

Бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Вологодской области
«Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел
им. В.В. Верещагина»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»
со сроком обучения 5 лет

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета
«Компьютерная графика»

Череповец
2017

РАЗРАБОТЧИКИ: Китова Т.В., преподаватель БПОУ ВО «Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел им. В.В. Верещагина»

РЕДАКТОР: Чупова А.Г., заведующий отделом дополнительного образования БПОУ ВО «Череповецкое областное училище искусств и художественных ремесел им. В.В. Верещагина»

Содержание

	Стр.
1 Пояснительная записка	4
2 Направленность программы	4
3 Общая характеристика дисциплины	4
4 Объем дисциплины	6
5 Требования к уровню содержания дисциплины	7
6 Виды учебной работы и учебного контроля	7
8 Тематический план учебной дисциплины	8
9 Содержание дисциплины	10
10 Требования к формам и содержанию промежуточной аттестации	20
11 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	21
12 Материально-техническое обеспечение дисциплины	22
13 Приложение 1. Примеры работ учащихся	24

Пояснительная записка

Данная программа разработана в соответствии с Законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании»; Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным Приказом Минобрнауки №1008 от 29.08.2013; Рекомендациями по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств в детских школах искусств по видам искусств (Приложение к Письму Минкультуры России от 19.11.2013 г. №191-01-39/06ГИ); с Примерными учебными планами образовательных программ по видам искусств для детских школ искусств (Федеральное агентство по культуре и кинематографии, Научно-методический центр по художественному образованию, Москва, 2003), с рабочими учебными планами по дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе «Изобразительное искусство».

Направленность программы

Рабочая программа дисциплины направлена на:

- выявление одаренных детей в области изобразительного искусства в раннем детском возрасте;
- создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно-нравственного развития детей;
- приобретение детьми знаний, умений и навыков:
 1. навыки художественного творчества с использованием компьютерных технологий;
 2. научить пользоваться компьютером, как естественным инструментом художника, т.е.
 3. рисовать с помощью электронного пера и графического планшета, создавать простые и сложные графические и живописные композиции;
 4. развивать навыки абстрактной композиции и дать понятия о конструкции произведения;
 5. научить обобщать и выявлять главное из множества качеств и приводить детали к единству с главной задачей и целью произведения;
- обретение детьми опыта творческой деятельности;
- овладение детьми духовными и культурными ценностями народов мира;
- подготовку одаренных детей к поступлению в образовательные учреждения, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Общая характеристика дисциплины

Компьютерная графика - область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютера. Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная

графика», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Компьютерная графика - создание и изменение изображений при помощи компьютера. Это новый, необычайно интересный и перспективный предмет, который играет важнейшую роль в создании компьютерных игр, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, видеопрезентаций и фильмов. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания простейших рисунков до компьютерного проектирования в научных исследованиях. Для сферы обучения средства компьютерной графики открывают принципиально новые возможности: в процессе анализа изображений дети учатся понимать произведения искусства, динамически управлять формой, размерами и цветом изображения. Использование компьютерной графики повышает уровень восприятия информации, способствует развитию таких важных качеств, как интуиция, образное мышление.

Программа направлена, прежде всего, на развитие визуального, образного мышления ребенка и формирование у него культуры восприятия и освоения мультимедиа информации. Изучая компьютерную графику дети приобщаются к духовной, эстетической деятельности в области компьютерных технологий, и получают благоприятные условия для социальной адаптации и профессиональной ориентации.

Основными **дидактическими единицами** являются:

1. изучение и закрепление знаний по цветоведению, законам композиции, перспективы, знакомство и освоение принципов построения изобразительно-шифтовых композиций, орнамента;
2. выполнение практических заданий по созданию рекламной продукции, обработке художественных изображений и др;
3. изучение устройства компьютера; приобретение практических навыков работы, изучение компьютерной «азбуки»;
4. изучение графических пакетов - компьютерных программ, как концентрированного выражения опыта художников и программистов.

Предмет «Компьютерная графика» строится по линейному принципу. Объектом изучения являются.

Изучение дисциплины «Компьютерная графика» направлено на достижение следующих **цели**:

формирование у обучающихся устойчивого интереса к мультимедийным технологиям и реализация их творческих способностей. Создание условий для учащихся, при которых они смогут делать иллюстрации различного уровня сложности, редактировать и монтировать видео, создавать анимационные фильмы.

В процессе изучения курса решаются следующие **задачи**:

- формирование навыков работы в профессиональных графических редакторах;
- начальное представление о разнообразии техник обработки и создания изображений, спецэффектов;
- развитие внимания, художественного вкуса, творческих способностей обучающихся;
- воспитание аккуратности, терпения, самостоятельности при выполнении работ.
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании;
 - изучение устройства компьютера; приобретение практических навыков работы,
 - изучение графических пакетов - компьютерных программ, как концентрированного выражения опыта художников и программистов.

Объем дисциплины

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика» рассчитана на 132 аудиторных часа, изучается в 4 и 5 классе. Занятия проводятся по 2 академических часа в неделю. Продолжительность учебных занятий в году составляет 33 недели. В связи с большой загруженностью учащихся в общеобразовательной организации самостоятельная работа программой не предусмотрена.

Занятия по предмету «Компьютерная графика» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий численностью от 6 до 10 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами:

- связи теории и практики;
- наглядности;
- применения дифференцированного и индивидуального подходов;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- вариативности содержания, многообразия тем;
- творчества педагога и активности учащихся.

Требования к уровню освоения содержания дисциплины

В результате изучения «Компьютерной графики» обучающийся должен

должны знать:

- основные приемы работы, в программе Paint, Adobe Photoshop, Corel Draw.
- грамотно продумывать цветовую гамму,
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- назначение и функции различных графических программ

должны уметь:

- самостоятельно создавать композиции, разнообразные узоры, природные мотивы и сюжеты
- анализировать явления и предметы окружающего мира
- владеть основными приемами работы, в программе
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
- применять к тексту различные эффекты.

Виды учебной работы и учебного контроля

При изучении предмета «Компьютерная графика» используются следующие методы обучения:

- словесный метод (лекция с элементами беседы - объяснение теоретических основ компьютерной графики и цифрового видео);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов, фильмо);
- практический метод (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);
- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

В задачи **контроля** входит объективная характеристика знаний обучающихся. В качестве средств текущего контроля успеваемости используются следующие виды отчетности:

- устный опрос;
- типовое задание;
- практическая работа.

В качестве средств промежуточного и итогового контроля успеваемости используется контрольная работа.

Контрольный урок проводится по завершению срока обучения (второго года) в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Тематический план учебной дисциплины
«Компьютерная графика»
дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы
«Изобразительное искусство» со сроком обучения 5 лет

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество аудиторных часов
	Четвертый класс Первое полугодие	32
1	Основные сведения о компьютере. Как работать с компьютером.	2
2	Создание декоративных композиций с помощью графического редактора Adobe Photoshop CS3.	6
3	Что такое компьютерная графика? Основы компьютерной графики. Растровая и векторная графика. Форматы файлов.	2
4	Знакомство с графическим редактором CorelDraw. Интерфейс и основные возможности: - основное меню команд; - панель свойств; - панель инструментов; - палитра; - строка состояния; - рабочая область.	4
5	Рабочий инструмент Прямоугольник и Рабочий инструмент Эллипс его свойства.	4
6	Рабочий инструмент Многоугольник	4
7	Типы заливок.	4
8	Рабочий инструмент "Интерактивный переход" и его свойства.	6
	Второе полугодие	34
9	Рабочий инструмент "Интерактивное искажение» и его свойства.	8
10	Создание перспективы с применением инструмента "Интерактивная выпуклость» и его свойства.	6
11	Инструменты рисования.	2
12	Работа с составными объектами. Создание новых форм объектов. Команды - объединить; - обрезать; - пересечение; -передний минус задний элемент;	4

	- задний минус передний элемент.	
13	«Абстрактная композиция»	14
	Итого	66
	Пятый класс Первое полугодие	32
1	«Натюрморт»	10
2	Основы работы в графическом редакторе Corel Draw.	4
3	“Бабочка”	10
4	«Насекомое»	8
	Второе полугодие	34
5	Обработка растровых изображений. Общие операции. Цветовая коррекция.	6
6	Животные. Стилизация.	8
7	Работа с текстом	6
8	Контрольное задание: Составление образа из цветов и других элементов.	14
	Итого	66
	Всего по курсу	132

Содержание учебной дисциплины

I полугодие

ТЕМА 1: Основные сведения о компьютере. Как работать с компьютером.

Содержание учебного материала

Техника безопасности поведения в компьютерном классе Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. В кабинете вычислительной техники необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

Что такое компьютер. Представление информации в компьютере. Как работает компьютер, его устройство /основные блоки, дополнительные устройства, память/. История развития. О программах для компьютеров. Основы работы в Windows. Разновидности программ для компьютеров /операционные, прикладные/. Нумерация версии программ. Включение, выключение и начальная загрузка компьютера. Работа с окнами в среде Windows.

Работа с клавиатурой и мышью. Графический редактор Paint.NET. Общие сведения о редакторах. Что такое графический редактор Paint.NET. Изучение интерфейса пользователя. Меню программы. Графические инструменты. Свойства инструментов.

Практическое задание: работа с манипулятором «мышь», позволяющая получить технические и двигательные навыки пользователя, создание и запись файла, упражнения на изучения графических инструментов, использование палитры, меню быстрого доступа.

Требования к знаниям:

Знать основы работы в Windows, разновидности программ для компьютеров /операционные, прикладные/, нумерация версии программ. Включение, выключение и начальная загрузка компьютера. Работа с окнами в среде Windows.

Знать работу с клавиатурой и мышью. Графический редактор Paint.NET. Общие сведения о редакторах. Что такое графический редактор Paint. Меню программы. Графические инструменты. Свойства инструментов.

Требования к умениям:

Уметь работать в программе Windows, Paint.NET.

ТЕМА 2: Создание декоративных композиций с помощью графического редактора Adobe Photoshop CS3.

Содержание учебного материала

Беспредметная композиция на чередование пятен, линий, геометрических форм. Сюжетная композиция «Птица в волшебном саду».

Задачи основного учебного курса: гармоничное заполнение плоскости, закрепление понятия композиционного центра. Методы выделения

композиционного центра. Закон контрастов. Композиция статичная и динамичная.

Задачи по усвоению компьютерных технологии: приобретение навыков работы в программе Paint.NET, изучение интерфейса пользователя, меню графических инструментов (геометрические формы, карандаш, аэрограф, ластик и др.) и их свойств. Запись изображения в файл.

- приобретение точных навыков работы «световым пером», закрепление навыков работы основными графическими инструментами. Автоматическая коррекция основных параметров изображения. Применение простых фильтров, настроек.

Требования к знаниям:

Знать основные приемы и законы композиции, правила выделения композиционного центра.

Знать работу с клавиатурой и мышью. Графический редактор Paint.NET. Общие сведения о редакторах. Что такое графический редактор Paint. Меню программы. Графические инструменты. Свойства инструментов.

Требования к умениям:

Уметь работать в программе Paint.NET.

ТЕМА 3 "Основы компьютерной графики".

Содержание учебного материала

Задание: Рассмотреть и отобрать изображения, относящиеся к растровой и векторной графике. Сохранить заданное изображение в разных форматах файла

Цель: Дать понятие о компьютерной графике. Растровая и векторная графика. Форматы файлов.

Задачи: Освоить различие между векторным и растровым изображением. Понять разницу между форматами файлов. Уметь сохранять изображение в разных форматах файлов

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Освоить различие между векторным и растровым изображением.

Понять разницу между форматами файлов.

Требования к умениям:

Уметь сохранять изображение в разных форматах файлов.

ТЕМА 4: “ Знакомство с графическим редактором Corel Draw”

Содержание учебного материала

Задание: Рассмотреть интерфейс и основные возможности: основное меню команд, панель свойств, панель инструментов, палитра, строка состояния, рабочая область. Настроить рабочую область индивидуально для себя. Выбор палитры, единицы измерения, размеры рабочей области. Создание векторного изображения “Геометрический Орнамент”

Цель: Знакомство обучающихся с интерфейсом графического редактора.

Задачи: Настраивать рабочую область Corel Draw, умение ориентироваться в графическом редакторе.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Научиться настраивать рабочую область Corel Draw

Создание векторного изображения “Геометрический орнамент”

Требования к умениям:

умение ориентироваться в графическом редакторе

умение работать в графическом редакторе

ТЕМА 5: “Рабочий инструмент Прямоугольники Эллипс”.

Содержание учебного материала

Задание: Создать образ предмета, животного, птицы или насекомого используя многократное наложение одного и того же элемента.

Цель: Изучить Рабочий инструмент Прямоугольник и его свойства. Способы рисования, понятие группы элементов, упорядочивание. Рабочий инструмент Эллипс и его свойства. Способы рисования, понятие группы элементов, упорядочивание.

Задачи: Овладеть мастерством перемещения, вращения, изменения и копирования объекта.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Создание изображения предмета или животного с помощью многократного наложения элемента инструмента прямоугольник, эллипс.

Знать возможности графического редактора

Требования к умениям:

умение применять в работе фантазию, композиционные навыки.

ТЕМА 6: “Рабочий инструмент Многоугольник”.

Содержание учебного материала

Задание: Создание векторного изображения “Звезды” с помощью инструмента «Многоугольник». Дополнительное применение инструмента «Интерактивная тень» для создания эффекта свечения звезды.

Цель: Изучить Рабочий инструмент Многоугольники его свойства. Использование инструмента интерактивная тень.

Задачи: Формирование практических навыков работы с инструментом многоугольник.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Применять полученные знания на практике

Использовать в работе инструмента «Интерактивная тень», инструмента «Многоугольник»

Требования к умениям:

Уметь применять инструмент "интерактивная тень"

ТЕМА 7: “Типы заливок”.

Содержание учебного материала

Задание: Изучить Типы и применение заливок на примере использования Базовых форм.

Цель: Рассмотреть и уметь применять различные виды заливок.

Задачи: Формирование навыков работы с различными видами заливки.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать типы и применение заливок на примере использования Базовых форм.

Требования к умениям:

уметь применять различные виды заливок

ТЕМА 8: Рабочий инструмент "Интерактивный переход”.

Содержание учебного материала

Задание: Создание векторного изображения “Фрукты”, используя интерактивный переход и интерактивную прозрачность для придания бликов.

Цель: Изучить Рабочий инструмент Интерактивный переход и его свойства.

Способы рисования фигур используя возможности программы Corel Draw.

Задачи: Овладение навыками работы с инструментами интерактивный переход и интерактивная прозрачность.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать рабочий инструмент Интерактивный переход и его свойства.

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Использовать интерактивный переход и интерактивную прозрачность в работе.

Требования к умениям:

уметь работать в программе Corel Draw.

ТЕМА 9: Рабочий инструмент "Интерактивное искажение» и его свойства.

Содержание учебного материала

Задание: Создание векторного изображения “Цветы”, используя интерактивное искажение.

Цель: Изучить Рабочий инструмент Интерактивный переход и его свойства.

Способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Задачи: Овладение навыками работы с инструментом интерактивное искажение.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать рабочий инструмент Интерактивный переход и его свойства.

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Требования к умениям:

Уметь создавать векторное изображение, используя интерактивное искажение.

II полугодие

ТЕМА 10. Рабочий инструмент “Интерактивная выпуклость”.

Содержание учебного материала

Задание: Создание объёмных геометрических элементов (куб, цилиндр, призма, сфера, конус, пирамида, тор) в перспективе используя инструмент "Интерактивная выпуклость".

Цель: Создание перспективы с применением инструмента "Интерактивная выпуклость» Способы рисования геометрических фигур используя возможности программы Corel Draw.

и его свойства

Задачи: Овладение навыками работы с инструментом "Интерактивная выпуклость", формирование у обучающихся практических навыков в передаче тонового диапазона постановки в градациях светотени.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать рабочий инструмент Интерактивный переход и его свойства, Интерактивная выпуклость.

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Требования к умениям:

Уметь создавать геометрические элементы в перспективе используя инструмент "Интерактивная выпуклость".

ТЕМА 11. “Инструменты рисования”.

Содержание учебного материала

Задание: Создание векторного изображения с применением инструментов рисования.

Цель: Изучение инструментов рисования: от руки, Безье, живопись, перо, ломана, Обработка линий и фигур: форма, нож, ластик, мажущая кисть, разрыхляющая кисть, удаление виртуального сегмента.

Задачи: Формирование практических навыков работы с инструментами рисования.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать алгоритм создания векторного изображения с применением инструментов рисования.

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Требования к умениям:

Уметь создавать векторное изображение с применением инструментов рисования.

ТЕМА 12. “Работа с составными объектами”.

Содержание учебного материала

Задание: Создание новых объектов на основе прямоугольника и окружности. Преобразование контура в объект.

Цель: Создание новых форм объектов. Команды

- объединить;
- обрезать;
- пересечение;
- передний минус задний элемент, задний минус передний элемент

Задачи: Формирование практических навыков работы с векторными объектами.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Требования к умениям:

Уметь создавать новые объекты на основе прямоугольника и окружности. Уметь преобразовывать контур в объект.

ТЕМА 13. “Абстрактная композиция”.

Содержание учебного материала

Задание: Используя, Докеры – конвертирования, составить Абстрактную композицию из контурной линии. Изменение свойств контурной линии.

Цель: Овладение обучающимися знаниями о дополнительных возможностях графического редактора.

Задачи: Формирование практических навыков работы с объектами. Стремление к достижению равновесия в пространстве.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать законы и правила составления абстрактной композиции, основ цветоведения

Овладение обучающимися знаниями о дополнительных возможностях графического редактора.

Требования к умениям:

Уметь изменять свойства контурной линии.

**Пятый класс
2 год обучения**

ТЕМА 1. “Натюрморт”.

Содержание учебного материала

Задание: Изучение и применение заливки сеткой. Накладывать сетку на объект, заливать сетку цветом, сглаживать цвета в заливке сеткой

Цель: Развить представление о возможностях графического редактора, заинтересованность к предмету, фантазию, образно-логическое мышление.

Задачи: Формирование практических навыков работы с заливкой.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать возможности графического редактора, инструмент

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Научиться применять заливки сеткой.

Требования к умениям:

Уметь накладывать сетку на объект, заливать сетку цветом, сглаживать цвета в заливке сеткой.

ТЕМА 2: " Основы работы в графическом редакторе Corel Draw."

Содержание учебного материала

Задание: Настроить рабочую область, умение ориентироваться в графическом редакторе. Рассмотреть основные геометрические инструменты, вспомнить их свойства. Типы заливок. Копирование, повороты. Работа с инструментами эффектов.

Цель: Вспомнить и закрепить основы работы в графическом редакторе Corel Draw.

Задачи: Формирование навыков работы в программе.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать возможности графического редактора, инструмент

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы CorelDraw.

Знать основные геометрические инструменты, их свойства

Знать типы заливок, копирование, повороты.

Требования к умениям:

Уметь настраивать рабочую область,

уметь ориентироваться в графическом редакторе.

ТЕМА 3: "Бабочка".

Содержание учебного материала

Задание: Используя возможности графического редактора, нарисовать векторное изображение «Бабочка». Проработать заливку, передачу света и тени, для наибольшего достижения реалистичности изображения.

Цель: Научиться владеть инструментами рисования, работа с формами, цветом и эффектами.

Задачи: Закрепить знания и умения владения инструментами рисования, работы с формами и заливкой.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать возможности графического редактора, инструмент

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Знать основные геометрические инструменты, их свойства

Знать типы заливок, копирование, повороты.

Требования к умениям:

Уметь использовать возможности графического редактора, при рисовании векторного изображения

ТЕМА 4: “Насекомое”.

Содержание учебного материала

Задание: Используя возможности графического редактора, нарисовать векторное изображение «Насекомого». Закрепить навыки работы с заливкой, передачу света и тени, для наибольшего достижения реалистичности изображения.

Цель: Закрепить навыки владения инструментами рисования, работу с формами, цветом и эффектами.

Задачи: Закрепить знания и умения владения инструментами рисования, работы с формами и заливкой.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать возможности графического редактора, инструмент

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Знать основные геометрические инструменты, их свойства

Знать типы заливок, копирование, повороты.

Требования к умениям:

Уметь использовать возможности графического редактора, при рисовании векторного изображения.

II полугодие

ТЕМА 5: “Обработка растровых изображений”.

Содержание учебного материала

Задание: Изучить особенности обработки растровых изображений в CorelDraw. Цветовая коррекция изображений.

Цель: Расширить знания о возможностях программы. Научиться делать общие операции.

Задачи: Изучить особенности обработки растровых изображений в CorelDraw.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать возможности графического редактора, инструмент

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Знать особенности обработки растровых изображений в Corel Draw.

Требования к умениям:

Уметь выполнять цветовую коррекцию изображений.

ТЕМА 6: “ Животные. Стилизация”.

Содержание учебного материала

Задание: Создавать векторное изображение животного, используя стилизацию с применением казахских национальных орнаментов.

Цель: Развитие умения работать с инструментами рисования и их обработки.

Задачи: Закрепление навыков работы с инструментами рисования. Формирование навыков выявления выразительных средств и характерных особенностей в стилизации животных.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать основные приемы стилизации

Знать возможности графического редактора, инструмент

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Требования к умениям:

Уметь создавать векторное изображение животного, используя стилизацию.

Уметь работать с инструментами рисования и их обработки.

ТЕМА 7: “Работа с текстом”.

Содержание учебного материала

Задание: На примере создания поздравительной открытки изучить расширенные способы и особенности работы с художественным текстом. Оформление открытки, используя текст и дополнительные инструменты рисования. Создание визитки.

Цель: Обучить работе с текстом и применять для оформления и дизайна

Задачи: Используя возможности изучить особенности построения и дизайна открытки и визитки. Формирование навыков работы с текстом.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать основные приемы работы с текстом в программе Corel Draw.

Знать правила составления открытки, правила и законы композиции

Требования к умениям:

ТЕМА 8: Контрольное задание “Составление образа из цветов и других элементов”.

Содержание учебного материала

Задание: Составить образ животного, насекомого, птицы, растения используя различные составные элементы в виде цветов, геометрических элементов.

Цель: формирование умений в применении и создании векторной композиции.

Задачи: Закрепление ранее полученных навыков работы с инструментами графического редактора Corel Draw.

Материалы: Персональный компьютер.

Требования к знаниям:

Знать основные правила и законы композиции, правила составления художественного образа.

Знать возможности графического редактора, инструмент

Знать способы рисования и получения новых фигур, используя возможности программы Corel Draw.

Знать основные геометрические инструменты, их свойства

Знать типы заливок, копирование, повороты.

Требования к умениям:

Уметь работать в программе Corel Draw.

Требования к формам и содержанию промежуточной аттестации

№ п/ п	Тема	Форма контроля	Содержание	Критерии оценки
	<p>ТЕМА 8: Контроль ное задание “Составл ение образа из цветов и других элементо в”.</p>	<p>Контроль ный урок</p>	<p>Составить образ животного, насекомого, птицы, растения используя различные составные элементы в виде цветов, геометрических элементов. Цель: формирование умений в применении и создании векторной композиции. Задачи: Закрепление ранее полученных навыков работы с инструментами графического редактора Corel Draw.</p>	<p>5 (отлично) - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом. 4 (хорошо) - учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки. 3 (удовлетворительно) - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно. 2 (неудовлетворительно) – непонимание материала, отсутствие теоретической подготовки, пропуск занятий по неуважительной причине, отсутствие интереса к предмету.</p>

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная учебная литература

1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2007
2. Клосковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клосковски; пер. с англ. В.Н.Мирошникова. – М., НТ Пресс, 2005
3. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003
4. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед. вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера – 4-е изд., М., Издат. центр «Академия», 2007
5. Уэйнманн Э., Лурекас П. Illustrator CS для Windows и Macintosh; Пер. с англ.- М., НТ Пресс, 2005
6. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А.Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003

Учебная литература по анимации

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
5. Петров, М.Н. Компьютерная графика. Учебник [Текст] / М.Н. Петров, В.П. Молочков // СПб.: Питер, 2002. – 736 с.

6. Яцюк О.Г., Романычева Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 432 с.
7. Иванов В.П., Батраков А.С. Трёхмерная компьютерная графика.– М.: Радио и связь, 1995.– 224 с.

Методическая литература

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник./Б.Минервин, В.Т.Шимко, А.В.Ефимов и др.: Под общей редакцией Г.Б.Минервина и В.Т.Шимко. - М., «Архитектура С», 2004
2. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. — Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989
3. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2006
4. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2006
5. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д : Феникс, 2005
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б.Устин. – М., АСТ: Астрель, 2007
7. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. – Минск, Харвест, 1999

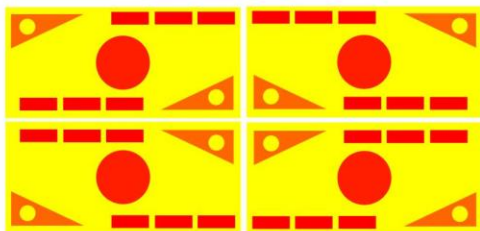
Материально-техническое обеспечение дисциплины

- Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)
- *Материалы и инструменты:* таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, учебные компьютерные программы и презентации.

Для реализации настоящей программы требуется компьютерный класс, полностью оснащенный компьютерной техникой:

- персональные компьютеры, программное обеспечение; по одному на каждое рабочее место, оснащенное выходом в Интернет;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации;
- Аудио устройства
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

ПРИЛОЖЕНИЕ 1
Примеры работ учащихся. 1 курс.



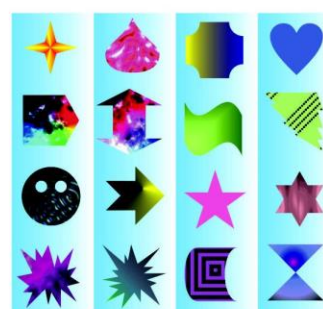
ТЕМА 2 “Знакомство с графическим редактором CorelDraw”
“Геометрический орнамент”



ТЕМА 3 “Рабочий инструмент Прямоугольник и Эллипс”.



ТЕМА 4 “Рабочий инструмент Многоугольник”. “Звезды”.



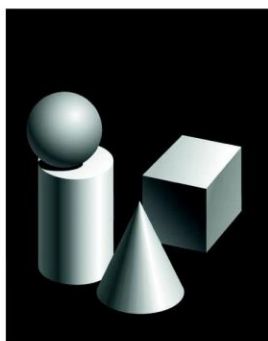
ТЕМА 5 “Типы заливок”.



ТЕМА 6 Рабочий инструмент “Интерактивный переход”. “Фрукты”.



ТЕМА 7 инструмент “Интерактивное искажение” “Цветы”



ТЕМА 8 Рабочий инструмент “Интерактивная выпуклость ”.



ТЕМА 9 “Инструменты рисования”.