Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

дополнительного образования

«Детская школа искусств г. Невельска»

дополнительная образовательная программа

в области изобразительного искусства

**«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

программа по учебному предмету

**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

срок реализации 4 (7) года

г. Невельск

2014

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Рассмотрено» Методическим объединением преподавателей отделения «Изобразительное искусство»Протокол № 1от 25.08.2014 года | «Одобрено»Методическим советомМБОУ ДО «ДШИ г.Невельска»Протокол № 1от 30.08.2014 года | «Утверждаю»Директор МБОУ ДО «ДШИ г.Невельска» О.Г.Гармышева\_\_\_\_\_\_\_\_\_Приказ № 52-од от 30.08.2014 года |

Составители:

 Белая Евгения Юрьевна, заведующая отделением изобразительного искусства, преподаватель первой квалификационной категории.

Каширских Татьяна Николаевна, преподаватель отделения изобразительного искусства.

 Трембицкая Оксана Игоревна, преподаватель отделения изобразительного искусства.

**Структура программы учебного предмета**

**1. Пояснительная записка**

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

- Срок реализации учебного предмета

- Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом на реализацию учебного предмета

- Сведения о затратах учебного времени

- Форма проведения учебных аудиторных занятий

- Цель и задачи учебного предмета

- Структура программы учебного предмета

- Методы обучения

- Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

**2. Содержание учебного предмета**

- Учебно-тематический план

- Годовые требования

**3. Требования к уровню подготовки учащихся**

- Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения

**4. Формы и методы контроля, система оценок**

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание;

- Критерии оценки

**5. Методическое обеспечение учебного процесса**

**6. Список литературы и средств обучения**

- Методическая литература

- Учебная литература

- Средства обучения

**1.Пояснительная записка.**

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

Учебный предмет «Компьютерная графика» (далее УП «Компьютерная графика» является частью дополнительной образовательной программы «Изобразительное искусство».

Программа УП «Компьютерная графика» неразрывно сочетает теоретическую подготовку и освоение практических приёмов работы. Полученные навыки учащиеся смогут использовать в области обработки изображений и вёрстки документов. Например, ретушировать фотографии, делать фотомонтажи, выполнять цветокоррекцию и другую предпечатную подготовку. Главная особенность данного курса заключается в том, что учащиеся научатся решать почти все распространённые базовые задачи, с которыми приходится сталкиваться дизайнеру, специалисту по рекламе.

УП «Компьютерная графика» способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, учащиеся могут применить в различных областях знаний: физике, химии, биологии и др., а также они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Принципы построения УП «Компьютерная графика»:

* модульность;
* практическая направленность;
* дифференцированный подход к обучению;
* использование новых технологий в обучении.

Модульный принцип обучения позволяет обеспечить вариативность и осуществить реальную профилизацию обучения. Учебные модули направлены на:

* углублённое изучение информатики на профильном уровне;
* реализацию межпредметных связей
* подготовку к сдаче ЕГЭ;
* удовлетворение познавательных интересов;
* организацию учебной практики, проектной и исследовательской деятельности учащихся.

**Цель программы**

Основной целью изучения УП «Компьютерная графика» является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений; профориентация учащихся.

**Образовательная область**: «Информатика».

**Профиль**: информационно-технологический.

**Задачи курса:**

*Образовательные:*

***Учащиеся должны знать:***

* Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
* Особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
* Методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
* Способы получения цветовых оттенков на экране монитора и принтере;
* Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
* Методы сжатия графических файлов;
* Проблемы преобразования графических файлов;
* Назначение и функции различных графических программ;

***Учащиеся должны уметь:***

* **Различать форматы** графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
* **Создавать** собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторных программ (Inkscape, Open Office.org Draw), а именно:
	+ Создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
	+ Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
	+ Формировать собственные цветные оттенки в различных цветовых моделях;
	+ Создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
	+ Работать с контурами объектов;
	+ Создавать рисунки из кривых;
	+ Создавать иллюстрации с использованием метода упорядочивания и объединения объектов, а также операции вычитания и пересечения;
	+ Получать объемные изображения;
	+ Применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и т.д.);
	+ Создавать надписи, заголовки, размещать текст вдоль траектории;
* **Обрабатывать** графическую информацию с помощью растровых программ (Gimp), а именно:
	+ Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо, Волшебная палочка и др.);
	+ Перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
	+ Редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
	+ Сохранять выделенные области для последующего использования;
	+ Монтировать фотографии (создавать многослойные документы)
	+ Раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
	+ Применять к тексту различные эффекты;
	+ Выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий;
	+ Ретушировать фотографии;
	+ Выполнять обмен файлами между графическими программами;
* **Создавать** анимированные картинки с помощью Gimp;
* **Создавать** и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
* **Выполнять** обмен графическими данными между различными программами

*Развивающие:*

* **Развивать** познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ
* **Развивать** алгоритмическое мышление, способности к формализации

*Воспитывающие:*

* **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;
* **Формировать** установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией
* **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
* **Воспитывать** личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
* **Воспитывать** потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач
* **Воспитывать** скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда**.**

**2.Содержание учебного предмета**

***Учебно-тематический план***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № недели | Содержание занятия | Кол-во часов на занятие |
| 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ |
| 1 | Первоначальные сведения о предмете. Техника безопасности  | 1 |
| 2 | Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. | 1 |
| 3 | Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей.  | 1 |
| 4 | Линейный рисунок «Домик», «Дерево», «Человечек». | 1 |
| 5 | Упражнение «Зимний пейзаж» с использованием только черного цвета. | 1 |
| 6 | Исполнение надписей инструментом текст. | 1 |
| 7 | Изменение масштаба просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка.  | 1 |
| 8 | Операции с цветом. | 1 |
| 9 | Инструмент заливка. | 1 |
| 1011 | Упражнение на ритм с использованием одного и того же объекта «Воздушные шары», «Утка с утятами». | 2 |
|
| 12 | Инструмент Распылитель. | 1 |
| 13141516 | Понятие теплого и холодного цветов. Упражнение на передачу настроения – «Добрый лес», «Злой лес». | 4 |
|
|
|
| 1718 | Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. | 2 |
|
| 19 | Технология OLE. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение. | 1 |
| 202122 | Декоративное рисование: линии, прорисовка геометрических тел, узоры (орнамент). | 3 |
|
|
| 23 | Инструменты Прямоугольник, Многоугольник, Эллипс, Скругленный прямоугольник.  | 1 |
| 2425262728 | Упражнение «Ковер», «Обои», «Платок». | 5 |
|
|
|
|
| 29303132333435 | Упражнение на создание визитной карточки, открытки, объявления  | 7 |
|
|
|
|
|
| Проверочная работа. | 1 |
| ИТОГО 35 НЕДЕЛЬ |
| 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ |
| 1 | Знакомство с инструментами. | 1 |
| 2345 | Рисунок фигуры человека, пропорции человеческого тела | 3 |
|
|
|
| 678910 | Создание поздравительной открытки. | 5 |
|
|
|
|
| 11 | Знакомство с инструментами. | 1 |
| 12 | Загрузка изображения для обработки. | 1 |
| 131415 | Создание реалистичного летнего пейзажа. | 3 |
|
|
| 1617 | Рисуем стол в перспективе. | 2 |
|
| 1819202122 | Портрет человека. Пропорции лица. Цвет. Передача объема. | 5 |
|
|
|
|
| 23 | Работа с растровыми и графическими объектами. | 2 |
|
| 242526 | Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком.  | 3 |
|
|
| 272829 | Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка.  | 3 |
|
|
| 3031 | Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объект WordArt.  | 2 |
|
| 323334 | Рисование схем и диаграмм с помощью таблиц Word. Рисование схем и диаграмм с помощью механизма создания "надписей".  | 3 |
|
| 35 | Проверочная самостоятельная работа. | 1 |
| ИТОГО 35 НЕДЕЛЬ |
| 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ |
| 1 | Установка приложения. Рабочая среда и интерфейс пользователя. | 1 |
| 2345 | Основы работы в CorelDraw. Объектно-ориентированный подход. Создание нового документа. Открытие и закрытие документа. Сохранение документа. Изменение параметров страницы и единиц измерения. | 3 |
|
|
|
| 67 | Упражнение «Танграмы» | 1 |
|
| 8 | Состав изображений. Прямоугольники. Эллипсы.  | 1 |
| 9 | Многоугольники. Звезды.  | 1 |
| 10 | Спирали. Сетки.  | 1 |
| 11 | Стандартные фигуры. | 1 |
| 1213 | Создание плаката с образцами. | 2 |
|
| 14 | Линии. Модель кривой. Точки излома.  | 1 |
| 15 | Сглаженные узлы. Симметричные узлы.  | 1 |
| 16 | Замкнутые и разомкнутые линии. | 1 |
| 1718 | Линии и инструмент FreeHand. Построение от руки.  | 2 |
|
| 19 |  Использование инструмента Bezier | 1 |
| 20 | Упражнение «Человечек», «Сердце». Инструмент Bezier. | 1 |
| 21 | Инструмент Bezier. Упражнение «Зигзаги», «Молоток и ключ». | 1 |
| 22 | Линии переменной ширины и инструмент Artistic Media. | 1 |
| 23 | Режимы каллиграфии, заготовки, кисти, распылителя. | 1 |
| 24 | Пристыкованное окно инструмента. | 1 |
| 25 | Элементы чертежей и схем. Размерные линии. Простановка размеров.  | 1 |
| 26 | Выносные линии.  | 1 |
| 27 | Соединительные линии. | 1 |
| 28 | Фигурный текст.Атрибуты. Создание блока. | 1 |
| 39 | Ввод, редактирование и форматирование фигурного текста. | 1 |
| 30 | Простой текст.Создание и редактирование простого текста. Создание цепочки связанных рамок. | 1 |
| 31 | Обтекание текстом. Атрибуты текста и шрифта. Атрибуты абзаца.  | 1 |
| 32 | Табуляции. Колонки текста. Эффекты. Маркированный список.  | 1 |
| 33 | Настройка буквицы. Приемы работы с простым текстом.  | 1 |
| 34 | Взаимное преобразование фигурного и простого текстов. | 1 |
| 35 | Самостоятельная проверочная работа. | 1 |
| ИТОГО 35 НЕДЕЛЬ |
| 4 ГОД ОБУЧЕНИЯ |
| 1 | Выделение объектов. Выделение с помощью указателей и вспомогательные приемы.  | 1 |
| 23 | Размещение. Размещение с помощью пристыкованного окна Transformation. Скос, суперсдвиг и микросдвиг. Копирование и дублирование. | 2 |
|
| 4 | Растяжение и сжатие.Назначение точных размеров. Масштабирование и отражение.  | 1 |
| 5 | Поворот. Скос. Блокировка.  | 1 |
| 6 | Преобразования блоков текста. Инструменты изменения формы объектов. | 1 |
| 789 | Построение объектов сложной формы, используя простые формы. Упражнения «Бутылка», «Бегемотик на воздушном шаре» | 3 |
|
|
| 101112 | Построение объектов сложной формы, используя простые формы и шрифт. Упражнение «Компас» | 3 |
|
|
| 131415 | Инструмент Shape и манипулирование узлами кривых. Выделение узлов. Перетаскивание направляющих точек узла. Перемещение узлов. Редактирование узлов. Добавление и удаление узлов.  | 3 |
|
|
| 1617 | Сглаживание кривой. Разъединение кривой, соединение узлов и замыкание. Растяжение, сжатие и поворот узлов. Симметричное смещение узлов. Замыкание кривой. Разъединение ветвей. Выравнивание узлов. Эластичный сдвиг узлов.  | 2 |
|
| 181920 | Создание плаката. | 3 |
|
|
| 212223 | Инструмент Shape и текстовые объекты.Корректировка расстояний между смежными символами, словами, строками. | 3 |
|
|
| 242526 | Разрезание объектов. Упражнения. | 3 |
|
|
| 27 | Инструмент Eraser. Инструмент Virtual segment delete. | 1 |
| 28 | Заливки. Цветные палитры и модели цвета | 1 |
| 29 | Монохромные изображения. Планшетная печать. Офсетная печать.  | 1 |
| 30 | Заливка по умолчанию. Выбор цвета с помощью экранной палитры. | 1 |
| 31 | Выбор цвета заливки в диалоговом окне Uniform Fill, в окне Color. | 1 |
| 32 | Панель атрибутов для назначения и изменения однородной заливки. | 1 |
| 3334 | Упражнение – растушевка цилиндра. | 2 |
|
| 35 | Самостоятельная проверочная работа. | 1 |
| ИТОГО 35 НЕДЕЛЬ |
| 5 ГОД ОБУЧЕНИЯ |
| 1 | Цифровое изображение. Растровое и векторное изображения. Оцифровка.  | 1 |
| 2 | Кодирование тона. Индексирование цвета. Суммирование цифровых составляющих.  | 1 |
| 3 | Цветовые модели. Монохромные модели. Полноцветные модели: RGB, Lab, HSB, CMYK. Система управления цветом. Параметры растровых изображений. Классификация компьютерной графики.  | 1 |
| 4 | Сканеры. Цифровые фотокамеры и видеокамеры.  | 1 |
| 5 | Хранение и обработка цифрового изображения. Типовые форматы файлов: GIF, JPEG, PNG-8, PNG-24.  | 1 |
| 6 | Визуализация цифровых изображений: мониторы, видеопроекторы, проекционные панели, принтеры, плоттеры. | 1 |
| 78 | Заливка двуцветным узором. Упражнение – имитация кирпичной клади. Заливка цветным узором. Заливка точечным узором. Заливка растром PostScript. Текстурные заливки.  | 2 |
|
| 9 | Обводка контуров. Толщина. Вид. Завершители. Узлы. Наконечники. Цвет. Перо контурной линии.  | 1 |
| 10 | Варианты расположения заливки и контура объекта. Изменение толщины линии при перемещении объекта. | 1 |
| 11 | Процедура назначения параметров контура. Способы копирования параметров контура. | 1 |
| 12 | Упорядочивание объектов.Использование линеек. Координатные сетки. Направляющие.  | 1 |
| 13141516 | Упражнение «Горячая чашка» | 4 |
|
|
|
| 17 | Выравнивание объектов. | 1 |
| 18 | Распределение объектов. | 1 |
| 19 | Стопка и слои объектов . | 1 |
| 20 | Диспетчер видов. Работа со слоями и объектами. | 1 |
| 21 | Операции с несколькими объектами. Группирование и разгруппирование. Соединение и разъединение. Маски и маскирование. | 1 |
| 22 | Разрезы и надрезы на объектах. Объединение, пересечение, исключение. Упрощенное исключение для пересекающихся объектов.  | 1 |
| 23 | Преобразование объектов в кривые. | 1 |
| 24 | Огибающие и деформации. Добавление, удаление, копирование, редактирование огибающей.  | 1 |
| 25 | Перемещение узлов огибающей. Редактирование узлов и сегментов огибающей. | 1 |
| 26 | Модификация формы объекта при помощи огибающих. | 1 |
| 27 | Инструмент Interactive Distortion.  | 1 |
| 28 | Деформация Push and Pull.  | 1 |
| 29 | Деформация Zipper.  | 1 |
| 30 | Деформация Twister.  | 1 |
| 31 | Инструмент Roughen Brush.  | 1 |
| 32333435 | Упражнение. Создание логотипа выдуманного предприятия. | 3 |
|
|
|
| ИТОГО 35 НЕДЕЛЬ |
| 6 ГОД ОБУЧЕНИЯ |
| 123 | Перспектива. Тени. Инструмент Interactive Shadow . | 3 |
|
|
| 45 | Упражнение «Рыбка». Использование модуля. | 2 |
|
| 6789 | Реалистичная божья коровка. Инструмент Перетекание. | 4 |
|
|
|
| 101112 | Упражнение «Весенние цветы». Использование всех ранее изученных инструментов и возможностей программы. | 3 |
|
|
| 13141516 | Создание изображения «Зимний пейзаж». | 4 |
|
|
|
| 17181920 | Создание изображения «Живые бабочки». Использование всех ранее изученных инструментов и возможностей программы. | 4 |
|
|
|
| 212223 | Создание изображения «Грампластинка». Использование всех ранее изученных инструментов и возможностей программы. | 3 |
|
|
| 2425 | Упражнение «Осколок». Применение изученного материала. | 2 |
|
| 262728 | Рисование реалистичного огня « Воспламеняющаяся спичка» | 3 |
|
|
| 2930 | Передача материальности «Песочные часы» | 2 |
|
| 31 | Базовый орнамент | 2 |
|
| 32333435 | Узор в круге | 2 |
|
|
| ИТОГО 35 НЕДЕЛЬ |
| 7 ГОД ОБУЧЕНИЯ |
| 123 | Ленточный орнамент | 3 |
|
|
| 456 | Растительный орнамент | 3 |
|
|
| 78910 | Создание изображения «Реалистичный глаз» | 4 |
|
|
|
| 1112131415 | Интерьер в стиле минимализм. | 5 |
|
|
|
|
| 16 | Импорт пиксельных изображений. Настройки цвета. Пиксельные эффекты.  | 1 |
| 17 | Преобразования векторных объектов в пиксельные изображения. Преобразование пиксельных изображений в векторные объекты.  | 1 |
| 1819 | Автоматическая векторизация. Векторизация вручную. Основные приемы коллажа.  | 2 |
|
| ИТОГО 35 НЕДЕЛЬ |
| 8 ГОД ОБУЧЕНИЯ |
| 20 | **Программа растровой графики Adobe PhotoShop.** Рабочее окно программы Adobe PhotoShop.  | 1 |
| 2122 | Инструменты выделения: Прямоугольные, квадратные, овальные и круглые выделения. Перемещение рамки выделения по ходу ее создания. Выделение от центральной точки. Инструмент Рамка. Кадрирование (с заданным размером, с Перспективой). Виньетирование. Создание рамки изображения. Поворот изображения: произвольный, с использованием Инструмента Линейка. Выделение инструментом Волшебная палочка. Выделение инструментом Лассо и Магнитное лассо.  | 1 |
|
| 23 | Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость и контрастность; цветовой баланс; контраст, цветовой тон и насыщенность. Оцвечивание черно-белой фотографии. Удаление эффекта красных глаз. | 1 |
| 24 | Работа со слоями: Общие сведения о слоях. Просмотр информации на палитре Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление. Просмотр отдельных слоев. Изменение порядка слоев. Изменение непрозрачности и режима перехода слоя. Смешивание слоев. Стили слоя. Слияние слоев.  | 1 |
| 25 | Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения. Проблемы старых фотографий (удаление царапин, трещин, рваных краев, пятен, оттенков, ненужных элементов). Штамп. Лечащая кисть и Заплатка. Практика «Восстановление и реставрация старых фотографий».  | 1 |
| 26 | Работа с масками слоя: создание, управление (вкл/выкл, просмотр, перемещение, создание выделенной области, снятие) маски слоя.. | 1 |
| 27 | Цифровой фотомонтаж изображений | 1 |
| 28 | Работа с текстом. Текстовый слой. Стилизация текста. Практика «Золотой текст», «Неоновая надпись», «Меловая надпись». | 1 |
| 29 | Упражнение «Меняем ыражение лица». Фильтр Пластика. | 1 |
| 30 | Ретуширование фото с царапинами, изломами и другими дефектами. | 1 |
| 31 | Коллаж. | 1 |
| 32 | Вывод иллюстраций.Экспорт изображений в файл. Экспорт в формат EPS. Экспорт в формат PDF. Экспорт в форматы пиксельной графики. | 1 |
| 33 | Вывод изображений на печать. Выбор принтера и его настройка.  | 1 |
| 3435 | Выбор части документа для печати. Размещение на листе бумаги. Предварительный просмотр. |  |
|
| ИТОГО 35 НЕДЕЛЬ |

**3.Требования к уровню подготовки учащихся**

В рамках данного УП «Компьютерная графика» учащиеся должны овладеть основами компьютерной графики, а именно должны **знать**:

* особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
* особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
* методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
* способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
* способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
* методы сжатия графических данных;
* проблемы преобразования форматов графических файлов;
* назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения практической части учащиеся должны **уметь**:

* 1. Редактировать изображения в растровом графическом редакторе (Gimp):
* выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лассо (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) и др.);
* перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
* редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
* сохранять выделенные области для последующего использования;
* монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
* раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
* применять к тексту различные эффекты;
* выполнять тоновую коррекцию фотографий;
* выполнять цветовую коррекцию фотографий;
* ретушировать фотографии;
	1. Создавать и редактировать анимированные изображения в программе Gimp;
	2. В векторных редакторах Inkscape и Open Office.org Draw
* Настраивать интерфейс программы
* Создавать, упорядочивать и редактировать объекты;
* Пользоваться вспомогательными средствами. Такими как: направляющие, сетка, прилипание;
* Формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
* Применять различные графические эффекты;
* Закрашивать рисунки;
* Работать с текстом;
* Работать с растровыми изображениями;
* Самостоятельно создавать иллюстрации и дизайн-макеты.
	1. Выполнять обмен файлами между графическими программами.

В конце учащиеся могут:

1. защитить реферат, доклад;
2. представить свои разработки визиток, реклам, открыток;
3. представить реставрированные и обработанные фотографии;
4. представить коллажи;
5. представить мультимедиа-презентацию;
6. представить созданные изображения на Web-странице;
7. оформить школьную газету с помощью импортированных изображений в документ издательской системы.

**Основной результат обучения -** понимание учащимися современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, освоение основных практических приемов создания изображения в графических программах.

**4.Формы и методы контроля, система оценок**

***Аттестация: цели, виды, форма, содержание***

Видами контроля по УП «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.

Промежуточная аттестация проходит в форме контрольного урока – просмотра.

***Критерии оценок***

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

*Оценка 5 «отлично»*

Предполагает:

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

*Оценка 4 «хорошо»*

Допускает:

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

*Оценка 3 «удовлетворительно»*

Предполагает:

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

**5**.**Методическое обеспечение учебного процесса**

***Методические рекомендации***

Освоение программы УП «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурного графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными 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.

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

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

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

По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо 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.

***Организация самостоятельной работы учащихся***

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку учащегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих учащихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

**6.Список литературы и средств обучения**

***Учебники, самоучители***

1. Браун Д.Учитесь рисовать перспективу/Д. Браун; пер. с англ.Н.В.Кремко-Минск; Худ. обл .М.В. Драко ,-2-е изд.-Мн.: ООО «Попури». 2003,-144с.
2. Гурский Ю. Жвалевский. А., Завгородний В. Компьютерная графика: Photoshop CS5 CoreLDRAN Х 5, must rator CS5. Трюки и эффекты СТб: Питер
3. Комолова Н.В. Adobe Photoshop Cs6 для всех Н.В. Комолова Е С. Яковлев-СТБ; БХВ-Петербург, 2013-608 с: ил.-(В подлинике)
4. Мардок, Келли 3bs Mах 2012 Библия пользователя. Пер. с англ.-м: ООО « И.Д. Вильямс», 2012
5. Пивненко О.А.Adobe Photoshop для школьников-CD прил.№ 119 СТВ.: БХВ-Петербург, 2013-608с: ил-(В подлиннике)
6. Портрет. Школа рисования. Руководство шаг за шагом. М.:. Мир книги, 2005
7. Фигура человека, школа рисования. Руководство шаг за шагом. М.: Мир книги, 2005
8. Шорохов Е.В. Основы композиции: Учебное пособие для студентов пединститутов по специальности Черчение, рисование и труд. М.: Просвещение, 1979г.

***Средства обучения***

**Материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные компьютерами, сканером, принтером, звуковыми колонками, фотоаппаратом, наглядными пособиями, удобной мебелью.

**Наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

**Демонстрационные:** муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели.

**Электронные образовательные ресурсы:** сетевые образовательные ресурсы.

**Аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

***Интернет-ресурсы***

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