

# ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ

## Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа №171»

Принято на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
От 30.08. 2017 г.



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ Школа №171

Л.П. Карпенко

« 01 »

сентября 2017 г.

Приказ от 01.09.2017 № 8/1

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

#### «Компьютерная графика»

*Направленность:* естественнонаучная

*Уровень программы:* ознакомительный

*Возраст учащихся:* 13-15 лет

*Срок реализации:* 9 месяцев (35+1резерв ч.)

*Автор-составитель:*

Тютюкина Юлия сергеевна,

учитель изобразительного искусства

Москва 2017

## **«Компьютерная графика»**

### **Пояснительная записка**

Умение рисовать – это прекрасно! Рисование уже с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности. В каждом ребенке заложен огромный творческий потенциал, и если он не реализован, значит, не был востребован.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление – художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры.

Компьютерная графика используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Однако, овладев принципами работы в той или иной графической программе, ученик часто не может в полной мере использовать этот мощный инструмент. А в результате, работы получаются скучными, мало интересными и поверхностными. Причина этому – слишком большой разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий. Как правило, учат пользоваться инструментами программы, используя примитивные примеры, что приводит к сухости изложения материала и нежеланию поэкспериментировать и пофантазировать в дальнейшем. Импульсом к творческому освоению компьютерной графики может послужить применение в качестве примеров образцов народно-прикладного искусства, национальной и мировой художественной культуры.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на детей 13-15 лет. Срок реализации дополнительной образовательной программы 1 год обучения (освоение начальной технологии работы в программе Artweaver). Материал программы может изучаться не только последовательно в течение одного года, но и по желанию учащихся они могут изучить только отдельные блоки программы.

Принцип изложения учебного материала – от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся шаг за шагом осваивают возможности графических редакторов и одновременно обретают навыки работы за компьютером. Особое внимание уделяется практической работе.

**Цель программы:** обеспечить прочное и сознательное овладение учащимися основ компьютерной графики, освоение основных инструментов и приемов, используемых в растровой компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности.

**Задачи:**

***Обучающие:***

- расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;
- сформировать навыки работы в графическом редакторе Artweaver;
- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;
- проиллюстрировать этапность работы над рисунком, дать своеобразный графический алгоритм.

***Развивающие:***

- развивать творческое воображение, фантазию, художественный вкус, графическое умение;
- развивать зрительно-образную память, эмоционально-эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности, формировать творческую индивидуальность;
- способствовать развитию познавательного интереса к информатике.

***Воспитывающие:***

- увлечь учащихся, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом;
- воспитывать умение планировать свою работу;
- выработать у учащихся усидчивость, старательность в выполнении задания, требовательность к себе;
- добиться максимальной самостоятельности детского творчества.

***Формы обучения.***

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики.

***Формы работы.***

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальной* – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- *индивидуальной* – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- *групповой* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

#### ***Методическое обеспечение программы.***

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор). Занятия поддержаны большим количеством наглядных иллюстраций с CD приложений. Практические задания разработаны также с использованием CD приложений.

#### ***Формы контроля:***

- текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
- периодический контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);
- итоговый (выставка творческих работ).

### **Содержание программы**

**2 часа в неделю – 72 часа**

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	
		Теория	Практика
1	Вводное занятие. Инструкция по технике безопасности в кабинете информатики. Правила работы и терминология.	1	
<b><u>Знакомство с интерфейсом – 3 часа</u></b>			
2	Первоначальное знакомство с графическим редактором Artweaver. Знакомство с интерфейсом.	1	
3	Работа с документом. Размеры и цветность.	1	1

<b><u>Слои – 14 часов</u></b>			
4	Работа со слоями.	1	1
5	Эллиптическое выделение. Практическая работа «Приступаем к созданию изображения «Рыбка»».	1	1
6	Волшебная палочка. Лассо. Практическая работа «Создаем изображение «Рыбка» (продолжение)».		2
7	Трансформация объектов. Практическая работа «Создаем изображение «Рыбка» (заключение)».		2
8	Слияние слоев. Режимы наложения пикселей. Практическая работа «Создаем изображение «Аквариум»».	1	1
9	Эффекты слоев.	1	1
10	Практическая работа «Мозаика»		2
<b><u>Работа с цветом – 4 часа</u></b>			
11	Управление цветом. Практическая работа «Раскрасим в разные цвета контуры тропической рыбки».		1
12	Заливка. Градиентная заливка. Практическая работа «Раскрасим тропическую рыбку».		1
13	Практическая работа «Времена года»		2
<b><u>Инструменты рисования – 12 часов</u></b>			
14	Виды кистей. Практическая работа «Создадим новую кисть».	1	1
15	Специальные кисти. Практическая работа «Учимся клонировать изображение».	1	1
16	Практическая работа «Учимся клонировать изображение».		1
17	Создание, настройка и использование кистей. Практическая работа «Создадим специальную кисть».		1
18	Создание, настройка и использование кистей. Практическая работа «Рисуем яблоко».		1
19	Создание и применение кисти. Практическая работа «Создадим кисть для изображения в аквариуме воздушных пузырей».		1
20	Текстура. Узорная заливка. Практическая работа «Учимся использовать готовые текстуры».		1
21	Текстура. Узорная заливка. Практическая работа «Учимся создавать собственные текстуры».		1
22	Применение текстуры. Практическая работа «Узорчатый		1

	штамп».		
23	Практическая работа «Аквариум»		1
<b><u>Шрифты – 3 час</u></b>			
24	Работа с текстом. Виды шрифтов.	1	
25	Шрифты. Практическая работа «Создаем открытку»		2
<b><u>Контурные – 6 часов</u></b>			
26	Линии безье. Практическая работа «Создаем контуры».	1	1
27	Работа с контурами. Практическая работа «Создаем логотип дельфина».		1
28	Работа с контурами. Практическая работа «Создаем логотип животного».		1
29	Стандартные формы и библиотека контуров. Практическая работа «Создаем открытку с использованием контура».		1
30	Применение контуров. Практическая работа «Создаем почтовую марку».		1
<b><u>Фильтры – 4 часа</u></b>			
31	Специальные эффекты. Виды фильтров. Практическая работа «Придаем объекту на изображении эффект движения».	1	1
32	Фильтры. Практическая работа «Создаем из пластмассовой игрушки хрустально-ледяную фигуру».		1
33	Фильтры. Практическая работа «Создаем хрустальную фигуру из изображения птицы».		1
<b><u>Работа с изображениями – 9 часа</u></b>			
34	Установка параметров документа. Практическая работа «Размер изображения. Обрезка изображения».	1	1
35	Ретушь. Практическая работа «Фильтры для ретуши».	1	1
36	Практическая работа «Фильтры для ретуши».		1
37	Практическая работа «Ретушь старой фотографии»		2
38	Каналы и маски. Практическая работа «Учимся работать с каналами и масками».	1	1
<b><u>Итоговые работы – 16 часа</u></b>			
35	Практическая работа «Тень»		2
36	Практическая работа «Календарь»		2
37	Практическая работа «Значок»		2

38	Практическая работа «Эмблема»		2
39	Практическая работа «Дизайн обоев»		2
40	Практическая работа «Лейбл»		2
41	Практическая работа «Баннер»		2
42	Выставка творческих работ.	2	

***Учащиеся должны знать:***

- назначение и возможности графического редактора Artweaver;
- назначение объектов интерфейса графического редактора Artweaver;
- технологию создания и редактирования графических объектов.

***Учащиеся должны уметь:***

- работать в среде графического редактора Artweaver;
- работать с отсканированными и полученными цифровым фотоаппаратом изображениями;
- работать со слоями, с цветом, инструментами для рисования, с шрифтами;
- применять контуры, фильтры для получения эффектов изображения.

***Заключение***

**Ожидаемые результаты обучения** – по окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы в графическом редакторе Artweaver; умение самостоятельно применять основные инструменты и приемы, используемые в растровой компьютерной графике при создании и редактировании графических объектов; выполнять рисунки и изображения разной степени сложности.