

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА СЕВАСТОПОЛЯ
"СЕВАСТОПОЛЬСКАЯ ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ"

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ДИЗАЙН»**

Предметная область ПО.01. Художественное творчество

**ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
ПО.01. УП.04. «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Севастополь
2024 г.

«Рассмотрена»

Методическим советом
ГБОУДОГС «СДШИ»
Протокол от 14.07.2023 № 1

«Принята»

Педагогическим советом
ГБОУДОГС «СДШИ»
Протокол от 17.07.2023 № 3

«Утверждена»

Приказом директора ГБОУДОГС «СДШИ»
от 17.07.2023 № 41

Составитель:

Е.П. Годунова, преподаватель ГБОУДОГС «Севастопольская детская школа искусств», член Севастопольского регионального отделения общероссийской общественной организации Союз дизайнеров России.

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1.1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;
- 1.2. Срок реализации учебного предмета;
- 1.3. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета;
- 1.4. Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;
- 1.5. Форма проведения учебных аудиторных занятий;
- 1.6. Цель и задачи учебного предмета;
- 1.7. Обоснование структуры программы учебного предмета;
- 1.8. Методы обучения;
- 1.9. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

- 2.1. Учебно-тематический план.
- 2.2. Содержание разделов и тем.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

- 4.1. Аттестация: цели, виды, форма, содержание.
- 4.2. Критерии оценки.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

- 5.1. Методические рекомендации преподавателям.
- 5.2. Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

- 6.1. Список методической литературы и учебной литературы.

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. 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». Учебный предмет «Компьютерная графика» дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства. Программа ориентирована не только на расширение уровня грамотности учащихся в области дизайна и применение компьютерных технологий для лучшего усвоения законов композиции, развитие эстетического вкуса, но и на создание оригинальных произведений, отражающих творческую индивидуальность, духовный мир детей и подростков, а так же на быструю адаптацию и интеграцию учащихся при последующем обучении в средних и высших художественных учебных заведениях, которые используют в современном образовательном процессе быстро развивающиеся технологии. Особенностью данной программы является сочетание традиционных техник, изучаемых на предмете «основы дизайн - проектирования», с современными видами графического изображения, используемыми в качестве активизации индивидуальной творческой деятельности учащихся. Кроме того, умения, навыки и знания, полученные учащимися на предмете, «Компьютерная графика», будут помогать реализовывать в подготовке учащихся для выполнения творческих работ по изучаемому на отделении дизайна предмету «основы дизайн проектирования».

1.2. Срок реализации учебного предмета

Срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» для детей, поступивших в образовательную организацию в первый класс в возрасте 10-12 лет, составляет 5 лет.

Для детей, не закончивших освоение образовательной программы основного общего образования или среднего общего образования и планирующих поступление в образовательные организации, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства, срок освоения может быть увеличен на один год. При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий с первого по пятый (шестой) классы составляет 33 недели ежегодно.

ая учебная нагрузка													
Вид промежуточной и итоговой аттестации		просмотр		просмотр		просмотр		просмотр		экзамен		просмотр	

1.5. Форма проведения учебных аудиторных занятий

Обучения проводится в форме мелкогрупповых (от 4 до 11 человек) занятий. Форма организации деятельности – групповая и индивидуальная. Групповые вводные беседы и объяснения материала продолжаются индивидуальной работой с каждым учащимся. Индивидуальные объяснения снова сменяются групповыми показами приемов работы преподавателем, в завершении задания – рабочий просмотр созданных работ.

1.6. Цели и задачи учебного предмета

Цели:

Целями учебного предмета «Компьютерная графика» является овладение основными графическими редакторами: векторными, растровыми, программами по 3Dмоделированию и визуализации. Применение графических редакторов, а также программ по работе с трехмерным изображением для решения творческих задач и формирование практических умений и навыков работы с современной техникой, развитие творческих способностей и индивидуальности учащегося. Подготовка одаренных учащихся к обучению в средних и высших художественных и архитектурных учебных заведениях.

Задачи:

- освоение терминологии предмета «Компьютерная графика»;
- приобретение умений грамотно работать с графическими программами;
- формирование: умения создавать графические изображения в векторной, растровой, трехмерной 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.

1.7. Обоснование структуры программы

Обоснованием структуры программы являются ФГТ, 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».

1.8. Методы обучения

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Для воспитания и развития навыков творческой деятельности учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический (работа за компьютером);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

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.

1.9. 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. Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы по изобразительному искусству и дизайну, истории мировой культуры, художественными альбомами.

Класс компьютерной графики должен быть оснащен персональными компьютерами, графическими планшетами, сканером, принтером, плоттером, цифровым фотоаппаратом, интерактивной доской.

2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

2.1. Учебно-тематический план

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов по разделам и темам учебного предмета, в том числе, из расчета максимальной учебной нагрузки, включающей аудиторские занятия и самостоятельную работу обучающихся.

Предлагаемые темы заданий носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

1 класс

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Самост. работа	Аудиторные занятия
I полугодие					
Раздел 1: Растровая графика. Программа Adobe Potoshop					
1.1.	Вводная беседа. Растровые изображения. Назначение и возможности программы Adobe Potoshop. Запуск программы. Основные инструменты, меню программы.	Урок	2	1	1
1.2.	Панели и палитры. Цвет: выбор и управление	Урок	2	1	1
1.3.	Слои. Эффекты слоя и режимы наложения слоев	Урок	4	2	2
1.4.	Создание выделенных областей и работа с ними	Урок	4	2	2
1.5.	Инструменты рисования и редактирования	Урок	4	2	2
1.6.	Создание контуров. Векторная графика в Adobe Potoshop	Урок	6	3	3
1.7.	Работа с текстом	Урок	4	2	2
1.8.	Итоговая работа	Урок	6	3	3
Всего часов за I полугодие			32	16	16
II полугодие					
Раздел 2: Редактирование и обработка изображений в Adobe Potoshop					
2.1.	Градиенты и фильтры для всего изображения	Урок	4	2	2
2.2.	Работа с масками	Урок	4	2	2
2.3.	Цветовая и тоновая коррекция изображений. Окрашивание	Урок	4	2	2
2.4.	Создание Текстур	Урок	4	2	2

2.5.	Преобразования фотографии в графику. Графический пейзаж	Урок	4	2	2
2.6.	Преобразования фотографии в графику. Графический портрет	Урок	4	2	2
2.7.	Фотомонтаж . Фотоколлаж	Урок	4	2	2
2.8.	Итоговая работа	Урок	6	3	3
Всего часов за II полугодие			34	17	17
Всего часов за 1 год обучения			66	33	33

2 класс

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Макс. учебная нагрузка	Самост. работа	Аудиторные занятия
I полугодие					
Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW					
1.1.	Вводная беседа. Понятия векторной и растровой графики. Назначение и возможности программы Corel Draw. Запуск программы.	Урок	2	1	1
1.2.	Интерфейс программы. Создание файла. Сохранение файла.	Урок	2	1	1
Раздел 2. Работа с векторными объектами CorelDRAW					
2.1.	Создание объектов.	Урок	6	3	3
2.2.	Взаимодействие объектов	Урок	6	3	3
2.3.	Работа с контуром и заливкой	Урок	6	3	3
2.4.	Работа с кривыми	Урок	6	3	3
2.5.	Итоговая работа	Урок	4	2	2
Всего часов за I полугодие			32	16	16
II полугодие					
Раздел 3. Работа с текстом CorelDRAW					
3.1.	Работа с простым текстом	Урок	2	1	1
3.2.	Работа с фигурным текстом	Урок	4	2	2
3.3.	Итоговая работа	Урок	4	2	2
Раздел 4: Эффекты CorelDRAW					
4.1.	Экструзия и тень	Урок	2	1	1
4.2.	Деформирующие эффекты	Урок	4	2	2
4.3.	Прочие векторные эффекты	Урок	4	2	2
4.4.	Итоговая работа	Урок	4	2	2

Раздел 5: Работа с растровыми изображениями CorelDRAW					
5.1.	Импорт и экспорт изображений	Урок	2	1	1
5.2.	Растровые эффекты	Урок	4	2	2
5.3.	Итоговая работа	Урок	4	2	2
Всего часов за II полугодие			34	17	17
Всего часов за 1 год обучения			66	33	33

3 класс

I полугодие					
Раздел 1: Основы работы в Adobe Illustrator. Создание и редактирование базовых объектов					
1.1.	Вводная беседа. Назначение и возможности программы Adobe Illustrator. Запуск программы. Интерфейс программы.	Урок	2	1	1
1.2.	Основные инструменты, меню программы. Создание сохранение файла.	Урок	2	1	1
1.3.	Выделение и выравнивание	Урок	2	1	1
1.4.	Создание и редактирование фигур	Урок	6	3	3
1.5.	Работа с цветом и раскрашивание	Урок	4	2	2
1.6.	Трансформирование объектов. Эффекты трансформации	Урок	6	3	3
1.7.	Работа с текстом	Урок	4	2	2
1.8.	Итоговая работа	Урок	4	2	2
Всего часов за I полугодие			32	16	16
II полугодие					
Раздел 2: Создание векторных изображений в Adobe Illustrator.					
2.1.	Вспомогательные объекты. Слои	Урок	2	1	1
2.2.	Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil	Урок	6	3	3
2.3.	Создание переходов между цветами и фигурами	Урок	4	2	2
2.4.	Техники рисования	Урок	4	2	2
2.5.	Работа с кистями	Урок	6	3	3
2.6.	Работа с использованием узоров.	Урок	4	2	2
2.7.	Добавление и редактирование эффектов	Урок	4	2	2
2.8.	Итоговая работа	Урок	4	2	2
Всего часов за II полугодие			34	17	17

Всего часов за 1 год обучения	66	33	33
--------------------------------------	----	----	----

4 класс

I полугодие					
Раздел 1: 3D графика. 3D Моделирование					
1.1.	Вводная беседа. Назначение и возможности 3D графики в дизайн проектировании.	Урок	2	1	1
1.2.	Трехмерные эффекты в CorelDRAW	Урок	8	4	4
1.3.	Имитация 3D графики в Adobe Potoshop	Урок	8	4	4
1.4.	Обзор программ по 3D моделированию	Урок	2	1	1
1.5.	Назначение и возможности программы 3Ds MAX. Запуск программы. Интерфейс программы. Окна проекций	Урок	4	2	2
1.6.	Основная панель инструментов.	Урок	4	2	2
1.7.	Настройка программы. Система единиц. Создание и сохранение файла. Автосохранение.		4	2	2
Всего часов за I полугодие			32	16	16
II полугодие					
Раздел 2: Моделирование в 3Ds MAX					
2.1.	Начало работы с пакетом 3Ds MAX	Урок	2	1	1
2.2.	Построение стандартных и расширенных примитивов	Урок	4	2	2
2.3.	Слайновое моделирование	Урок	4	2	2
2.4.	Модификаторы	Урок	6	3	3
2.5.	Создание фигур вращения	Урок	6	3	3
2.6.	Создание Loft объектов	Урок	6	3	3
2.7.	Булевы операции	Урок	6	3	3
Всего часов за II полугодие			34	17	17
Всего часов за 1 год обучения			66	33	33

5 класс

I полугодие					
Раздел 1: Моделирование и визуализация в 3Ds MAX, V-ray					
1.1.	Полигональное моделирование	Урок	6	3	3
1.2.	Редактор материалов.	Урок	2	1	1
1.3.	Карты. Текстурирование	Урок	4	2	2
1.4.	Материалы V-ray	Урок	4	2	2

1.5.	Настройка освещения	Урок	2	1	1
1.6.	Источники Света V-ray	Урок	4	2	2
1.7.	Создание сцены. Камеры V-ray	Урок	4	2	2
1.8.	Визуализация. Настройка рендеринга. Итоговая работа	Урок	6	3	3
Всего часов за I полугодие			32	16	16
II полугодие					
Раздел 2: Создание и оформление дипломного проекта					
2.1.	Выбор темы. Направления	Урок	2	1	1
2.2.	Создание Мудборда с помощью Adobe Potoshop	Урок	2	1	1
2.3.	Создание схем, планов, проекций, проектной документации с помощью CorelDRAW или Adobe Illustrator	Урок	6	3	3
2.4.	Моделирование объектов проекта в 3Ds MAX	Урок	8	4	4
2.5.	Визуализация проекта 3Ds MAX, V-ray	Урок	8	4	4
2.6.	Пост-обработка визуализации в Adobe Potoshop	Урок	4	2	2
2.7.	Создание презентации проекта	Урок	4	2	2
Всего часов за II полугодие			34	17	17
Всего часов за 1 год обучения			66	33	33

6 класс

I полугодие					
Раздел 1: Создание авторских шрифтов					
1.1.	Авторская буква.	Урок	6	3	3
1.2.	Перевод рукописного шрифта в векторную графику.	Урок	6	3	3
1.3.	Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику.	Урок	8	4	4
1.4.	Фото коллажированные шрифты.	Урок	4	2	2
Раздел 2: Образ в графическом дизайне					
2.1.	Буква животное.	Урок	4	2	2
2.2.	Буква предмет.	Урок	4	2	2
Всего часов за I полугодие			32	16	16
II полугодие					
Раздел 3: Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт –оптическое искусство					

3.1.	Основные приемы создания произведений «Оп-арта».	Урок	4	2	2
3.2.	Оптическая деформация изобразительной плоскости.	Урок	4	2	2
3.3.	Цветовая деформация изобразительной плоскости.	Урок	4	2	2
3.4.	Цветовая симуляция.	Урок	4	2	2
Раздел 4: Итоговая работа					
4.1.	Проект продукции графического дизайна. Свободная тема. Выбор темы.	Урок	8	4	4
4.2.	Выполнение итоговой работы.	Урок	10	5	5
Всего часов за II полугодие			34	17	17
Всего часов за 1 год обучения			66	33	33

2.2. Содержание разделов и тем по классам

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 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, растровой, трехмерной графики, позволяющих выполнять любой вид работ в дизайн проектировании. Выполнение краткосрочных упражнений способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладевать искусством компьютерной графики.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в области растровой графики. В последующем осуществляется переход к созданию и редактированию более сложных комбинированных форм на основе векторной и

растровой графики, а также моделированию и визуализации 3D объектов и форм, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений в разных областях дизайна. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа CorelDRAW и Adobe Illustrator), растровой (программа Adobe Photoshop) и трехмерной (программа 3Ds Max) по принципу: от простого - к сложному, от частного - к обогащенному общему, от плоскостного - к объемному решению.

На завершающем обучения происходит ознакомление с основами создания комплексных 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.

Последний год обучения включает задания, ориентированные на подготовку одаренных детей к поступлению в профессиональные учебные заведения. На протяжении всего процесса обучения выполняются обязательные самостоятельные и домашние задания. После изучения каждой темы для качественного усвоения учебного материала преподаватель самостоятельно определяет объем самостоятельной работы и домашнего задания. Большинство заданий и упражнений выполняются учащимися на форматах А-4 и А-3, что позволяет все графические эскизы выводить на печать. Этот процесс «от идеи - к эскизу, от эскиза - к готовому произведению» способствует более глубокому пониманию сущности дизайна проектирования.

1 класс **I полугодие**

Раздел 1: Растровая графика. Программа Adobe Potoshop

1.1 Вводная беседа. Растровые изображения. Назначение и возможности программы Adobe Potoshop. Запуск программы. Основные инструменты, меню программы.

Упражнение: знакомство с программой, работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.2 Панели и палитры. Цвет: выбор и управление.

Знакомство с основными панелями и палитрами программы. Общие понятия о цвете. Выбор цвета в диалоговом окне. Выбор цвета в палитре.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.3 Слои. Эффекты слоя и режимы наложения слоев.

Понятие слоя. Создание нового слоя. Основные операции со слоями: отображение и сокрытие слоя, порядок следования слоёв, удаление слоя, трансформация слоя. Непрозрачность слоя. Корректирующий слой. Слой заливки.

Упражнение: практическая работа за компьютером; работа со слоями.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. Подбор цифровых изображений для работы на уроке.

1.4 Создание выделенных областей и работа с ними.

Область выделения, привязка, линейки, направляющие линии. Выделение фрагмента изображения. Операции над областями выделения. Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Привязка, линейки и направляющие линии.

Упражнение: практическая работа за компьютером; выделение фрагмента и работа с выделенными областями.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. Подбор цифровых изображений для работы на уроке. Графические эскизы А4 для работы на уроке.

1.5 Инструменты рисования и редактирования.

Рисование линий и стрелок с помощью инструмента "Линия". Использование инструментов "Карандаш" и "Заливка". Использование инструментов "Ластик", "Карандаш" и "Волшебный ластик". Установка размера кисти. Назначение инструментов "Пипетка", "Аэрограф". Создание градиентной заливки с помощью инструмента "Градиент". Параметры и особенности применения. Инструменты "Осветлитель" и "Затемнитель". Использование инструментов "Губка", "Резкость". Инструменты "Размытие", "Палец", "Штамп", назначение и параметры. Использование параметров клонирования для дублирования областей изображения.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. Подбор цифровых изображений для работы на уроке. Эскизы А4 для работы на уроке.

1.6 Создание контуров. Векторная графика в Adobe Photoshop.

Сплайн, векторная графика, контур, вершина, контур отсечения. Понятие сплайна. Особенности работы с векторной графикой. Создание контуров. Преобразование контуров и областей выделения. Перемещение контура. Копирование контура.

Трансформация контура. Работа с отдельными вершинами. Настройка вершин. Добавление и удаление вершин. Обводка контуров. Заливка контуров. Контурные отсечения. Фигуры: создание фигур, стили фигуры, работа с пользовательскими фигурами, особенности работы со слоями. Растеризация векторных объектов. Импорт и экспорт контуров.

Упражнение: практическая работа за компьютером; задания по освоению приёмов работы с векторной графикой.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. Эскизы А4 для работы на уроке.

1.7 Работа с текстом.

Линейная деформация, растеризация. Особенности работы с текстом. Инструмент Туре. Редактирование текста. Дополнительные возможности при работе с текстом. Эффекты при работе с текстом. Создание текста кистью.

Упражнение: практическая работа за компьютером; задания по созданию и оформлению текста.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. Подбор цифровых изображений для работы на уроке. Эскизы А4 для работы на уроке.

1.8 Итоговая работа

Обобщение полученных знаний.

Упражнение: практическая работа за компьютером, применение изученного материала при создании и редактировании изображения.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4, подбор цифровых изображений.

II полугодие

Раздел 2: Редактирование и обработка изображений в Adobe Photoshop

2.1 Градиенты и фильтры для всего изображения.

Создание градиента. Работа с наборами градиентов. Настройка градиента. Работа с галереей фильтров. Ослабление действия фильтра.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. Подбор цифровых изображений для работы на уроке

2.2 Работа с масками.

Приёмы работы со слоями. Слой-маска. Работа со слой-маской; создание слой-маски; применение различных типов градиентов в слой-маске; примеры с использованием слой-маски в коллажах; операция «Маска отсечения».

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4, подбор цифровых изображений.

2.3 Цветовая и тоновая коррекция изображений. Окрашивание.

Общие понятия. Команды по цветовой, тоновой и других коррекций изображения. Тонирование. Окрашивание. Заливка. Ретушь.

Упражнение: практическая работа за компьютером; работа с основными командами.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. Подбор цифровых изображений.

2.4 Создание Текстур.

Приемы редактирования растровых изображений. Что такое текстура; текстуры из фотоизображения; создание бесшовной текстуры.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. Подбор цифровых изображений для работы на уроке

2.5 Преобразования фотографии в графику. Графический пейзаж.

Приемами редактирования растровых изображений. Возможности перевода фотографий в графику.

Упражнение: практическая работа за компьютером; творческая работа на основе редактирования растровых изображений

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. разработка эскизов А4, подбор цифровых изображений для работы на уроке.

2.6 Преобразования фотографии в графику. Графический портрет.

Приемами редактирования растровых изображений. Возможности перевода фотографий в графику.

Упражнение: практическая работа за компьютером; творческая работа на основе редактирования растровых изображений

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. разработка эскизов А4, подбор цифровых изображений для работы на уроке.

2.7 Фотомонтаж. Фотоколлаж.

Понятие Коллаж, Фотоколлаж, Фотомонтаж, их отличия. Области применения. Техники исполнения

Упражнение: практическая работа за компьютером; творческая работа.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме. разработка эскизов А4, подбор цифровых изображений для работы на уроке.

2.8 Итоговая работа

Обобщение полученных знаний.

Упражнение: практическая работа за компьютером, применение изученного материала при создании и редактировании изображения.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4, подбор цифровых изображений.

2 класс I полугодие

Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW

1.1 Вводная беседа. Понятия векторной и растровой графики. Назначение и возможности программы Corel Draw. Запуск программы.

Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Запуск программы Corel Draw. Настройка параметров нового документа Corel Draw.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.2 Интерфейс программы. Создание файла. Сохранение файла.

Строки заголовка, строки операционного меню, панель управления, панель свойств, строка состояния. Линейка, направляющая сетка.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

Раздел 2. Работа с векторными объектами CorelDRAW

2.1 Создание объектов.

Понятие объекта. Создание объектов – Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник, Звезда, Спираль, Разлинованная бумага. Выделение и перемещение объектов. Изменение формы. Копирование свойств, клонирование и дублирование. Зеркальное отображение, повороты с копированием.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание графической композиции.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4

2.2 Взаимодействие объектов.

Понятие об объекте операции и прочих объектах. Группировка, Объединение, Формирование. Выравнивание объектов, диалоговое окно «Выравнивание». Изменение порядка расположения объектов. Вспомогательные инструменты - Направляющие, Сетка, Динамические направляющие, привязки.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание графической композиции.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4

2.3 Работа с контуром и заливкой.

Понятие контура и заливки. Однородная заливка: цветовые модели, цветовые палитры. Градиентная заливка. Заливка узором, текстурой. Цветовые модели CMYK, RGB. Диалоговое окно Контур. Ширина контура, цвет линий, тип линий, торцы линий. Каллиграфия. Углы, стрелки, масштабирование контура вместе с объектом.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание графической композиции.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4

2.4 Работа с кривыми.

Понятие узла. Виды, свойства узлов. Замыкание и соединение путей. Вращение, растяжение, выравнивание объектов. Кривая Безье. Преобразование объектов в кривые. Инструменты Форма, Ластик, Нож, Размазывающая и Грубая кисть.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание графической композиции.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4

2.5 Итоговая работа

Обобщение полученных знаний.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание графической композиции.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4

II полугодие

Раздел 3. Работа с текстом CorelDRAW

3.1 Работа с простым текстом.

Создание, форматирование и редактирование простого текста. Проверка правописания. Обтекание объектов текстом. Правила использования простого текста. Перетекание текста **Упражнение:** практическая работа за компьютером, создание шрифтовой композиции.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4

3.2 Работа с фигурным текстом.

Создание, форматирование и редактирование фигурного текста. Искривление, размещение фигурного текста вдоль кривой. Правила использования фигурного текста

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание шрифтовой композиции.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4

3.3 Итоговая работа.

Обобщение полученных знаний.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание шрифтовой композиции.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4

Раздел 4: Эффекты CorelDRAW

4.1 Экструзия и тень.

Выдавливание (экструзия). Добавление тени. Настройка параметров тени.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание объемного текста

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

4.2 Деформирующие эффекты.

Перспектива. Деформация. Настройка и применение деформаций.

Упражнение: практическая работа за компьютером, применение эффектов к фигурному тексту

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

4.3 Прочие векторные эффекты.

Перетекание и Оконтуривание. Power Clip. Линзы и прозрачность.

Упражнение: практическая работа за компьютером, применение изученных эффектов.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4, подбор изображений из интернета.

4.4 Итоговая работа.

Обобщение полученных знаний.

Упражнение: практическая работа за компьютером, применение изученных эффектов при создании графической композиции

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4, подбор цифровых изображений.

Раздел 5: Работа с растровыми изображениями CorelDRAW

5.1 Импорт экспорт изображений.

Преобразование векторных объектов в растровые. Программа Corel Trace. Импорт изображений. Экспорт в наиболее используемые форматы файлов.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; подбор цифровых изображений для практики импорта экспорта.

5.2 Растровые Эффекты.

Эффекты применяемые к растровым изображениям.

Растровая цветовая маска. Оптимизация растрового изображения.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; подбор цифровых изображений для практики применения эффектов.

5.3 Итоговая работа

Обобщение полученных знаний.

Упражнение: практическая работа за компьютером, применение изученных эффектов при редактировании изображений

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4, подбор цифровых изображений.

3 класс **I полугодие**

Раздел 1: Основы работы в Adobe Illustrator. Создание и редактирование базовых объектов

1.1 Вводная беседа. Назначение и возможности программы Adobe Illustrator.

Запуск программы.

Особенности работы с векторной графикой. Adobe Illustrator – история создания, область применения. Запуск программы.

Упражнение: знакомство с программой, работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.2 Основные инструменты, меню программы.

Рабочее окно программы Adobe Illustrator. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.

Упражнение: исследование основного меню программы, работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.3 Выделение и выравнивание.

Способы использования инструментов Выделение, Прямое выделение, Выделение в группе. Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение объектов с помощью инструмента Волшебная палочка и по их схожим свойствам.

Упражнение: работа с инструментами выделения и выравнивания, работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.4 Создание и редактирование фигур.

Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников, прямоугольников со скругленными углами, эллипсов, многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Ширина. Преобразование

обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Создание Фигур, с эффектами палитры Обработка Контуров, с режимами фигуры. Использование режима рисования. Рисовать Внутри. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Ластик. Трассировка изображения для создания фигур.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.5 Работа с цветом и раскрашивание.

Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Выбор Цветов. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров. Создание, применение и редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров.

Упражнение: работа за компьютером, раскрашивание картинки по выбору.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.6 Трансформирование объектов. Эффекты трансформации.

Управление, добавление, редактирование, переименование и переупорядочивание монтажными областями. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование, отражение, вращение, искажение, точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Свободная Трансформация

Упражнение: практическая работа за компьютером с монтажными областями и объектами.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.7 Работа с текстом.

Добавление текстовой информации. Виды текста в Adobe Illustrator – заголовочный и блочный. Различные способы создания текста – вертикальный, по контуру, в области. Форматирование текста, использование стилей. Связывание текстовых блоков. Обтекание текстом объектов. Создание текста по закрытому и открытому контуру. Преобразование текста в кривые.

Упражнение: практическая работа с текстом за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.8 Итоговая работа

Обобщение полученных знаний.

Упражнение: практическая работа за компьютером, применение изученного материала при создании творческого проекта

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

II полугодие

Раздел 2: Создание векторных изображений в Adobe Illustrator.

2.1 Вспомогательные объекты. Слои.

Вспомогательные инструменты – линейки, направляющие, сетка. Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение, закрепление, просмотр, вставка, поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев.

Упражнение: практическая работа со слоями за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

2.2 Рисование с помощью инструментов Перо и Карандаш.

Знакомство с инструментом Перо. Рисование прямых линий. Завершение отрезков путей и разъединение линий. Рисование кривых. Выделение и настройка криволинейных отрезков. Рисование различных типов кривых: плавных и заостренных. Редактирование кривых путем замены плавной кривой заостренной и наоборот. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирных линий. Добавление, удаление и модификация опорных точек. Использование инструмента Карандаш. Настройка контура инструментом Карандаш. Сглаживание линий инструментом Сглаживание.

Упражнение: практическая работа за компьютером, рисование с помощью инструментов Перо и Карандаш.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

2.3 Создание переходов между цветами и фигурами.

Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. 15 Создание и применение радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиента к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

Упражнение: практическая работа за компьютером с переходами между цветами и фигурами. **Самостоятельная работа:** закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

2.4 Техники Рисования.

Техники рисования в программе. Стандартная техника. Рисование по силуэту. Быстрая заливка.

Упражнение: практическая работа за компьютером, обобщение знаний.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

2.5 Работа с кистями.

Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Редактирование кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Кисть. Редактирование контуров с помощью инструмента Кисть. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Оттенки. Изменение цвета кисти с использованием метода Цветовой Сдвиг. Работа с инструментом Кисть Клякса. Рисование инструментом Кисть Клякса. Редактирование с помощью инструментов Кисть Клякса и Ластик.

Упражнение: практическая работа за компьютером с различными кистями

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

2.6 Работа с использованием узоров.

Особенности работы с узорами. Изменение стандартных узоров. Создание собственных узоров. Использование палитры Оформление для модификации узоров.

Упражнение: практическая работа с узорами за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

2.7 Добавление и редактирование эффектов.

Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Обработка Крнтуров. Применение эффекта Создать Параллельный Контур. Создание трехмерных объектов. Модификация трехмерных объектов, построенных различными способами. Настройка освещения. Отображение символов на поверхности трехмерных объектов.

Упражнение: практическая работа с эффектами за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

2.8 Итоговая работа

Обобщение полученных знаний.

Упражнение: практическая работа за компьютером, применение изученного материала при создании творческого проекта

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

4 класс

I полугодие

Раздел 1: 3D графика. 3D Моделирование

1.1 Вводная беседа. Назначение и возможности 3D графики в дизайн проектировании.

История развития предметного (промышленного дизайн)

Упражнение: лекция

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.2 Трехмерные эффекты в CorelDRAW.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание творческого проекта

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

1.3 Имитация 3D графики в Adobe Potoshop.

Упражнение: практическая работа за компьютером, создание творческого проекта

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме; разработка эскизов А4.

1.4 Обзор программ по 3D моделированию.

Упражнение: лекция

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.5 Назначение и возможности программы 3Ds MAX. Запуск программы. Интерфейс программы. Окна проекций.

Упражнение: знакомство с программой, работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.6 Основная панель инструментов.

Упражнение: знакомство с программой, работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

1.7 Настройка программы. Система единиц. Создание и сохранение файла. Автосохранение.

Упражнение: знакомство с программой, работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

II полугодие

Раздел 2: Моделирование в 3Ds MAX

2.1 Начало работы с пакетом 3Ds MAX

Упражнение: знакомство с программой, работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме.

2.2 Построение стандартных и расширенных примитивов.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

2.3 Модификаторы.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

2.4 Слайновое моделирование.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

2.5 Создание фигур вращения.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

2.6 Создание Loft объектов.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

2.7 Булевы операции.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

5 класс I полугодие

Раздел 1: Моделирование и визуализация в 3D MAX, V-ray

1.1 Полигональное моделирование

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

1.2 Редактор материалов.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

1.3 Карты. Текстурирование.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4.

1.4 Материалы V-ray.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.5 Настройка освещения.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.6 Источники Света V-ray.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.7 Создание сцены. Камеры V-ray.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

1.8 Визуализация. Настройка рендеринга. Итоговая работа.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: закрепление знаний, повторение конспекта по теме, разработка эскизов А4

II полугодие

2.1 Выбор темы. Направления.

Упражнение: беседа, обсуждение

Самостоятельная работа: сбор информации по теме.

2.2 Создание Мудборда с помощью Adobe Photoshop.

Мудборд — «доска настроения», презентация, собранная из фотографий, иллюстраций, паттернов, слоганов, шрифтов и цветовых схем.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, сбор информации по теме.

2.3 Создание схем, планов, проекций, проектной документации с помощью CorelDRAW или Adobe Illustrator.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, сбор информации по теме, разработка эскизов А4

2.4 Моделирование объектов проекта в 3Ds MAX.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

2.5 Визуализация проекта 3Ds MAX, V-ray.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: повторение конспекта.

2.6 Пост-обработка визуализации в Adobe Photoshop.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: повторение конспекта.

2.7 Создание презентации проекта.

Упражнение: практическая работа за компьютером.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, подготовка к презентации.

6 класс I полугодие

Раздел 1: Создание авторских шрифтов

1.1 Авторская буква.

Упражнение: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере, формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

1.2 Перевод рукописного шрифта в векторную графику.

Упражнение: А-4. Написание отдельных слов или фраз любыми графическими материалами: уголь, сангина, соус, пастель, гуашь и т.п. Сканирование и

фотографирование рисованных шрифтов. Перевод изображений в векторную графику. Работа на компьютере.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

1.3 Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику.

Упражнение: А-4. Работа над эскизами, рисунками. Сканирование и фотографирование рисунков и рисованных логотипов. Перевод изображений в векторную графику. Работа на компьютере.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

1.4 Фото коллажированные шрифты.

Упражнение: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Создать из выбранных материалов и предметов 5-6 букв, единых по пластике и стилистике, сфотографировать их.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

Раздел 2. Образ в графическом дизайне.

2.1 Буква животное.

Упражнение: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере, формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

2.2 Буква предмет.

Упражнение: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере, формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

II полугодие

Раздел 3: Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт – оптическое искусство.

3.1 Основные приемы создания произведений в стиле «Оп-арт».

Упражнение: Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

3.2 Оптическая деформация изобразительной плоскости.

Упражнение: Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

3.3 Цветовая деформация изобразительной плоскости.

Упражнение: Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

3.4 Цветовая симуляция.

Упражнение: Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4

Раздел 4: Итоговая работа.

4.1 Проект продукции графического дизайна. Свободная тема.

Выбор темы.

Упражнение: на основе сформированных умений и навыков продумать и создать графический проект. Продемонстрировать уровень знаний по компьютерной графике.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4, подбор материала проекта

4.2 Выполнение итоговой работы.

Упражнение: на основе сформированных умений и навыков создать графический проект. Продемонстрировать уровень знаний по компьютерной графике. Объем и размеры элементов проекта согласовывается и утверждается руководителем.

Самостоятельная работа: повторение конспекта, разработка эскизов А4, подбор материала проекта

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», «трехмерная графика», «3D моделирование» «визуализация»;
- знание законов композиции дизайна;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;

- умение выполнять графическую часть проекта, макет, 3Dмодель, оригиналы художественнографических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе CorelDRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Illustrator;
- умение создавать трехмерные изображения с помощью графических программ;
- умение моделировать 3Dобъекты в пространстве и визуализировать их в программе 3Ds MAX, V-ray;
- умение использовать в работе над дизайн проектом разнообразные инструменты программ CorelDRAW, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3Ds MAX, V-ray;
- навыки создания авторских, творческих проектов с помощью компьютерной графики.

4 ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

4.1. Аттестация: цели, виды, форма, содержание.

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков учащихся. Посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

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.

4.2. Критерии оценки.

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

5.1. Методические рекомендации педагогическим работникам.

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического и средового дизайна и изучения теоретических основ проектирования в дизайне, в сочетании со сбором аналогов. Выполнение учебных упражнений дополняется итоговыми творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна в репродукциях

или слайдах. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

В изучении основ компьютерной графики преподавателем предусматривается подробное изложение содержания каждой учебной задачи и практических приемов ее решения, что должно обеспечить грамотное выполнение работы. В программе 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, несомненно, является проведение преподавателем демонстрации приемов работы в компьютерных программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику его выполнения. Степень законченности учебной работы будет определяться успешностью решения поставленных задач.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо учащимся для успешного восприятия содержания учебной программы.

Рекомендуемые учебно-методические материалы:

учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ;

технические и электронные средства обучения: электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы;

справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Данный практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой по формированию практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

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.

5.2. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся.

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением самостоятельных (домашних) заданий. 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

6.1. Список методической литературы

1. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью инструментов Adobe / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. – Москва: Рид Групп, 2011.
2. Самоучитель CorelDRAW 2021 / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2022 — 432 с.: ил. — (Самоучитель)
3. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / пер. с англ. – Москва: Эксмо, 2014.
4. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Illustrator CC / Е. И. Тучкевич. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2015.
5. Горелик А. Самоучитель 3ds Max 2020. – СПб.: БХВ-Петербург, 2022. – 544 с.: ил. – (Самоучитель).

6.2. Список учебной литературы

1. Гурский, Юрий Компьютерная графика Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты / Юрий Гурский, Андрей Жвалевский, Владимир Завгородний. - М.: Питер, 2018. - 704 с.
2. Миловская О. 3ds Max Design 2014. Дизайн интерьеров и архитектуры. – СПб.: Питер, 2014. – 400 с.: ил.

6.3. Список дополнительной литературы

1. Быстрова Т.Ю. Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна. М., 2001
2. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. Изд 2-е, доп. - М., Европа, 2006
3. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Дизайн поверхности. Композиция, пластика, графика, колористика. Учебное пособие. М., Книжный дом «Университет», 2010
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна. Учебное пособие. М., Гардарики, 2007
5. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. СПб, Питер, 2008
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд. уточненное и доп. М., АСТ: Астрель, 2007
7. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование. Учеб. пособие. М., ИМДТ, 2007