиях;
- уметь перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы в группе;
- мотивировать учащихся к нестандартному мышлению, изобретательству и инициативности при выполнении рисунков и проектов;
- формировать умение совместно договариваться о правилах общения и поведения;
- формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем профессиональной деятельности.

Предметные результаты:

принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцентов на ней делается на следующих принципах:

Принцип прочности предполагает стремление к тому, чтобы приобретенные знания, умения и навыки обучающихся были прочно закреплены, в первую очередь, практически, также постоянное поддержание интереса обучающихся к занятиям.

Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел–реализация–рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности.

Принцип активности предполагает необходимость строить учебный процесс таким образом, чтобы учащиеся не просто воспринимали предлагаемый материал, но и стремились закрепить полученные знания, умения и навыки, анализировали ошибки и достижения свои и товарищей, самостоятельно решали поставленные задачи.

1.5 Основные характеристики образовательного процесса

Программа предполагает участие детей в возрасте от тринадцати лет.

Принцип приема учащихся в класс «Компьютерной графике» осуществляется на заявительной основе.

Уровень освоения программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы- 1 года.

Количество детей в группе: до 7-ми человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе).

Примерный режим работы: занятия проводятся два раза в неделю по 3 учебных часа. В соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 длительность одного академического часа для детей школьного возраста – 40 мин.

При реализации дополнительной общеразвивающей программы в области изобразительного искусства «Компьютерная графика» с нормативным сроком обучения 1 год общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 207 часов (34 недели).

1.6 Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

1.2 Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы

«Компьютерная графика» является сравнительно молодой дисциплиной. Ее появлению способствовало развитие компьютерной техники на рубеже 80-х и 90-х годов. В данный момент персональные компьютеры имеют такие характеристики, которые позволяют профессионалам в области изобразительного искусства, к которым можно отнести художников-оформителей, дизайнеров, архитекторов, обходиться без традиционных инструментов художника: бумаги, красок, карандашей – все это заменяет компьютер с установленными на него специальным программным обеспечением.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры.

Основное назначение курса «Компьютерная графика» состоит в выполнении творческого культурологического и социального заказа современного общества, направленного на подготовку подрастающего поколения к полноценной работе в условиях глобальной информатизации всех сторон общественной жизни. На предмете «Компьютерная графика» имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов современного искусства и дизайна благодаря новым информационным технологиям. Гибкость индивидуальной программы, разработанной преподавателем, приближает обучение к реалиям современной жизни. На занятиях учащиеся изучают основные информационные технологии, базовые приемы работы с компьютерной графикой, узнают о сферах использования компьютерной техники в работе современного художника. Это возможно только при условии обучения учащихся работе с информацией, привлекая для этого современные технические средства, в том числе, компьютер.

Актуальность программы обуславливается профессионально-ориентированной направленностью, насущной потребностью системы художественного образования в сфере культуры и искусства для обеспечения непрерывности художественного образования, включает задания, ориентированные на подготовку обучающихся к поступлению в профессиональные учебные заведения, а также важностью изобразительного искусства для развития и воспитания молодого поколения. Учащиеся приобретают необходимые навыки с компьютерными программами, познают изнутри труд художника-графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной инф

**СТРУКТУРА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

1. Пояснительная записка

- 1.1 Введение.....
- 1.2 Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы
- 1.3 Цели и основные задачи
- 1.4 Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса
- 1.5 Основные характеристики образовательного процесса
- 1.6 Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса
- 1.7 Ожидаемые результаты освоения программы
- 1.8 Педагогический мониторинг результатов освоения программы

2. Учебно-тематический план

3. Содержание программы

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

- 4.1 Кадровое обеспечение
- 4.2 Педагогические технологии, методы. Приемы и формы организации образовательного процесса
- 4.3 Программное обеспечение
- 4.4 Дидактическое и методическое обеспечение

5. Список рекомендуемой литературы