

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Бекетовская средняя школа имени Б.Т.Павлова

СОГЛАСОВАНО:

Зам.директора по ВР
 Ю.Е.Немова



УТВЕРЖДАЮ:
Директор школы
С.В.Стожарова

Дополнительная общеразвивающая программа
по дополнительному образованию
«Компьютерная графика»

Учитель: Мозина Е.С.

Количество часов в неделю: 2

Количество часов в год: 68

2020-2021 учебный год

Пояснительная записка.

Программа занятий по компьютерной графике для учащихся 7-9 классов разработана в рамках предпрофильной подготовки учащихся с ориентацией на информационно-технологический, гуманитарный профиль. Задания приведены в определенную систему, которая, по мнению педагога, является наиболее приемлемой и интересной для учащихся общеобразовательной школы, уже имеющих элементарные художественные навыки.

При разработке программы учитывались следующие аспекты:

- психофизиологические особенности подросткового возраста учащихся ;
- соблюдение общепринятых дидактических принципов - систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.
- учащиеся 9 классов уже имеют определенные навыки работы на компьютере, так как обучение информатике ведется с 5 класса, и знакомы с назначением и приемами работы в простейших графических редакторах в рамках школьного курса.
- специфические возможности и особенности компьютерной программы Adobe Photoshop - простой, наглядный и доступный для углубленного этапа обучения.

Задания выстраиваются таким образом, чтобы каждому инструменту редактора соответствовало свое композиционное задание. Наряду с отработкой технических навыков и приемов владения инструментом решаются творческие задачи, развивающие фантазию, воображение, художественные способности учащихся.

Цели и задачи курса

Курс рассчитан на один год: 68 занятий - по 2 часа в неделю.

Цель курса: Научиться максимально, использовать все возможности графического редактора Adobe Photoshop при создании любых композиций, в любых жанрах и направлениях живописи, дать учащимся понятие о новом инструменте художника в современном мире.

Цикл первых заданий направлен на закрепление навыков и умений по созданию и сохранению графических файлов; Он ставит своими задачами компоновку по всей плоскости экрана, уравнивание изображения, согласование пропорций предмета и формата.

Очень интересно применение компьютера при создании изображений авангардного направления. Экспрессия, ощущение свечения изнутри, разложение реальных предметов на части, выделение граней рисунка помогает учащимся, экспериментируя, передать свой внутренний мир, свое настроение.

Во втором полугодии на всех занятиях ставится задача закрепления и углубления умений и навыков работы с инструментами, фрагментами изображения, текстом. При создании ассоциативного образа во всех заданиях требуется добиться как можно большего эффекта объемного изображения,

пользуясь доступными инструментами.

Учащиеся могут копировать рисунок, преобразовывать его, расчленять и перестраивать, свободно компоновать и изменять. В орнаментах используются стилизованные элементы растительных и животных форм. Начинается работа над ритмическими композициями с построения элемента, состоящего из простых геометрических форм, с более углубленного изучения строения ритмических порядков, выраженного узором в полосе. Далее работа идет над поиском и стилизацией растительного элемента. Из простых элементов растительного орнамента тоже составляется узор в полосе.

В работе над плакатом наряду с изучением художественного языка плаката, его особенностей перед учащимися ставится задача создания композиции, в которой все элементы объединяются между собой по смыслу, прослеживается связь между шрифтом и изображением.

Завершают годовой курс занятий задания, максимально способствующие проявлению индивидуальности учащихся, их творческого потенциала. Учащимся предлагается использовать полученные умения и навыки, а также проявить себя с творческой стороны, продемонстрировать понимание композиции.

Таким образом, проект программы элективный курс по компьютерной графике предусматривает освоение графического редактора Adobe Photoshop и дает основу для дальнейшего изучения и совершенствования в этом виде изобразительной деятельности, для освоения более сложных программ и постановке задач более высокого уровня и степени сложности.

По ходу занятий ученики выполняют практические творческие работы и за каждую выполненную работу ставится отметка.

Задачи программы

обучающие:

- формирование представлений об информатике, знакомство с графическим редактором, развитие творческих способностей и логического мышления, расширение технического кругозора;
- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

развивающие:

- подготовка сознания дошкольников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.

- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- развитие эмоциональной сферы, чувства, души.

воспитывающие:

- Формирование информационной и полиграфической культуры воспитанников;
- Укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- Привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- Развитие мотивации личности к познанию;
- Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Содержание программы:

Тема 1. Графические редакторы

Графические редакторы. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.

1. помочь учащимся получить представление о видах графических изображений, программах для создания и редактирования изображений;
2. познакомить учащихся с графическим редактором Paint;
3. знакомство с назначением элементов панели инструментов;
4. совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint;
5. закрепление полученных знаний на практике;
6. знакомство с графическими примитивами;
7. освоить навыки выделения фрагментов текста;
8. получить представление о командах графического редактора

Меню – Правка и Меню - Вид;

9. дать понятие «буфер обмена»;
10. воспитание информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности;
11. развитие познавательных интересов, навыков работы с мышью и клавиатурой, самоконтроля;

Тема 2. Основы работы в программной среде Adobe Photoshop.

Практические работы:

1. «Главное меню программы Adobe Photoshop». 1 час.
Знакомство с главным меню программы, создание файла со своим именем, работа с окнами.
2. «Открытие, сохранение, копирование графических файлов в графической среде Adobe Photoshop». 1 час.
Работа с командой Файл главного меню программы, открытие графических файлов с сервера, сохранение под своим именем, копирование графических файлов.
3. «Знакомство со встроенными инструментами выделения». 1 час.
Работа с инструментами: «прямоугольное выделение», «перемещение объектов», «Лассо», «Использование обрезки», «Использование волшебной палочки», «Выделение фрагмента».
4. «Изменение, корректировка цветовой гаммы фотоизображения». 1 час.
Работа с фотографиями, используя команду Образ – Корректировка.
5. «Понятие слоев в Adobe Photoshop» 1 час.
Создание, редактирование, копирование, удаление, инвертирование, слияние слоев – с помощью встроенных команд программы.
6. Зачетная работа «Изменение и редактирование фотографии». 1 час.
Проверочная работа, которая представляет самостоятельное выполнение заданий по вариантам.

Основные понятия:

1. Форматирование, редактирование
2. Гамма.
3. Слой.
4. Выделение.
5. Инвертирование.
6. Встроенные инструменты.

Тема 3. Основы работы в программной среде Adobe Photoshop

Практические задания:

1. «Написание и редактирование текста в графическом редакторе». 1 час.
Работа с текстом в графическом редакторе, совмещение текста и графики.
2. «Фильтры в графическом редакторе». 1 час.
Редактирование и изменение текста с помощью встроенных фильтров.
3. «Настройка печати в Adobe Photoshop» 1 час.
Подготовка к печати и особенности вывода на печать графических файлов.
4. «Настройка в Adobe Photoshop» 1 час.
Использование личных настроек в графическом редакторе.
5. Зачетная работа «Использование фильтров». 1 час
Проверочная работа по вариантам.

Основные понятия:

1. Графический текст, совмещение текста и графики.
2. Фильтры.
3. Печать графических изображений.

Тема 4. Закрепления и углубления умений и навыков работы с инструментами, фрагментами изображения, текстом в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Практические задания:

1. Понятие блика. Практическая работа «Создание бликов в изображении».

Создать блик в данном изображении с помощью команд и инструментов графического редактора.

2. Понятие натюрморта. Практическая работа «Физический натюрморт». Нарисовать в графическом редакторе натюрморт или создать натюрморт из представленных графических файлов.

3. Инсталляция. Практическая работа «Фантастическое животное». Использование фильтров в создании художественных иллюзий.

4. Оп –арт. Практическая работа «Моя мечта»
Создание картины «Моя мечта» в стиле Оп-арт.

Основные понятия:

1. Блик
2. Натюрморт.
3. Инсталляция.
4. Оп-арт.
5. Встроенные эффекты, преобразования, инструменты.

Тема 5. Создание творческих работ в среде графического редактора растровой графики Adobe Photoshop.

Практические задания:

1. Практическая работа «Космический пейзаж». 2 часа.

Создание картины «Космического пейзажа» с помощью графического редактора в стиле мозаики.

2. Практическая работа «Часы с кукушкой». 2 часа.

Создание картины « Часы с кукушкой» в стиле орнамента.

3. Практическая работа «Ковер». 2 часа

Сделать проект рисунка ковра.

4. Зачетные занятия. 2 часа.

Проверочная работа - индивидуальные задания

Основные понятия:

1. Мозаика.
2. Орнамент.
3. Ритм.
4. Пейзаж.

Учебно-тематическое планирование

Урок №	Тема урока.	Количество часов		Всего часов
		Теория	Практика	
Тема 1. Основы работы в программе Paint				14
	Растровые и графические изображения. Графические файлы. Обзор программ по компьютерной графике.	1		1
	Знакомство с Paint Ознакомительное занятие.	1	2	3
	Основы обработки изображений.		2	2
	Инструменты выделения.		2	2
	Настройка цвета. Заливка.		2	2
	Копирование, вставка объекта		2	2
	Зачетное занятие.		2	2
Тема 2. Основы работы в программной среде Adobe Photoshop				14
2/2, 3/3	Знакомство с Adobe Photoshop Ознакомительное занятие.	1	1	2
4/4	Основы обработки изображений.		2	2
5/5	Инструменты выделения. Обложка учебника.	1	2	3
6/6	Настройка цвета. Открытка.		2	2
7/7	Слои в Adobe Photoshop. Обложка журнала	1	2	3
8/8	Зачетное занятие.		2	2
Тема 3. Основы работы в программной среде Adobe Photoshop				12
9/9	Работа с текстом .		2	2
10/10	Фильтры в Adobe Photoshop (1 часть) Упражнения	1		1
11/11	Фильтры в Adobe Photoshop (2 часть) Упражнения.		2	2
12/12	Печать изображений.		2	2
13/13	Автоматизация работы и настройка	1	2	3

	интерфейса.			
14/14	Зачетное занятие.		2	2
Тема 4 . Закрепления и углубления умений и навыков работы с инструментами, фрагментами изображения, текстом в графическом редакторе Adobe Photoshop.				14
1/16	Понятие блика. Практическая работа «Создание бликов в изображении».	1	2	3
2/17, 3/18, 4/19	Понятие натюрморта. Практическая работа «Физический натюрморт».	1	2	3
4/19, 5/20,6/2 1	Инсталляция. Практическая работа «Фантастическое животное».	1	2	3
6/21, 7/22, 8/23	Импрессионизм. Практическая работа «Школьная атмосфера».	1	2	3
9/24, 10/25	Оп –арт. Практическая работа «Моя мечта»		2	2
Тема 5. Создание творческих работ в среде графического редактора растровой графики Adobe Photoshop.				14
1/26	Представление о мозаике.	1	2	3
2/27, 3/28	Практическая работа «Космический пейзаж».		2	2
4/29, 5/30	Практическая работа «Часы с кукушкой».		2	2
6/31	Орнамент. Ритм.	1	2	3
7/32,8/3 3	Практическая работа «Ковер».		2	2
9/34, 10/35	Зачетные занятия.		2	2
Всего часов				68

Литература:

1. Иванов В.П., Батраков А.С. «Трехмерная компьютерная графика»;
2. Боресков А. С. , Шикин Е.В. «Начала компьютерной графики»;
3. Боресков А. С. , Шикин Е.В. «Компьютерная графика»;
4. Дж. Корриган «Компьютерная графика: секреты и решения».

