

КОМИТЕТ ПО КУЛЬТУРЕ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА УЛАН -УДЭ
МАУ ДО «ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА
им. Р.С. МЭРДЫГЕЕВА»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебного предмета
ПО.01. УП.04. Компьютерная графика

**Для обучающихся по дополнительной предпрофессиональной
общеобразовательной программе в области изобразительного искусства
«Дизайн»**


1-5 класс

Улан-Удэ

2022 год

Составлена в соответствии с Федеральными государственными требованиями к минимуму содержания, структуре и условия реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн» со сроком обучения 5 лет.

Заместитель директора по УВР


Ульзутеева А.А.

31 августа 2022г.

Рассмотрено и принято Педагогическим советом МАУ ДО ДХШ им. Р.С. Мэрдыгеева
31.08.2022 г. протокол №1

Составитель: Крюкова Н.П. - преподаватель высшей квалификационной категории ДХШ им.
Р.С. Мэрдыгеева

Структура программы учебного предмета «Компьютерная графика»

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

- Учебно-тематический план
- Содержание тем и разделов

3. Требования к уровню подготовки обучающихся, система оценок.

- Требования к уровню подготовки.

4. Формы и методы контроля.

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание;

5. Методическое обеспечение учебного процесса

6. Список литературы.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн».

Компьютерная графика – в системе художественного образования этот предмет изучается взаимосвязано с предметом «Основы дизайн - проектирования» и в процессе обучения дополняет учебные предметы «Рисунок» и «Живопись», что способствует целостному восприятию дизайна учащимися.

Цель и задачи учебного предмета:

Целью УП Компьютерная графика является художественно-эстетическое развитие личности ребенка, раскрытие творческого потенциала, приобретение в процессе освоения программы знаний и умений, способствующих применению возможностей графических программ в графическом дизайне, выполнению графических частей, элементов различных проектов, макетов полиграфической и рекламной продукции.

Задачи:

- освоение терминологии предмета «Компьютерная графика»;
- приобретение умений грамотно работать с графическими программами;

формирование:

- умения создавать графические изображения в векторной и растровой графике, умения создавать художественный образ при помощи компьютерной графики;
- приобретение устойчивых умений передавать авторский замысел при помощи компьютерной графики;

приобретение навыков работы с подготовительными материалами:

- фотографиями, рисунками, шрифтами, эскизами;
- формирование навыков воплощения идеи в дизайн - проект.

Занятия по компьютерной графике относятся к базовым предметам в программе художественного воспитания учащихся. Учебный предмет «Компьютерная графика» - это система обучения и воспитания, нарастания учебных задач, последовательного приобретения знаний и развития умений и навыков. Программа по компьютерной графике включает ряд теоретических и практических заданий, которые направлены на работу с графическими изображениями и объектами и помогают познать и осмыслить суть графического дизайна и дизайна в целом. Эти упражнения способствуют развитию у учащихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн – проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями.

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы «Дизайн» со сроком обучения 5 лет срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 5 лет.

При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий с первого по шестой классы составляет 33 недели ежегодно.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет 330 часов.

Возрастная группа детей от 11- 15 лет. Объем учебного времени 49,5 ч. 33 учебные недели. Недельная нагрузка 1 час. Учебный час составляет 40 минут.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации.

Учебный предмет «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет (программа «Дизайн» со сроком обучения 5 лет).

Вид учебной работы, аттестации, учебные нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации										Всего часов
	1		2		3		4		5		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Классы											
Полугодия											
Аудиторные занятия	33 ч.		33 ч.		33 ч.		33 ч.		33 ч.		165 ч.
Самостоятельная работа	33 ч.		33 ч.		33 ч.		33 ч.		33 ч.		165 ч.
ИТОГО											330 ч.

Форма проведения учебных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций. Занятия по учебному предмету и проведение консультаций осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов, развивая возможности каждого учащегося.

Обоснование структуры программы

Обоснованием структуры программы являются ФГТ к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн», отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).

Предложенные методы работы в рамках предпрофессиональной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

Каждый учащийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы учащиеся могут пользоваться Интернетом с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям. Класс компьютерной графики должен быть оснащен персональными компьютерами, сканером, принтером, цифровым фотоаппаратом, интерактивной доской.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Изучение программы учебного предмета «Компьютерная графика» начинается с беседы с детьми о технике безопасности и правилах работы в компьютерном классе. В начале каждого нового учебного года преподаватель вновь напоминает учащимся об этих правилах. Программа учебного предмета «Компьютерная графика» составлена с учетом сложившихся традиций реалистической школы обучения рисунку, а также принципов наглядности, последовательности, доступности с учетом специфики направления «Дизайн». Содержание программы учебного предмета «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления. Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении компьютерной графике, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать элементы графического дизайна. Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Предлагаемые темы заданий по компьютерной графике носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики. Главной формой обучения компьютерной графике является практическая работа по изучению возможностей векторной и растровой графики, позволяющих выполнять любой вид работ в графическом дизайне. Выполнение краткосрочных упражнений способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладевать искусством компьютерной графики. Параллельно с выполнением практических заданий на компьютере учащиеся собирают (фотографируют) натуральный материал, необходимый им в работе по предмету, что способствует развитию наблюдательности, креативного мышления, зрительной памяти и дает возможность эффективно овладеть искусством графического дизайна. На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе Corel DRAW. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений графического дизайна. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа Corel DRAW) и растровой графике (программа Adobe Photoshop) по принципу: от простого - к сложному, от частного - к обогащенному общему, от плоскостного - к объемному решению. На завершающем этапе обучения происходит ознакомление с основами создания комплексных графических дизайн проектов. Обучение компьютерной графике включает также композиционные творческие задания, ставящие своей целью комплексное применение приобретенных знаний и умений при решении творческих задач, формирование художественного мышления.

Содержание учебного предмета распределено по следующим разделам:

Векторная графика.

Графическая программа Corel DRAW.

Приемы работы в программе Corel DRAW.

Знакомство с законами и приемами работы над композицией.

Программа Adobe Photoshop.

Растровая графика.

Роль и значение цвета в графическом дизайне.

Основы шрифтовой композиции.

Знакомство с языком графического дизайна.
Импорт, экспорт изображений.
Продукция графического дизайна.
Календарь. Плакат. Виды плакатов.
Фирменный стиль.
Образ в графическом дизайне.
Направления в современном искусстве и графическом дизайне.
Итоговая работа. Проект графической продукции.

Учебно - тематический план.

Наименование разделов и тем	Макс. учебная нагрузка час.	Количество аудиторных часов		
		Теоретическая работа	Практическая работа	Самостоятельная работа
1	2	3	4	5
1 класс				
I полугодие				
Учебные предметы (УП): «Компьютерная графика»	66	7	26	33
Раздел 1				
Векторная графика. Графическая программа Corel Draw				
1.1 Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы. CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.	2	0,5	0,5	1
1.2 Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	2	0,5	0,5	1
1.3 Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	2		1	1
1.4 Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	2		1	1
1.5 Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник»	2		1	1
1.6 Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	4	0,5	1,5	2
1.7 Инструмент «Художественное оформление»	2	0,5	0,5	1
1.8 Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Фонтовая заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	2	0,5	0,5	1
1.9 Интерактивные инструменты. «Эффекты».	4	0,5	1,5	2
Раздел 2.				
Приемы работы в программе Corel DRAW				
2.1 Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	6	0,5	2,5	3
2.2 Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	4	0,5	1,5	2
2.3 Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	4	0,5	1,5	2
Раздел 3.				
Знакомство с законами и приемами композиции				
3.1 Методы выявления центра композиции. Создание декоративных графических композиций, созданных на основе букв. Композиция в квадрате. Композиция в круге.	6	0,5	2,5	3
3.2 Статика. Создание векторных симметричных графических объектов.	4	0,5	1,5	2
3.3 Динамика. Создание векторных асимметричных, графических объектов.	4	0,5	1,5	2
3.4 Освоение приемов построения композиций. Ритм. Виды ритма:	4		2	2

ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.				
3.5 Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	6	0,5	2,5	3
3.6 Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	6,5	0,5	3	3
2 класс	66	7,5	25,5	33
Раздел 4. Программа Adobe Photoshop. Растровая графика.				
4.1 Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.	4	1	1	2
4.2 Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop.	6	0,5	1,5	4
4.3 Способы и приемы редактирования растровых изображений.	2,5	0,5	1	1
4.4 Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	2,5	0,5	1	1
4.5 Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.	5	0,5	1,5	3
4.6 Преобразование фотографии в графику. Графический портрет.	4	0,5	1,5	2
4.7 Работа со слоями.	4	0,5	1,5	2
4.8 Фотоколлаж.	5,5	0,5	2	3
Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне				
5.1 Работа с цветом в программе Corel DRAW. Цветовой круг.	3	0,5	0,5	2
5.2 Редактирование цвета в векторной графике.	2		1	1
5.3 Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций. Основные цветовые контрасты.	2		1	1
Раздел 6. Основы шрифтовой композиции				
6.1 Подбор шрифта. Редактирование шрифта.	2	0,5	0,5	1
6.2 Буква-образ.	4,5	0,5	2	2
6.3 Слово-образ.	4,5	0,5	2	2
Раздел 7. Дизайн композиция				
7.1 Дизайн открытки. Формат. Иллюстрация. Цвет.	14	0,5	6,5	6
3 класс	66	2,5	28,5	33
Раздел 8. Единство стиля в графическом дизайне				
8.1 Фотоколлаж. Упражнения. Программа Adobe Photoshop	12	0,5	5,5	6
8.2 Дизайн театральной афиши.	12	0,5	5,5	6
8.3 Принт для футболки.	13	0,5	6,5	6
8.4 Дизайн обложки для журнала или книги.	12	0,5	4,5	7
8.5 Принт для текстиля (раппортная композиция)	17	0,5	8,5	8
4 класс	66	5	28	33
Раздел 9. Календарь				
9.1 История календарей. Виды календарей.	2	1		1
9.2 Выбор темы календаря. Сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря.	6		2	4
9.3 Виды календарных сеток. Создание календарной сетки	8	0,5	3,5	4
9.4 Работа над листами календаря	12,5	0,5	8	4
9.5 Эскиз обложки календаря.	6		3	3
Раздел 10. Плакат				
10.1 Виды плакатов.	2	1		1
10.2 Плакат - листовка.	8,5	0,5	4	4
10.3 Плакат – афиша.	8	0,5	3,5	4
10.4 Рекламный плакат.	7	0,5	2,5	4
10.5 Социальный плакат.	6	0,5	1,5	4
5 класс	66	6	27	33
Раздел 11. Фирменный стиль				
11.1 Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами	2	1		1

фирменного стиля.				
11.2 Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов.	4	0,5	1,5	2
11.3 Разработка логотипа или фирменного знака.	10	1	4	5
11.4 Деловая документация, Визитка. Бланк для письма. Конверт	6	0,5	2,5	3
11.5 Сувенирная продукция.	3,5	0,5	1	2
11.6 Рекламные носители. Фирменный пакет.	7,5	0,5	3	4
Раздел 12. Авторский проект				
12. 1 Проект продукции графического дизайна. Свободная тема. Выбор темы. Выполнение итоговой работы	33	2	15	16

Содержание разделов и тем.

Первый год обучения

Раздел 1

Векторная графика. Графическая программа Corel Draw

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 Corel DRAW. 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 Corel DRAW. 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.

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 Corel DRAW

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.

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 графических объекта (4 шт. на лист). Асимметричные 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 цветные, 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).

2 класс

Раздел 4. Программа Adobe Photoshop. Растровая графика.

Тема 4.1. Вводная беседа. Интерфейс растровой программы Adobe

Potoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.

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

Задачи: познакомить учащихся с правилами работы с программой Adobe Photoshop. 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.

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 Corel DRAW.

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 Corel DRAW. 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 Corel DRAW.

Тема 5.3. Знакомство с цветовой гармонизацией. Основные цветовые контрасты. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.

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

Задачи: формировать умения редактирования цвета в программе Corel DRAW. 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, симультанный контраст, контраст насыщения цвета, контраст тепла и холода (тепло-холодный), контраст света и тени (светотеневой) в программе Corel DRAW. 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 Corel DRAW.

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.

Раздел 7. Дизайн композиция

Тема 7.1 Дизайн открытки. Формат. Иллюстрация. Цвет.

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

Задачи: Создание графической композиции. Эскиз односторонней открытки. Тема «Праздничное поздравление». Соединение изображения с текстом. Применить цветовые гармонии. Возможно использовать как векторную так и растровую графику.

3 класс

Раздел 8. Единство стиля в графическом дизайне

Тема 8.1 Фотоколлаж. Упражнения. Программа Adobe Photoshop.

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

Задачи: формировать умение работать с инструментом лассо, использовать горячие клавиши (вырезать – Ctrl X, скопировать Ctrl C, вставить Ctrl V). Формировать умение составлять коллажную композицию из разных фрагментов изображения, сохранять при этом цветовые гармонии.

Тема 8.2 Дизайн театральной афиши.

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

Задачи: Знакомство с работами художников. Формировать умение работы с литературным произведением. Умение создавать лаконичное графическое изображение (1, 2 фигуры). Умение объединять изображение с текстом. Навык работы с цветовым кругом. Возможно, выполнить афишу в технике коллажа.

Тема 8.3 Принт для футболки.

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

Задачи: Выбор темы для принта (ботаника, анималистика, абстракция и т.д.). Отрисовка принта.

Тема 8.4 Дизайн обложки для журнала или книги.

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

Задачи: Работа над тематической обложкой (мода, стиль, авто, путешествие, ИИ, кухня, спорт и т.д.). Применить умение работать с инструментами. Умение вырезать объект из фотографии, создавать единую композицию из изображения и текста.

Тема 8.5 Принт для текстиля (раппортная композиция)

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

Задачи: отрисовка принта. Умение создавать ритм, зеркалить изображение (отображать в разные стороны).

4 класс

Раздел 9. Календарь

Тема 9.1 История календарей. Виды календарей.

Формат: беседа, просмотр презентации к уроку.

Задачи: знакомство с творчеством Альфонса Мухи. Изучить виды календарей. Разработать эскиз календаря.

Тема 9.2 Выбор темы календаря. Сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря.

Формат: А4 – эскиз календаря, выбор цветовой гаммы.

Задачи: Сбор фотоматериалов. Отрисовка эскиза в программе Adobe Photoshop.

Тема 9.3 Виды календарных сеток. Создание календарной сетки.

Формат: А-3, А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: разработать 2,3 варианта календарной сетки.

Тема 9.4 Работа над листами календаря

Формат: А-3, А-4, А-5 Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: Соединение изображения с календарной сеткой (разработать 2,3 варианта)

Тема 9.5 Эскиз обложки календаря.

Формат: А-3, А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: разработать обложку календаря.

Раздел 10.

Плакат

Тема 10.1 Виды плакатов.

Формат: Беседа, изучение презентации к уроку. Тематические плакаты.

Задачи: познакомить учащихся с историей появления плакатов, видами плакатов, средствами и приемами создания плакатов. Показать образцы произведений искусства плаката.

Тема 10.2 Плакат - листовка. Информационный плакат

Формат: А-4. Работа над эскизами плаката-листовки. Работа на компьютере.

Задачи: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна.

Тема 10.3 Плакат – афиша.

Формат: А-4. Работа над эскизами плаката-афиши. Работа на компьютере.

Задачи: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна.

Тема: 10.4 Рекламный плакат.

Тема 11.4. Рекламный плакат.

Формат: А-4. Работа над эскизами рекламного плаката. Работа на компьютере.

Задачи: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

Тема 10.5 Социальный плакат.

Формат: А-4. Работа над эскизами плаката-афиши. Работа на компьютере.

Задачи: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

5 класс

Раздел 11.

Фирменный стиль

Тема 11.1 Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного стиля.

Формат урока: беседа, просмотр презентации к уроку. Анализ работ дизайнеров.

Задачи: познакомить учащихся с образцами фирменного стиля, значением фирменного стиля в современном дизайне. Показать разнообразие приемов работы над фирменным стилем. **Тема 11.2** Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

Задачи: формировать навыки по созданию произведений графического дизайна. Развивать креативное мышление.

Тема 11.3 Разработка логотипа или фирменного знака.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

Задачи: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Применять навыки в работе со шрифтом.

Тема 11.4 Деловая документация, Визитка. Бланк для письма. Конверт.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения и навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

Тема 11.5 Сувенирная продукция.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Значки, кружки, флажки. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения и навыки по созданию сувенирной продукции и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

Тема 11.6 Рекламные носители. Сувенирная продукция. Фирменный пакет.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения и навыки по созданию сувенирной продукции и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

Раздел 12. Авторский проект

Тема 12. 1 Проект продукции графического дизайна. Свободная тема. Выбор темы. Выполнение итоговой работы

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерная графика» является приобретение учащимися следующих знаний, умений и навыков:

- 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;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе Corel DRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ Corel DRAW и Adobe Photoshop;

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

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

Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных и домашних работ ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал.

Виды и формы промежуточной аттестации:

- контрольный урок – просмотр (проводится в счет аудиторного времени);
- экзамен - творческий просмотр (проводится во внеаудиторное время).

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ учащихся преподавателями. Экзамены проводятся в форме творческого просмотра работ учащихся за пределами аудиторных занятий в рамках промежуточной (экзаменационной) аттестации.

Критерии оценок

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

Оценка 5 «отлично»

Предполагает:

- самостоятельный сбор графического и фотографического материала;
- правильную компоновку изображения в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работ на ПК;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение методам и приемам работы с графическими программами;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в работе;
- умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- творческий подход.

Оценка 4 «хорошо»

Допускает:

- некоторую неточность в компоновке;
- небольшие недочеты в построении композиции;
- незначительные нарушения в последовательности работы над эскизами на ПК;
- некоторую небрежность при исполнении графических изображений.

Оценка 3 «удовлетворительно»

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;
- неумение самостоятельно вести работу над композицией;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе над эскизами;
- однообразное использование графических приемов для решения разных задач;
- незаконченность, неаккуратность в эскизах.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям.

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурального

графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя – направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться;

постичь секреты мастерства. Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности графической работы будет определяться степенью решения поставленных задач. По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся.

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими

по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку учащегося. Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих учащихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Учебники, самоучители

1. Гуреев А.П., Харитонов А.А. Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2013
2. Гурский Ю., Гурская И. Photoshop CS4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
5. Дунаев В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2013
6. Жвалевский А. Цифровое фото и Photoshop CS5 без напряжения (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
7. Завгородний В. Photoshop CS6 на 100% (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
8. Завгородний В. Photoshop CS5 на 100%. 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
9. Заика А. А. Photoshop для начинающих. Серия: Компьютер - это просто. Издательство: Рипол-Классик, 2013
10. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005
11. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник) Издательство: «Питер», 2003
12. Прохоров А.А., Прокди Р.Г., Финков М.В. Самоучитель Photoshop CS6 (официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника, 2013
13. Пташинский В. Corel DRAW X5 на 100 % (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011
14. Федорова А.В. Corel DRAW X3. Экспресс-курс. Издательство: BHV, 2006

15. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: ВHV, 2014

Список методической литературы

1. Медведев Л. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Учеб. пособие для студентов худож. – граф. фак. пед. ин-тов. – М.: Просвещение, 1986
2. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция. – М.: Просвещение
3. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1988
4. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002

Список учебной литературы

1. Барышников А.П. Перспектива. – М., 1955
2. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
3. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
4. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
5. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006

Дополнительная литература для преподавателей

1. Викентьев И.Г. Приемы рекламы: Методика для рекламодателей и рекламистов. – Новосибирск, 1993
2. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006
3. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009
4. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб: Питер, 2008
7. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007
8. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004

Интернет-ресурсы

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне
2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне
3. www.rastudent.ru – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
4. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика