

ГБУ ДО «МОЛОДЕЖНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ КИТЕЖ ПЛЮС»

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
ГБУ ДО
«Молодежный творческий Форум
Китеж плюс»
Протокол № 1
От «30» 08 2016 г



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУ ДО
«Молодежный творческий Форум Китеж плюс»
Кендыш И.А.
Приказ № 835-п
от «01» 09 2016 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»

Возраст обучающихся – 8 - 17
Срок реализации - 3 года

Авторы-составители:

Педагог дополнительного образования:
Самойленко Галина Юрьевна,
Шиян Анастасия Анатольевна

Санкт-Петербург
2016

Пояснительная записка

Направленность программы – техническая

В процессе обучения учащиеся знакомятся с правилами и законами компьютерного дизайна, приобретают навыки работы с текстом и графикой, учатся применять

теоретические знания на практике. Обучение поможет развитию внимания, памяти, эстетического вкуса учащихся.

Программа нацелена на раскрытие творческого потенциала личности ребенка.

Программа включает в себя теоретическую часть и практические упражнения, позволяющие каждому ученику закрепить полученные знания и приобщиться к художественной деятельности, освоить первые шаги дизайнерского проектирования. На занятиях учащиеся знакомятся с художественными решениями в рекламе лучших дизайнеров, учатся создавать образцы фирменных знаков, логотипов, визитных карточек, буклетов, плакатов, публикаций. Дети учатся создавать варианты художественных решений фирменного стиля и презентационных материалов.

Этот курс поможет сформировать навыки в художественном конструировании и макетировании, даст представление о цвете, повысит графическую грамотность, разовьет творческое воображение и техническое мышление учащихся.

Учащиеся изучают работу на компьютере с современными программными средствами, компьютерную графику, сканирование изображений, набор и верстку с использованием компьютерных технологий. Окончившие данный курс смогут уверенно пользоваться графическими возможностями компьютерных программ для создания и редактирования изображений и публикаций в издательстве и рекламе. Обучение ведется по современным методикам с использованием новейших программных и технических средств.

Получение знаний по основам композиции и дизайна позволит наиболее творчески приступить к созданию любой композиции средствами компьютерной графики.

Цель программы — освоение программ: программа векторной графики CorelDRAW, программа растровой графики Adobe PhotoShop, программа верстки QuarkXPress, в рамках получения начальной профессиональной подготовки детей.

Задачи программы:

образовательные:

- Сформировать практические навыки в области информационных технологий;
- Сформировать умения и навыки в художественном конструировании (создание открыток, рисунков, эскизов, чертежей, макетов печатной продукции, проектов);
- Овладеть технологиями создания текстовых документов, графических изображений, анимационных роликов, мультимедийных презентаций,
- Овладеть базовыми элементами современных информационных технологий в области компьютерного дизайна
- Сформировать способы художественно-творческой деятельности и уметь применять полученные знания на практике.

развивающие:

- Развить познавательный интерес, потребность в самообразовании;
- способствовать формированию у детей художественного вкуса.
- Овладеть основами знаний об информационных процессах и их роли в формировании современной научной картины мира;
- Сформировать представление о роли и значения информационных технологий и роли компьютерной техники в развитии современного общества;
- Развить навыки самостоятельной работы, изучения новых программных продуктов и усвоения нового материала;
- Выявить индивидуальные способности учащихся с целью последующего обогащения и развития этих способностей и в дальнейшем выборе профессии;
- Развить творческий потенциал учащихся, логическое мышление, пространственное воображение.

воспитательные:

- Воспитать нравственные качества: доброжелательность, вежливость, взаимовыручка, чувство взаимопомощи,
- Воспитать трудолюбие, настойчивость, целеустремленность и ответственность за достижение творческих результатов
- Воспитать самостоятельность, личную ответственность,
- Воспитать творческую, гармонически развитую личность путём развития воображения, фантазии, повышения интеллектуального уровня учащихся, раскрытия их творческого потенциала,
- Воспитать нравственно-ответственного отношения к компьютерным и информационным системам.

1 год обучения**Задачи:**

- освоить основные принцип работы компьютера;
- ознакомиться с операционной системой WINDOWS и ее приложениями,
- ознакомиться текстовым редактором Microsoft Word;
- освоить программу векторной графики CorelDRAW;
- уметь применять полученные знания на практике при создании творческих работ;
- получить представление о дизайне, как виде искусства,
- научиться основным принципам организации декоративной композиции

2 год обучения**Задачи:**

- освоить программу растровой графики Adobe PhotoShop;
- уметь применять полученные знания на практике при создании творческих работ;
- уметь составлять эскизы при работе над заданием;
- освоить основы изобразительной грамоты применительно к декоративной композиции и декоративному рисованию

3 год обучения**Задачи:**

- детально изучить возможности программу верстки QuarkXPress;
- уметь применять полученные знания на практике при создании творческих работ;
- усвоить правила и законы дизайна;
- освоить основы изобразительной грамоты применительно к работе со шрифтами.

Отличительные особенности программы:

Программа включает в себя не только теоретическую часть по основам изобразительной деятельности, но и практические упражнения, позволяющие каждому ученику закрепить полученные знания и приобщиться к художественной деятельности как таковой. Освоить первые шаги дизайнерского проектирования. Интеграция технического мастерства и художественного видения позволит учащимся расширить представление по проблеме художественного проектирования в рамках предмета - дизайн. Основы композиции, данные на примере построения орнаментов, наиболее ясно и четко представляют общие законы и средства композиционного построения в целом. Комплексная программа, включающая в себя: обучение компьютерным технологиям и овладение азами художественного творчества, что позволяет детям творчески воплощать авторскую идею, используя средства графического дизайна, и знания, полученные в области композиционных законов изобразительного искусства.

Возраст детей: программа рассчитана на детей 10 - 17 лет.

Срок реализации общеобразовательной программы:

Программа реализуется в течение 3 лет.

Продолжительность обучения:

- **Количество часов в 1-й год обучения – 144 часа**, (96ч. – компьютерный дизайн, 48ч. – основы изобразительной грамоты) 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывами на отдых
 - **Количество часов в 1-й год обучения – 216 часов**, (144ч. – компьютерный дизайн, 72ч. – основы изобразительной грамоты) 2 раза в неделю по 3 академических часа с перерывами на отдых или 3 раза в неделю по 2 академических часа с перерывами на отдых
 - **Количество часов во 2-й год обучения – 216 часов**, (108ч. – компьютерный дизайн, 108ч. – основы изобразительной грамоты) - 2 раза в неделю по 3 академических часа с перерывами на отдых или 3 раза в неделю по 2 академических часа с перерывами на отдых.
 - **Количество часов во 2-й год обучения – 288 часов**, (144ч. – компьютерный дизайн, 144ч. – основы изобразительной грамоты) 3 раза в неделю по 3, 3, 2 академических часа с перерывами на отдых или 4 раза в неделю по 2 академических часа с перерывами на отдых.
 - **Количество часов в 3-й год обучения – 216 часов**, (108ч. – компьютерный дизайн, 108ч. – основы изобразительной грамоты) 2 раза в неделю по 3 академических часа с перерывами на отдых или 3 раза в неделю по 2 академических часа с перерывами на отдых.
 - **Количество часов в 3-й год обучения - 288 часов**, (144ч. – компьютерный дизайн, 144ч. – основы изобразительной грамоты) 3 раза в неделю по 3, 3, 2 академических часа с перерывами на отдых или 4 раза в неделю по 2 академических часа с перерывами на отдых.
- Продолжительность одного академического часа – 45 минут.

Наполняемость учебной группы по годам обучения:

1 год обучения — 10 человек;

2 год обучения — 8 человек;

3 год обучения — 8 человек.

Форма организации деятельности обучающихся: групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Форма организации занятий — теоретические и практические занятия.

Формы организации педагогического процесса в системе занятий данной программы самые разнообразные. Преимущественно это классно-урочная система обучения в сочетании с формой обучения лекционно-семинарской системы. Уделено внимание фронтальной работе, когда педагог управляет учебно-познавательной деятельностью группы ребят. Все практические задания строятся на индивидуальной работе учащихся и самостоятельном выполнении учащимися одинаковых заданий. Предусмотрены индивидуальные консультации и индивидуальное решение возникающих при работе проблем. В плане курса проведение экскурсии по творческим мастерским.

Ожидаемый результат.

Обучающиеся будут уметь:

- составлять эскизы, рисунки, текстовые документы и чертежи;
- свободно использовать инструментарий программы Word,
- свободно использовать инструментарий программы векторной графики CorelDRAW, программы растровой графики Adobe PhotoShop и программы верстки QuarkXPress;

- использовать все возможности этих программ.

Обучающиеся будут знать:

- особенности работы над эскизом, рисунком, текстовым документом и чертежом; основные правила составления проектов;
- какие инструменты должны быть использованы при выполнении задания;
- все возможности программ векторной и растровой графики, программы верстки.

Форма подведения итогов: выставки, конкурсы, семинары.

Способы проверки ожидаемого результата:

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения на всех годах обучения программы имеет три основных составляющих:

1. Определение начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся,
2. Текущий мониторинг в соответствии с диагностическими материалами к общеобразовательной программе
3. Итоговый контроль.

Учебно-тематический план

№ п/ п	Название темы	Количество часов					
		Всего		Теория		Практика	
1 год							
		216	144	216	144	216	144
		ч/г	ч/г	ч/г	ч/г	ч/г	ч/г
	Набор детей	9	6	0	0	9	6
	Вводное занятие. Инструктаж по охране труда	2	2	2	2	0	0
	1. Компьютерный дизайн	115	78	52	36	63	42
1.1	Компьютер: его устройство и принцип работы	14	9	12	8	2	1
1.2	Операционная система WINDOWS	8	6	2	1	6	5
1.3	Текстовый редактор Microsoft Word	14	9	7	5	7	4
1.4	Программа векторной графики CorelDRAW	79	54	31	22	48	32
	2. Основы изобразительной грамоты	63	40	17	10	46	30
2.1	Основные принципы организации декоративной композиции	32	20	9	5	23	15
2.2	Цвет в композиции	31	20	8	5	23	15
	3. Культурно-досуговая деятельность	27	18	9	6	18	12
	Итого:	216	144	80	54	136	90
2 год							
		288	216	288	216	288	216
		ч/г	ч/г	ч/г	ч/г	ч/г	ч/г
	Вводное. Инструктаж по охране труда	2	2	2	2	0	0
	1. Компьютерный дизайн	124	93	34	24	90	69
1.1	Программа растровой графики Adobe PhotoShop	124	93	34	24	88	68

2. Основы изобразительной грамоты		126	94	8	6	118	88
2.1	Стилизация в декоративной композиции	63	47	4	3	59	44
2.2	Графические возможности в декоративном рисовании	63	47	4	3	59	44
3. Культурно-досуговая деятельность		36	27	12	9	24	18
Итого:		288	216	56	41	232	175
3 год							
		288	216	288	216	288	216
		ч/г	ч/г	ч/г	ч/г	ч/г	ч/г
1	Вводное. Инструктаж по охране труда	2	2	2	2	0	0
1. Компьютерный дизайн		124	93	42	30	82	63
1.1	Программа верстки QuarkXPress	124	93	42	30	82	63
2. Основы изобразительной грамоты		126	94	18	14	108	80
2.1	Шрифтовой плакат	63	47	9	7	54	40
2.2	Шрифт. Практика изучения и освоения	63	47	9	7	54	40
3. Культурно-досуговая деятельность		36	27	12	9	24	18
Итого:		288	216	74	55	214	161

Содержание программы

Первый год обучения

Набор детей

Вводное занятие. Инструктаж по охране труда.

- Что такое компьютер? Как работает компьютер и где применяется
- Правила безопасной работы с ПК и его периферийными устройствами.
- Основные устройства, входящие в состав компьютера

Практическая работа:

- Тренинг на клавиатурных тренажерах
- Выполнение тестовых заданий на знание компьютера.

1. Компьютерный дизайн

1.1 Компьютер: его устройство и принцип работы

Тема 1.1.1 Представление информации в компьютере, числовая форма, кодировка символов, двоичная система счисления, биты и байты.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.1.2 Устройство компьютера, принципы работы компьютера.

Практическая работа:

- Работа с антивирусными программами.
- Изменение размеров и положения Панели задач. Использование и настройка меню «Документы».

Тема 1.1.3 Основные блоки компьютера, логическое устройство компьютера, микропроцессор, память, электронные платы, контроллеры и шины, видеокарты, накопители на дискетах, накопители на жестком диске, D-ROM, CD-RW, DVD, модемы, сетевая карта, звуковая карта.

Практическая работа:

- Проверка жесткого диска и внешних носителей информации.
- Дефрагментация диска
- Исследование вкладок окна Свойства диска

Тема 1.1.4 Устройства, подключаемые к компьютеру:

- мышь и другие указательные устройства;
- сканеры и камеры;
- мониторы и видеоконтроллеры;
- жесткие диски и другие устройства для хранения данных;
- принтеры;
- модемы и факс-модемы.

Практическая работа:

- Настройка параметров мыши
- Подключение внешних устройств к компьютеру и настройка

Тема 1.1.5 Эксплуатация устройств компьютера, защита от недостатков электропитания, чистка компьютера.

Практическая работа:

- Практические задания по профилактики бесперебойной работы компьютера

Тема 1.1.6 Работа с клавиатурой и мышью.

Практическая работа:

- Практическое освоение буквенно-цифрового блока клавиатуры
- Практическое освоение клавиш управления курсором, цифровых, функциональных и работы с дисплеем
- Исследование и настройка указателей мыши на экране

Тема 1.1.7 Локальные сети, возможности Internet и WWW, распределенные сети.

Практическая работа:

- Поиск папок и файлов на своем компьютере или в локальной сети
- Использование поисковых систем для нахождения нужной информации
- Сохранение информации, найденной в Internet, на компьютере

Тема 1.1.8 Начальные сведения об операционной системе DOS, основные характеристики MS DOS, начальная загрузка операционной системы DOS, действия при «зависании» компьютера, или неправильной работе программ, Norton Commander: общие сведения.

Практическая работа:

- Тестовые задания

1.2. Операционная система WINDOWS

Тема 1.2.1 Общие сведения.

Практическая работа:

- Настройка фона рабочего стола.
- Выбор темы рабочего стола. Настройка схемы оформления Рабочего стола.
- Настройка Главного меню.

Тема 1.2.2 Работа с окнами в среде Windows, работа с меню, запросами и справочной системой Windows, условные обозначения в меню, диалоговые запросы, справочная система Windows.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.2.3 Работа с файлами, работа с каталогами

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.2.4 Настройка рабочего стола, панель задач (Taskbar), главное меню Windows.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.2.5 Панель управления (Control Panel).

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.2.6 Жесткий диск и его организация, каталоги, указание пути к файлу, имена дисководов, размещение файлов на жестком диске, атрибуты файлов, типы файлов — типы значков.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.2.7 Проводник (Windows Explorer): копирование файлов, сортировка файлов в окне, эскизы страниц вместо значков, измерение файлов, папок и дисков.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.2.8 Буфер обмена (Clipboard), корзина (Recycle Bin), поиск файла, свойства папок, свойства ярлыка, свойства прочих объектов в Windows.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.2.9 Графический редактор Paint.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.2.10 Блокнот, калькулятор, текстовый редактор WordPad, проводник, специальные возможности, служебные программы, таблица символов, восстановление системы, игры.

Практическая работа:

- Тестовые задания

1.3. Текстовый редактор Microsoft Word

Тема 1.3.1 Общие сведения.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.3.2 Что понимается под оформлением текста, внешний вид, режимы просмотра, окна и подокна строка состояния.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.3.3 Символы, отсутствующие на клавиатуре, автоматизация набора, выделение фрагментов, операции над выделенным фрагментом: правка.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.3.4 Панель Буфер обмена, замена регистра, операции над выделенным фрагментом: оформление, шрифтовое оформление, дополнительные возможности шрифтового оформления, межбуквенный интервал, ширина символа и прочее шрифтовое оформление.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.3.5 Оформление абзаца, копирование оформления, координатная линейка, автоматическое форматирование.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.3.6 Таблицы.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.3.7 Рамки и линии, стили и шаблоны, стили символьные и стили абзацные, изменение существующего и создание нового стиля, библиотека стилей.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.3.8 Рисунки и прочие объекты, нумерация рисунков, таблиц и других объектов.

Практическая работа:

- Тестовые задания

Тема 1.3.9 Системные программы, прикладные программы, системы программирования, установка и удаление программ, служебные утилиты обслуживания.

Практическая работа:

- Тестовые задания

1.4. Программа векторной графики CorelDRAW

Тема 1.4.1 Меню, стандартная панель инструментов, панель атрибутов и окна диалога.

Практическая работа:

- Интерфейс и возможности программы.
- “Обустройство в CorelDRAW, Настройки”
- Выполнить несколько вариантов запуска программы, с новыми командами меню File. Проверить различные способы установки фона и параметров страницы.

-

Тема 1.4.2 Рисование прямоугольников.

Практическая работа:

- создать графические примитивы: пирамида, домик

Тема 1.4.3 Рисование эллипсов.

Практическая работа:

- Работа со стандартными формами. Задание “Рисуем гроздь винограда, тыкву”

Тема 1.4.4 Рисование многоугольников и звезд.

Практическая работа:

- Работа со стандартными формами. Задание “Снежинка из полигона”

Тема 1.4.5 Рисование спиралей.

Практическая работа:

- Работа со стандартными формами. Задание: создать паттерн из «плоских» драгоценных камней.

Тема 1.4.6 Создание диаграммной сетки.

Практическая работа:

- построить кубик Рубика, создать мозаичное панно

Тема 1.4.7 Инструмент Freehand (Кривая).

Практическая работа:

- нарисовать “горный пейзаж»

Тема 1.4.8 Инструмент Bezier (Кривая Безье).

Практическая работа:

- нарисовать картину “пустыня”

Тема 1.4.9 Инструмент Natural Pen (Перо).

Практическая работа:

- Нарисовать «аватарку» в стиле аниме.

Тема 1.4.10 Инструмент Dimension (Размерные линии).

Практическая работа:

- выполнить задание “Рисуем карандаш и листок бумаги с загнутым уголком”

Тема 1.4.11 Инструмент Connector Line (Соединительная линия).

Практическая работа:

- нарисовать Буратино с “подвижными” частями тела.

Тема 1.4.12 Фигурный текст, простой текст, взаимные преобразования фигурного и простого текста.

Практическая работа:

- нарисовать пасхальную открытку

Тема 1.4.13 Выделение объектов с помощью мыши, выделение рамкой.

Практическая работа:

- нарисовать графический кинопроектор

Тема 1.4.14 Инструмент Shape (Форма).

Практическая работа:

- нарисовать лабиринт, используя инструмент “Форма” и редактируя узлы прямых (кривых) линий.

Тема 1.4.15 Инструмент Knife (Лезвие).

Практическая работа:

- нарисовать бочку

Тема 1.4.16 Инструмент Eraser (Ластик).

Практическая работа:

- создать логотип

Тема 1.4.17 Модели воспроизведения цвета.

Практическая работа:

- нарисовать пингвина на льдине.

Тема 1.4.18 Цветовые палитры.

Практическая работа:

- создать абстрактный фон для рабочего стола, нарисовать радугу.

Тема 1.4.19 Использование цветовых моделей и палитр.

Практическая работа:

- Рисование земли и неба с облаками

Тема 1.4.20 Применение редактора палитр, однородные заливки.

Практическая работа:

- нарисовать диск «дартс»

Тема 1.4.21 Интерактивное изменение цветовых оттенков.

Практическая работа:

- создать постер “Цветы и бабочки”

Тема 1.4.22 Инструмент Fill (Заливка).

Практическая работа:

- нарисовать цыпленка, используя графические примитивы и заливку.

Тема 1.4.23 Методы задания параметров контура, настройка параметров контуров, принимаемых по умолчанию.

Практическая работа:

- нарисовать голову “Дракона Гауди”

Тема 1.4.24 Использование свитка Pen (Перо) для смены параметров контуров, использование окна диалога Outline Pen (Перо для контуров) для смены параметров контуров

Практическая работа:

- выполнить задание: “Рисуем развевающийся флаг”

Тема 1.4.25 Использование панели атрибутов для смены параметров контуров, удаление контуров, окрашивание контуров.

Практическая работа:

- создать цветную рамку к картинке, создать постер «танцор диско»

Тема 1.4.26 Использование заготовок параметров контуров, сохранение собственных заготовок.

Практическая работа:

- **выполнить задание:** “Оф-н-он рисование”, практическое задание на перевод растрового изображения в векторное

Тема 1.4.27 Варианты отображения рисунков.

Практическая работа:

- создать объемные фигуры на тему «Город будущего»

Тема 1.4.28 Масштабирование, прокрутка, диспетчер видов.

Практическая работа:

- Создать масштабные шаблоны деревьев и построить композицию «Парковая аллея» зимой, летом, осенью.

Тема 1.4.30 Упорядочение объектов.

Практическая работа:

- Создать композицию на тему «Домашние животные»

Тема 1.4.31 Диспетчер объектов, работа со слоями объектов.

Практическая работа:

- создать макет календаря на каждый месяц, распределить фон, заголовки, даты по слоям (часть 1)

Тема 1.4.32 Использование диспетчера объектов для работы с объектами, перемещение объектов в очереди в окне диспетчера объектов.

Практическая работа:

- создать макет календаря на каждый месяц, распределить фон, заголовки, даты по слоям (часть 2)

Тема 1.4.33 Использование окна диалога Layer Properties (Слой, свойства), скрытие слоев.

Практическая работа:

- нарисовать “Самолет в небе над облаками”

Тема 1.4.34 Линейки, направляющие линии и координатные сетки.

Практическая работа:

- создать симметричные объекты произвольной формы относительно какого-либо объекта, например, дерево, бабочка, раскрытая книга.

Тема 1.4.35 Соединение, отделение и преобразование объектов в набор кривых.

Практическая работа:

- Нарисовать объемную стеклянную папку с документами

Тема 1.4.36 Команда Weld to (Объединение с), команда Intersection (Пересечение), команда Trim (Исключение).

Практическая работа:

- создать композицию на тему «Озеро в пустыне» создать постер на тему «Африканская саванна»

Тема 1.4.37 Выравнивание, распределение, копирование, вставка и клонирование объектов.

Практическая работа:

- нарисовать “Реалистичное дерево”, используя возможности работы с текстурами

Тема 1.4.38 Огибающие, деформации и эффект перспективы.

Практическая работа:

- составить поздравительную открытку с цветами и фигурным текстом

Тема 1.4.39 Использование свитка Extrude (Объем), построение и модификация базовой экструзии, вращение тел экструзии.

Практическая работа:

- нарисовать вазу, кувшин, ножки стола

Тема 1.4.40 Добавление эффектов освещения, цветовые заливки тел экструзии.

Практическая работа:

Задание: нарисовать “Китайский бумажный фонарик” и составить композицию на фоне горного (морского) пейзажа.

Тема 1.4.41 Использование функции Bevel (Скос), использование инструмента Interactive Extrude (Интерактивная настройка объема).

Практическая работа:

- нарисовать табурет, стол, книжный шкаф. Разместить объекты на фоне комнаты.

Тема 1.4.42 Использование эффекта перетекания, использование свитка Blend (Перетекание).

Практическая работа:

- нарисовать «звездное» сердце, используя эффект перетекания, создать открытку «Валентинка»

Тема 1.4.43 Создание пошаговых переходов, использование инструмента Interactive Blend (Интерактивная настройка перетекания).

Практическая работа:

- нарисовать пирата из "Острова сокровищ".

Тема 1.4.44 Построение эффекта перетекания объектов с заливкой плашечным цветом, использование эффекта ореола.

Практическая работа:

- создать композицию «Южная ночь» с падающими звездами и кометами

Тема 1.4.45 Линза, эффект прозрачности и фигурная обрезка.

Практическая работа:

- нарисовать увеличительное стекло над текстом

Тема 1.4.46 Размещение текста вдоль кривой, свиток Fit Text to Path (Текст вдоль кривой).

Практическая работа:

- выполнить задание «Тигриный шрифт»: создать надпись в тигриную полоску с помощью инструмента “Интерактивное перетекание” вдоль кривой.

Тема 1.4.47 Размещение текста по разомкнутой кривой, размещение текста вдоль замкнутой траектории.

Практическая работа:

- придумать свой слоган и составить плакат на тему «Здоровый образ жизни»

Тема 1.4.48 Интерактивное размещение текста вдоль траектории, вписывание простого текста в произвольный контур.

Практическая работа:

- создать печать

Тема 1.4.49 Настройка цвета.

Практическая работа:

- выполнить цветокоррекцию морского пейзажа

Тема 1.4.50 Растровые эффекты.

Практическая работа:

- Создать текстуру камня (использовать эффект «Рельеф»), применить эффект «перспектива» к графическим примитивам и составить композицию,
- Применить к изображению различные техники живописи: Цветной карандаш», «Импрессионизм», «Пастели», «Акварель» и «Перо и чернила»
- Применить к изображению (автомобиль на дороге) эффект размытости, имитирующий иллюзию движения,
- Преобразовать изображение в мозаичное панно, применить эффект «Кристаллизация»,
- Создать притку шоколада, применить эффект «Стеклянный блок»,
- Создать волны на море, применить эффект «Рябь»,
- Создать звездное небо, применить эффект «Добавить шум».

Тема 1.4.51 Создание прозрачных теней, отбрасываемых на задний план сцены.

Практическая работа:

- Создать тени деревьев на лесной поляне

Тема 1.4.52 Мастер цветových калибров.

Практическая работа:

- разработать свою палитру для **создание праздничных открыток**

Тема 1.4.53 Типы сканеров, основы сканирования изображений.

Практическая работа:

- сканировать свою фотографию для дальнейшей фотокоррекции

Тема 1.4.54 Приложение CorelSCAN.

Практическая работа:

- выполнить задание: подготовка сканов к печати, настройка параметров страницы

Тема 1.4.55 Окно диалога Open Drawing/ Import (Открытие документа/ Импорт).

Практическая работа:

- выполнить задание: импорт документов различных форматов. настройка дополнительных параметров, необходимых для импорта графических изображений: «Link bitmap externally», «Combine multi-layer bitmap», «Extract embedded ICC profile», «Check for Watermark», «Do not show filter dialog», «Maintain layers and pages», «Link to high resolution file for output using OPI»

Тема 1.4.56 Экспорт и сохранение файлов.

Практическая работа:

- выполнить задание: Внедрение цветового профиля в файл при экспорте документа в другие форматы, поддерживающие встроенные профили. CorelDRAW

Тема 1.4.57 Использование панели атрибутов для настройки макета страницы, использование окна диалога Options (Параметры) для настройки макета страницы.

Практическая работа:

- создать визитки, создать макет на странице, не меняя каждый раз текст в макете, используя два примера использования функции Print Merge

Тема 1.4.59 Окно диалога Print (Печать).

Практическая работа:

- выполнить задание: работать с окном предварительного просмотра изображения, Создать макеты раскладки, редактировать палитру изображения.

Тема 1.4.60 Творческие работы.

Практическая работа:

- проведение оценки и анализа творческих работ обучающихся

2. Основы изобразительной грамоты

2.1 Основные принципы организации декоративной композиции

Тема 2.1.1. Организация декоративной композиции.

Практическая работа:

Выполнить ряд рисунков, в которых будут переданы настроения, используя каждый из графических средств, в виде маленьких зарисовок. Такие настроения как: гармония (спокойствие), раздраженность, радость (счастье), гнев, желание. Должно получиться по пять небольших зарисовок выполненные линией, штриховкой и пятном.

Тема 2.1.2.. Равновесие в композиции.

Практическая работа:

- нарисовать натюрморт (кувшин и яблоки), учитывая равновесие композиции рисунка

Тема 2.1.3. Соотношение форм.

Практическая работа:

- Создать несколько зарисовок цилиндрических тел, конусов, округлых предметов, поворачивая их под разными углами к себе и меняя освещение.

Тема 2.1.4. Членение плоскости на части.

Практическая работа:

Выполнить задания:

- применяя принцип членения элементов композиции, уравновесить в прямоугольном формате несколько фигур различной конфигурации. По этому принципу выполнить простую композицию на произвольную тему,
- расчленить плоскость листа на условную структуру по ощущению и составить на ее основе композицию: решение черно- белое,
- преобразовать готовое изображение в мозаичное, создать витраж в оконном проеме.
- из простых стилизованных мотивов природных форм, применяя принцип членения элементов, выполнить эскиз открытой композиции. Открытая композиция, это композиция, которую можно развивать дальше- в ширь и в высоту.

Тема 2.1.5. Ритмическая организация мотивов.

Практическая работа:

- создать орнамент из геометрических очертаний листьев, цветов, геометрических примитивов

Тема 2.1.6. Доминанта – композиционный центр.

Практическая работа:

Выполнить задания:

- уравновесить на квадратной плоскости несколько простых по форме элементов. По этому- же принципу выполнить композицию простого пейзажного мотива,
- из простых стилизованных мотивов природных форм выполнить эскиз замкнутой композиции (не выходящей за рамки картины), заключенной в формат листа. Замкнутая композиция- действие закручивается только в том пространстве, которое вы используете, полная досказанность. В композициях имеется ход по кругу.
- организовать по принципу динамичной композиции (асимметричное расположение

фигур на плоскости) несколько треугольников и кругов, варьируя цвет, светлоту фигур и фона.

Тема 2.1.7. Оптические и зрительные иллюзии.

Практическая работа:

- Создать иллюзии искажения из прямых и кривых линий
- Создать иллюзию в черно-белом цвете на тему «несуществующие фигуры», иллюзией контраста или яркости, Иллюзии контуров, геометрических фигур
- Создать композиции с иллюзией перспективы, с иллюзией цвета, с иллюзией движения

Тема 2.1.8. Особенности построения монокомпозиции.

Практическая работа:

- Создать замкнутую монокомпозицию из растительных элементов, из геометрических примитивов.
- Создать орнаментальную кайму для иллюстрации русских народных сказок.

Тема 2.1.9. Явление оверлеппинга и его роль в декоративной композиции.

Практическая работа:

- Создать декоративные натюрморты из различных фигур. Вырезать из бумаги силуэты различных декоративных форм (например, кувшины разной величины), наложить на лист бумаги так, чтобы силуэты перекрывали друг друга, и обвести карандашом. Заполнить графическими декоративными фактурами каждый отдельный силуэт и их членение.
- Создать декоративный графический натюрморт методом оверлеппинга

Тема 2.1.10. Построение пространства.

Практическая работа:

- Построить композицию с падающими тенями; построить границы света и тени на таких предметах, как шар, цилиндр, конус (куб, шестигранная призма, пирамида уже имеют эти границы — они совпадают с гранями).

Тема 2.1.11. Практические задания.

Практическая работа:

Провести творческий анализ выполненных работ.

2.2. Цвет в композиции

Тема 2.2.1. Ахроматические и хроматические цвета.

Практическая работа:

- Построить ахроматический ряд от черного цвета до белого цвета с шестью оттенками серого между ними.
- Создать двухтоновую композицию: цвета черный и белый. Черный цвет на белом фоне и белый на черном, выполнить в двух отдельных композициях или же объединить в одной работе.
- Создать спокойную композицию с использованием черного цвета, средне - серого и белого цвета. Черный, темно – серый и белый, что бы акцент был на элементах белого цвета.
- Создать трехтоновую композицию белый, светло – серый и черный, так что бы акцент был на черном цвете.

Тема 2.2.3. Основные признаки цвета.

Практическая работа:

- Используя акварельные краски, путем смешивания, нарисовать цветовой круг.
- Использовать только основные – чистые цвета, как основу, а все оттенки получать с помощью наслаивания.

Тема 2.2.4. Одновременный цветовой контраст.

Практическая работа:

- Создать композиции с контрастным фоном (правая сторона контрастна левой или верхняя часть контрастна нижней). Темы для выполнения задания— интерьер, пейзаж, где задействованы большие плоскости и пространства и возможны самые неожиданные состояния. Один и тот же сюжет выполнить с разным настроением, применив принципы контраста или нюанса.

Тема 2.2.5. Пограничный цветовой контраст.

Практическая работа:

- Создание таблицы «Пограничный контраст»

Тема 2.2.6. Последовательный цветовой контраст.

Практическая работа:

- Создать фор-эскиз цветowych гармоний.

Тема 2.2.7. Несобственные качества цвета.

Практическая работа:

- Создать творческих композиций «Цветовые гармонии в ассоциативных композициях».

Тема 2.2.8. Теплые и холодные цвета.

Практическая работа:

- Выбрать несколько любимых цветов и сделать ряд рисунков. Каждая композиция должна быть посвящена одному цвету и одному настроению – состоянию, соответствующему выбранному цвету с психологической точки зрения.

Тема 2.2.9. Цветовой круг как замкнутый спектр.

Практическая работа:

- Создать таблицу «Свойства цвета»
- Создать таблицу «Основные цвета и промежуточные оттенки».

Тема 2.2.10. Практические задания.

Практическая работа:

- Создание открыток – краткий исторический обзор.
- Создать иллюстрацию (обложку) к книге. Применение цвета в книжной графике.
- Создать плакат на социальную тему. Наружная и внутренняя реклама. Проблема выбора цвета.

3. Культурно-досуговая деятельность

Коллективная творческая деятельность по выбору педагога

традиционные массовые мероприятия образовательного учреждения:

- дни семейного отдыха,
- абонементы,
- «репертуарные» мероприятия,
- выставки,
- интеллектуально-познавательные игры,

- игры-путешествия,
 - культурно-спортивные программы,
 - музыкально-развлекательные мероприятия,
 - мастер-классы по различным видам ремесел,
- совместные досуговые дела нескольких детских объединений:
- конкурсno-игровые программы по заданной тематике,
 - игры-спектакли,
 - театрализованные игры,
 - праздники,
 - викторины,
- досуговые мероприятия объединения:
- творческие мастерские,
 - экскурсии,
 - конкурсы,
 - фестивали,
 - выставки и др.

Второй год обучения

Вводное занятие. Инструктаж по охране труда.

- Правила безопасной работы с ПК и его периферийными устройствами.

Практическая работа:

- Тренинг на клавиатурных тренажерах
- Выполнение тестовых заданий на знание ОС Windows, редактора MS Word, графического редактора Corel Draw.

1. Компьютерный дизайн

1.1. Программа растровой графики PhotoShop

Тема 1.1.1 Запуск программы Adobe Photoshop.

Практическая работа:

- Задание 1. Запустить программу Adobe Photoshop

Выбор инструментов

- Задание 2. Выбрать инструмент, установить курсор на пиктограмму какого-либо инструмента, не щелкая мышью, рядом с пиктограммой появится название инструмента. Буква в скобках — «закрепленная» за инструментом клавиша, щелкнуть на пиктограмме инструмента или нажать «закрепленную» клавишу - выбранный инструмент будет изображен на светлом фоне.
- Задание 3. Выбрать дополнительный инструмент, СТАНОВИТЬ курсор на пиктограмму инструмента, где есть треугольник, нажать кнопку мыши и дождаться появления дополнительных инструментов, переместить курсор на пиктограмму дополнительного инструмента, не отпуская кнопку мыши, отпустить кнопку мыши.
- Задание 4. Выбрать панель, щелкнуть на корешке панели, например, Swatches (Каталог).
- Задание 5. Спрятать группу панелей, к примеру Layers| Channels|Paths (Слой|Каналы|Контур), щелкнуть на кнопке закрытия окна.
- Задание 6. Вывести спрятанную группу панелей на экран, выполнить команду Window | Layers (Окно | Слой).

- Задание 7. Спрятать все панели, а затем снова вывести их на экран, нажать клавишу <Tab>.
- Задание 8. Открыть меню панели, например, окно Swatches (Каталог), чтобы закрыть меню команд, нужно нажать клавишу <Esc>.
- Задание 9. Выделить панель из группы панелей, например, выбрать панель, Swatches (Каталог).
- Задание 10. Выделить панели из групп и составить свою собственную группу панелей.
- Например, объединить в одну группу панели Layers (Слои) и Info (Инфо).
- Задание 11. Вернуть все группы панелей в исходное состояние (принятое по умолчанию).

Просмотр изображения

- Задание 12. Увеличить масштаб просмотра изображения.
- Задание 13. Увеличить масштаб просмотра фрагмента изображения.
- Задание 14. Уменьшить масштаб просмотра изображения.
- Задание 15. Восстановить 100%-ный размер изображения.
- Задание 16. Переместить изображение в пределах окна.
- Задание 17. Выяснить, как будет выглядеть изображение на печатной странице.
- Задание 18. Получить информацию о разрешении и размере изображения.
- Задание 19. Изменить разрешение изображения.

Тема 1.1.2 Общие элементы интерфейса пользователя.

Практическая работа:

- Выбрать инструмент Brush (Кисть).
- Выбрать инструмент Pencil (Карандаш), дополнительный для инструмента Brush (Кисть).
- Выбрать инструмент Rectangle (Прямоугольник).
- Перечислить дополнительные инструменты для инструмента Rectangle (Прямоугольник).
- Подсчитать, сколько дополнительных инструментов у инструмента Pen (Перо).

Тема 1.1.3 Палитра Info (Инфо) и другие палитры.

Практическая работа:

- Выделить панель Layers (Слои) из группы панелей Layers|Channels|Paths (Слои|Каналы|Контур).
- Составить собственную группу панелей Color|Paths|History (Синтез|Контур|История).
- Вывести панель Navigator (Навигатор) на экран.
- Составить собственную группу панелей Navigator|Channels|Styles (Навигатор|Каналы|Стили).
- Выделить панель Channels (Каналы) из группы панелей Navigator|Channels|Styles (Навигатор|Каналы|Стили).
- Спрятать группу панелей Navigator|Info (Навигатор|Инфо).
- Спрятать все панели, а затем снова вывести их на экран.
- Вернуть все группы панелей в исходное состояние (принятое по умолчанию).

Тема 1.1.4 Открытие документов Adobe Illustrator и Adobe Acrobat в качестве документа Adobe Photoshop.

Практическая работа:

- Открытие рисунков, созданных в программе Adobe Illustrator в качестве документа Adobe Photoshop для дальнейшего редактирования.
- Открытие документов, созданных в программе Adobe Acrobat в качестве документа Adobe Photoshop для подготовки к печати.

Тема 1.1.5 Создание нового документа, сохранение и закрытие документов и выход из программы.

Практическая работа:

- Создать новый документ, создать композицию, сохранить и закрыть графический документ.

Тема 1.1.6 Сохранение и экспорт изображений, сохранение файлов, сохранение информации о файле, экспортирование изображений, закрытие документов, закрытие программы.

Практическая работа:

- Сохранить изменения, внесенные в текущий файл. Файл остается в текущем формате.
- Сохранить изображение в другом месте, с другим типом файла или в другом формате.
- Сохранить изображение, оптимизированное для Интернета и мобильных устройств.
- Сохранить файл в формате TIFF
- Сохранить файл в формате JPEG
- Сохранить файл в формате PNG
- Сохранить файл в формате GIF
- Сохранить файл а в формате Photoshop EPS
- Сохранить файл в формате Photoshop DCS
- Сохранить файл в формате Photoshop Raw
- Сохранить файл в формате BMP
- Сохранить RGB-изображения с 16 битами на канал в формате Cineon
- Сохранить файлав формате Targa
- Экспортировать слои изображения в разные файлы

Тема 1.1.7 Цифровые изображения, графика точечная и векторная.

Практическая работа:

- Создать новый слой четырьмя различными способами
- Работать с растровыми слоями, исследовать включение (выключение) слоя в Photoshop
- Работать с векторными слоями в Photoshop, копировать и удалить слой, создать дубликат слоя

Тема 1.1.8 Пиксели, точки, разрешение, линиатура, разрешение монитора, разрешение изображения, разрешение принтера, изменение размерности изображения в пикселях.

Практическая работа:

- изменить размерность фрагмента изображения в пикселях

Тема 1.1.9 Типы изображений: черно-белые штриховые изображения, изображения в градациях серого, изображения с индексированными цветами, полноцветные изображения.

Практическая работа:

- преобразовать цветное изображение в чёрно-белое
- раскрасить чёрно-белое в цветное

Тема 1.1.10 Форматы графических файлов.

Практическая работа:

- Исследовать форматы графических файлов, которые поддерживает PhotoShop,
- Исследовать методики сжатия без потерь при сохранении документов в разных форматах

Тема 1.1.11 Получение изображений, стандарт TWAIN.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.12 Цвет и модели цвета.

Практическая работа: - тестовые задания

Тема 1.1.13 Общие установки; команда General... (Основные...), список Color Picker (Палитра цветов), список Interpolation (Интерполяция), поле Options (Варианты) и кнопки, команда Saving Files... (Сохранение файлов...), команда Display & Cursors... (Отображение и курсоры...), команда Transparency & Gamut... (Прозрачность и цветовой охват...), команда Units & Rulers... (Единицы измерения и линейки...), инструмент Measure (Линейка), команда Guides & Grid... (Направляющие и сетка...), команда Plug-Ins & Scratch Disks... (Дополнения и рабочие диски...), команда Memory & Image Cache... (Память и кэш-память...).

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.14 Инструменты выделения и методы выделения, принципы выделения, инструменты группы Marquee (Область).

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.15 Способы смягчения границы выделенной области: растушевка, сглаживание; перемещение рамки выделенной области.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.15 Сложная выделенная область, добавление в выделенную область и удаление из нее, расширение выделенной области, модификация границ выделенной области, инвертирование выделенной области.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.16 Команда Transform Selection (Трансформировать выделенную область), кадрирование.

Практическая работа:

– Трансформировать выделенную область изображения

Тема 1.1.17 Инструменты группы Lasso (Лассо).

Практическая работа:

– Составить из овощей и фруктов фантастического человечка

Тема 1.1.18 Выделение фрагментов изображения на основе цвета, инструмент Magic Wand (Волшебная палочка), команда Color Range... (Цветовой диапазон...).

Практическая работа:

- создать абстрактный натюрморт, изменить натуральные цвета фруктов.

- переместить выбранную фигуру на новый фон

Тема 1.1.19 Инструменты масштабирования и перемещения изображения на экране, инструмент Zoom (Масштаб) и команды масштабирования.

Практическая работа:

- поменять головы животных, например, головы собаки и верблюда,
- придумать других новых животных

Тема 1.1.20 Палитра Navigator (Навигатор).

Практическая работа:

- Исследовать палитру Навигатор, научиться перемещаться по документу, используя палитру Навигатор

Тема 1.1.21 Инструмент Eyedropper (Пипетка), инструмент Color Sampler (Цветовой эталон), диалоговое окно Color Picker (Цветовая палитра), способы выбора или определения цвета и другие палитры цветов программы Adobe Photoshop.

Практическая работа:

- Применить цветовую коррекцию к темному (затемненному) изображению

Тема 1.1.22 Рисующие инструменты, палитра Options (Параметры) для рисующих инструментов.

Практическая работа:

- создать цветочную композицию, используя инструменты рисования

Тема 1.1.23 Палитра Brushes (Кисти).

Практическая работа:

- создать композицию на тему «лесная поляна», используя инструменты рисования

Тема 1.1.24 Инструмент Pencil (Карандаш), инструмент Paintbrush (Кисть), инструмент Airbrush (Аэрограф), инструмент Line (Линия), инструмент Eraser (Ластик).

Практическая работа:

- разработать свой логотип
- создать штамп

Тема 1.1.25 Заполняющие инструменты: инструмент Paint Bucket (Заливка), инструменты группы Gradient (Градиент).

Практическая работа:

- создать рисунок «Огонь».

Тема 1.1.26 Инструменты группы Stamp (Штамп).

Практическая работа:

- ретушировать старую фотографию

Тема 1.1.27 Инструменты ретуши.

Практическая работа:

- «состарить» фотографию
- создать на изображении эффект старой фотопленки

Тема 1.1.28 Режимы наложения пикселей.

Практическая работа:

- Корректировать пейзажное изображение, используя разные варианты наложения пикселей

Тема 1.1.30 Инструменты группы Pen (Перо).

Практическая работа:

- Обвести объект, используя Инструменты группы Pen и создать замкнутый контур

- Трансформировать контур и переместить

Тема 1.1.31 Создание контура, редактирование контуров.

Практическая работа:

- Нарисовать контур насекомого, например, бабочки
- Трансформировать контур и переместить

Тема 1.1.32 Работа с масками.

Практическая работа:

- Выделение объектов с помощью «Быстрой маски»
- Замена цвета волос на фото
- Задание «Восстановление фото».
- Объединение нескольких фотографий. Создание Панорамы
- Задание «Убираем грязь» со старой фотографии

Тема 1.1.33 Текстовые инструменты.

Практическая работа:

- Создать надпись огнём двумя различными способами
- Создать надпись льдом
- Создать надпись лазерную надпись (имитация неоновой лампы)
- Создать надпись «Буквы под снегом»
- Создать надпись «Хромированный текст» двумя различными способами
- Задание: Текстовые эффекты. Золотой текст
- Создать надпись «Буквы из ртути»
- Создать надпись X-files
- Создать надпись «Буквы под водой»

Тема 1.1.34 Палитра History (История) и инструмент History Brush (Архивная кисть).

Практическая работа:

- Использовать инструмент «Архивная кисть», чтобы отменить примененный фильтр «Размытие по Гауссу».
- Создать из фотографии с помощью архивной художественной кисти рисунок масляной краской.

Тема 1.1.35 Инструмент 3D Transform (3D -Трансформирование).

Практическая работа:

- построить трехмерную посуду: ваза для цветов, чашка, стакан, блюдо для фруктов
- создать композицию (натюрморт) из трехмерных объектов: ваза для цветов, блюдо для фруктов, добавить цветы и фрукты

Тема 1.1.36 Палитра Channels (Каналы).

Практическая работа:

- Использовать альфа-канал для создания художественной рамки
- Применить различные формы масок (прямоугольные, квадратные, круглые и эллиптические) для создания специальных эффектов:
 - Filter - Brush Strokes - Sprayed Strokes (Фильтр - Штрихи - Аэрограф);
 - Filter - Distort - Ripple (Фильтр - Деформация - Рябь);
 - Filter - Sketch - Water Paper (Фильтр - Эскиз - Акварель);
 - Filter - Texture - Stained Glass (Фильтр - Текстура - Витраж)

- Использовать инструмент Быстрая маска, вырезать изображение (например, корабль) и поместить его на любое другое изображение.

Тема 1.1.37 Редактирование отдельного канала, использование альфа-каналов.

Практическая работа:

Создать альфа канал

- Сохранить выделенную область изображения для последующего редактирования,
- Редактировать альфа канал с изображением (закрасить с помощью быстрой маски)
- Применить к альфа каналу различные фильтры, например, размытие по Гауссу.

Тема 1.1.38 Палитра Layers (Слои), создание изображений со слоями.

Практическая работа:

- Создать 3D-слои, исследовать инструменты управления 3D моделью
- Создать 3D-поверхности на слое

Тема 1.1.39 Редактирование слоев.

Практическая работа:

- Создать и редактировать текстовый слой

Тема 1.1.40 Создание слоя-маски.

Практическая работа:

- Создать и редактировать слой-маску для коррекции фона изображения

Тема 1.1.41 Корректирующие слои.

Практическая работа:

- Создать корректирующие слои, работать с масками, с каналами, с направляющими

Тема 1.1.42 Эффекты слоев.

Практическая работа:

- Создать разные эффекты слоя, используя меню «Стиль слоя».

Тема 1.1.43 Команды тоновой и цветовой коррекции.

Практическая работа:

- Исследовать Виды коррекции Adobe Photoshop для коррекции изображений:
 - Цветовая коррекция: Levels (Уровни), Curves (Кривые), Shadow/Highlight (Тень/Свет)
 - Тоновая коррекция: Color Balance (Цветовой Баланс), Hue/Saturation (Тон/Насыщенность), Variations (Вариации)

Тема 1.1.44 Основные этапы цветовой коррекции:

Практическая работа:

Этап 1: анализ качества сканированного изображения.

Тема 1.1.45 Основные этапы цветовой коррекции:

Практическая работа:

Этап 2: определение цветов и теней.

Этап 3: настройка средних тонов и тонкая тоновая коррекция.

Тема 1.1.46 Основные этапы цветовой коррекции:

Практическая работа:

Этап 4: настройка цветового баланса.

Этап 5: повышение резкости изображения.

Тема 1.1.47 Использование фильтров.

Практическая работа:

- Художественная обработка фотографий.
- Цифровой макияж портрета
- Цифровой лифтинг фигуры

Тема 1.1.48 Ретушь пейзажного снимка.

Практическая работа:

- Применить Команды тоновой и цветовой коррекции для Ретуши пейзажного снимка

Тема 1.1.49 Глубина резкости.

Практическая работа:

- Применить реалистичную глубину резкости к изображению
- Имитировать глубину резкости на разных дистанциях
- Создать карту глубины вручную с использованием инструмента Pen Tool (Перо) для акцента отдельного фрагмента изображения

Тема 1.1.50 Эффект HDR.

Практическая работа:

- сделать имитацию HDR-изображения фотографии, используя функцию тонирование
- сделать имитацию HDR-изображения фотографии, используя функцию инверсия

Тема 1.1.51 Ретушь портретного снимка

Практическая работа:

- Ретушировать портретный снимок

Тема 1.1.52 Ретушь кожи: удаление дефектов, сохранение текстуры

Практическая работа:

- Удалить изображение из фона

Тема 1.1.53 Обработка волос и глаз

Практическая работа:

- Корректировать «светящиеся» глаза у животных
- Удалить эффект «красных» глаз у человека

Тема 1.1.54 Диалоговое окно Page Setup (Параметры страницы).

Практическая работа:

- Подготовить изображение для печати, исследовать Диалоговое окно Page Setup

Тема 5.55 Диалоговое окно Print (Печатать).

Практическая работа:

- Печать документов, созданных в редакторе PhotoShop

Тема 1.1.56 Творческие работы.

Практическая работа:

- Проведение оценки и анализа творческих работ

2. Основы изобразительной грамоты

2.1. Стилизация в декоративной композиции

Тема 2.1.1. Стилизация в орнаменте.

Практическая работа:

- Создать орнаментальную композицию из графических примитивов

Тема 2.1.2. Орнамент в квадрате.

Практическая работа:

- Создать геометрический орнамент в квадрате для салфетки, подушки, кафельной плитки

Тема 2.1.3. Орнамент в круге.

Практическая работа:

- Создать геометрический орнамент в круге для тарелки, блюда, розетки

Тема 2.1.4. Декоративная стилизация в натюрморте.

Практическая работа:

- Выполнить практическую работу: декоративный стилизованный натюрморт из фруктов и цветов, расположить предметы в сложной композиции. Для достижения равновесия можно использовать членение плоскости на части. Цветовое решение в контрастно – дополнительных цветах, верно распределяя цветовые акценты.

Тема 2.1.5. Стилизация природных форм.

Практическая работа:

- Выполнить стилизованное изображение двух контрастных по своим природным качествам растений (например, вьющийся плющ и колючий “чертополох” или других растений). Использовать графические средства или цвет.
- Выполнить стилизованную зарисовку растений, морских или других животных. Элементы орнамента выстройте в полосе. Использовать цвет.

Тема 2.1.6. Декоративная стилизация в композиции на тему природных форм.

Практическая работа:

- Выполнить эскиз линейного изображения деревьев, с передачей объема и фактуры.
- Создать силуэтное изображение деревьев различных пород,

Тема 2.1.7. Стилизация в декоративном пейзаже.

Практическая работа:

- Создать тональный рисунок пейзажа с передачей воздушной среды.
- Создать эскиз пейзажа с архитектурными мотивами в цветовом решении.

Тема 2.1.8. Практические задания.

Практическая работа:

Провести творческий анализ выполненных работ.

2.2. Графические возможности в декоративном рисовании

Тема 2.2.1. Рисование, приближенное к реальности.

Практическая работа:

- нарисовать рисунок на тему «Птица на ветке».

Тема 2.2.2. Изображение объектов с элементами стилизации.

Практическая работа:

- **создать примеры стилизованных животных**

Тема 2.2.3. Изображение стилизованных объектов и композиции из них.

Практическая работа:

- **Создать полихромную композицию из стилизованных животных**

Тема 2.2.4. Изображение фруктов.

Практическая работа:

- **исследовать изображения фруктов и составить композицию из декоративных фруктов**

Тема 2.2.5. Изображение растительных форм.

Практическая работа:

- составить композицию из растительных форм

Тема 2.2.6. Изображение объектов животного мира.

Практическая работа:

- составить композицию из объектов животного мира

Тема 2.2.7. Изображение морских камешков и ракушек.

Практическая работа:

- составить композицию из морских камешков и ракушек

Тема 2.2.8. Практические задания.

Практическая работа:

- составить композицию на свободную тему

3. Культурно-досуговая деятельность

Коллективная творческая деятельность по выбору педагога

традиционные массовые мероприятия образовательного учреждения:

- дни семейного отдыха,
- абонементы,
- «репертуарные» мероприятия,
- выставки,
- интеллектуально-познавательные игры,
- игры-путешествия,
- культурно-спортивные программы,
- музыкально-развлекательные мероприятия,
- мастер-классы по различным видам ремесел,

совместные досуговые дела нескольких детских объединений:

- конкурсно-игровые программы по заданной тематике,
- игры-спектакли,
- театрализованные игры,
- праздники,
- викторины,

досуговые мероприятия объединения:

- творческие мастерские,
- экскурсии,
- конкурсы,
- фестивали,

- выставки и др.

Третий год обучения

1. Компьютерный дизайн

1.1. Программа верстки QuarkXPress

Вводное занятие. Инструктаж по охране труда.

- Правила безопасной работы с ПК и его периферийными устройствами.

Практическая работа:

- Тренинг на клавиатурных тренажерах
- Выполнение тестовых заданий на знание текстового редактора MS Word, графического редактора Corel Draw, графического редактора PhotoShop

Тема 1.1.1 Окно программы QuarkXPress.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.2 Открытие файлов, создание нового документа QuarkXPress.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.3 Размещение текста на странице.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.4 Размещение рисунков на странице.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.5 Интерфейс QuarkXPress.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.6 Работа с диалоговыми окнами и палитрами, работа с полями, просмотр и масштабирование макета.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.7 Выбор страниц и меню Page.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.8 Работа со страницами с помощью палитры Document Layout.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.9 Управление отображением документа.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.10 Основные инструменты квалифицированного пользователя QuarkXPress.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.11 Основные принципы связывания и разъединения.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.12 Планирование и разработка макета: создание макета брошюры, планирование макета книги.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.13 Использование страниц шаблона, задание страниц шаблонов.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.14 Линейки, направляющие и размеры макета, использование палитры Measurements.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.15 Характеристики текста, свойства символов, части абзаца, создание текстового блока.

Практическая работа:

Тема 1.1.16 Использование инструментов, предназначенных для работы с текстовыми блоками.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.17 Изменение свойств текстового блока.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.18 Форматирование текста.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.19 Инструменты для создания линий.

Практическая работа

- тестовые задания

Тема 1.1.20 Использование инструментов Безье.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.21 Создание сложных форм с помощью инструмента Merge, преобразование текста в блоки.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.22 Ввод текста, импортирование текста.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.23 Усовершенствованные атрибуты символов.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.24 Установка атрибутов абзаца.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.25 Работа с колонками.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.26 Задание стилей и листы стилей.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.27 Инструменты для управления свойствами текста.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.28 Использование инструментов графических блоков.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.29 Работа с графическими форматами.

Практическая работа:

Тема 1.1.30 Управление графическими блоками.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.31 Работа с рисунками в блоках.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.32 Управление обрамлением рисунка, получение информации о рисунках.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.33 Подготовка рисунков для работы в QuarkXPress.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.34 Управление видом рисунка.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.35 Работа с контурами вырезания.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.36 Установка параметров обтекания элементов текстом.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.37 Стратегии выбора формы блоков.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.38 Размещение текста вдоль кривой.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.39 Перемещение элементов между страницами, перемещение страниц в документе, копирование элементов из одного документа в другой.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.40 Блокирование и закрепление элементов.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.41 Размещение и выравнивание объектов.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.42 Работа с книгами.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.43 Работа с библиотеками.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.44 Установки по умолчанию и другие функции.

Практическая работа:

Тема 1.1.45 Настройка палитры Tools, настройка инструмента.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.46 Установка предпочтительных параметров документа: вкладка General, вкладка Абзац, вкладка Символ.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.47 Настраиваемый кернинг и тренинг.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.48 Способы представления цвета, используемые в QuarkXPress, цветовые модели.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.49 Задание цветов, создание новых цветов, типы цвета.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.50 Что такое треппинг?

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.51 Установка системы точной цветопередачи, воспроизведение цветного изображения, использование принтера, сканирование цветных изображений.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.52 Использование системы управления цветом Quark CMS.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.53 Работа с сервисными бюро.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.54 Установка параметров печати.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.55 Печать обычного цветного изображения.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 1.1.56 Подготовка изображения к цветоделению в программе QuarkXPress.

Творческие работы.

Практическая работа:

- тестовые задания

2. Основы изобразительной грамоты

2.1. Тема: Шрифтовой плакат

Тема 2.1.1. Шрифтовой плакат как средство наглядной агитации.

Практическая работа:

- нарисовать шрифтовой плакат

Тема 2.1.2. Основные требования, предъявляемые к работе над шрифтом в плакате.

Практическая работа:

- нарисовать шрифтовой плакат с учетом требований, предъявляемых к работе над шрифтом в плакате

Тема 2.1.3. Четкость, ясность, удобочитаемость, простота графических форм.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами

Тема 2.1.4. Органическая связь рисунка букв с содержанием текста, образность шрифта.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

Тема 2.1.5. Зависимость рисунка букв от техники их исполнения.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

Тема 2.1.6. Ритмический строй шрифта.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

Тема 2.1.7. Цветовая гармония в шрифтовом плакате.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

Тема 2.1.8. Стилиевое единство шрифтов в плакате.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

Тема 2.1.9. Смысловая акцентировка в шрифтовой композиции.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

Тема 2.1.10. Целостность, композиционная слаженность построения плаката.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

Тема 2.1.11. Шрифтовые плакаты.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

Тема 2.1.12. Практические задания.

Практическая работа:

- нарисовать плакат с графическими формами и текстом

2.2. Шрифт. Практика изучения и освоения

Тема 2.2.1. Терминология. Классификация шрифтов.

Практическая работа:

Тема 2.2.2. История латинского шрифта.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 2.2.3. Каллиграфическое письмо.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 2.2.4. Брусковый шрифт.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 2.2.5. Конструктивизм. Слово-образ.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 2.2.6. Искусство плаката. Экологический плакат.

Практическая работа:

- нарисовать экологический плакат

Тема 2.2.7. Искусство плаката. Реклама.

Практическая работа:

- нарисовать рекламный плакат

Тема 2.2.8. Товарный знак. Эмблема.

Практическая работа:

- разработать товарный знак.
- разработать эмблему.

Тема 2.2.9. Экслибрис.

Практическая работа:

- тестовые задания

Тема 2.2.10. Поздравительная открытка.

Практическая работа:

- нарисовать поздравительную открытку

Тема 2.2.11. Афиша.

Практическая работа:

- нарисовать афишу

Тема 2.2.12. Практические задания.

Практическая работа:

- выполнить плакат на заданную тему

3. Культурно-досуговая деятельность

Коллективная творческая деятельность по выбору педагога

традиционные массовые мероприятия образовательного учреждения:

- дни семейного отдыха,
- абонементы,
- «репертуарные» мероприятия,
- выставки,
- интеллектуально-познавательные игры,
- игры-путешествия,
- культурно-спортивные программы,
- музыкально-развлекательные мероприятия,

- мастер-классы по различным видам ремесел,
- совместные досуговые дела нескольких детских объединений:
- конкурсно-игровые программы по заданной тематике,
 - игры-спектакли,
 - театрализованные игры,
 - праздники,
 - викторины,
- досуговые мероприятия объединения:
- творческие мастерские,
 - экскурсии,
 - конкурсы,
 - фестивали,
 - выставки и др.

Методическое обеспечение

1 год обучения

Вводное занятие.

Форма занятий — урок.

Педагог рассказывает требования инструкции по обеспечению безопасности здоровья учащихся в учебном классе.

Практическая работа:

Форма подведения итогов — запись в журнале по технике безопасности.

1. Компьютерный дизайн

Тема 1.1. Компьютер: его устройство и принцип работы.

Форма занятий — лекции, , практические занятия.

Педагог рассказывает детям о возможностях современного компьютера, об истории его развития, его устройстве и принципе работы. Учащиеся узнают о дополнительных устройствах компьютера, о правилах эксплуатации ПК, компьютерных сетях и получают начальные сведения об операционной системе DOS.

Материалы — иллюстрации, схемы.

Тема 1.2. Операционная система WINDOWS XP

Форма занятий — лекции, практические занятия.

Педагог рассказывает учащимся об операционной системе Windows, о работе с файлами и каталогами. Дети получают знания об организации жесткого диска, главном меню Windows, панели управления (Control Panel), проводнике (Windows Explorer), буфере обмена (Clipboard), корзине (Recycle Bin). Они работают в стандартных программах в составе Windows XP, учатся рисовать в графическом редакторе Paint.

Материалы — иллюстрации, схемы, дискеты, диски CD.

Форма подведения итогов — творческая работа.

Тема 1.3. Текстовый редактор Microsoft Word

Форма занятий — лекции, практические занятия.

Педагог знакомит детей с текстовым редактором Microsoft Word. Он рассказывает о том, что понимается под оформлением текста, рассказывает и показывает правила набора текста, его правки и форматирования. Дети учатся создавать таблицы, рамки, рисунки.

Материалы — иллюстрации, схемы, дискеты.

Форма подведения итогов — выставка творческих работ

Тема 1.4. Программа векторной графики CorelDRAW

Форма занятий — лекции, практические занятия.

Педагог рассказывает о программе для создания и редактирования иллюстраций, основывающейся на принципах векторной графики CorelDRAW. Учащиеся сначала получают общие сведения о программе CorelDRAW. Затем они знакомятся с меню программы, стандартной панелью инструментов, панелью атрибутов, окнами диалога, панелью графики, содержащей набор инструментов для создания объектов, позволяющих в совокупности воплотить замысел композиции. Они учатся создавать прямоугольники (квадраты), эллипсы (круги), многоугольники (звезды), а также рисовать линии любых форм и размеров инструментом Freehand (Кривая) и инструментом Bezier (Кривая Безье) и редактировать формы объектов инструментом Shape (Форма). Далее они знакомятся с палитрами и пользуются различными заливками объектов, узнают о методах задания параметров контура объектов и о способах отражения рисунков и их масштабировании. Учащиеся продолжают изучать программу, основывающуюся на принципах векторной графики CorelDRAW. Педагог учит детей манипулировать объектами, пользуясь линейками, направляющими линиями и координатными сетками, группировать, разгруппировывать, выравнивать, распределять, копировать, вставлять и клонировать объекты и осуществлять печать созданного документа (рисунка).

Материалы — иллюстрации, схемы, дискеты, диски.

Форма подведения итогов — выставка творческих работ

2. Основы изобразительной грамоты

Форма занятий — урок, беседа, практические занятия.

Научить простейшим законам организации композиции при работе графическими материалами. Использовать различные графические материалы, знать их особенности. Этому способствует ряд упражнений и заданий на композиционные решения. При наглядном рассматривании предметов декоративно – прикладного искусства педагог дает детям понятие: «Орнамент, как область художественной культуры народов нашей страны». Обобщение и систематизация знаний: назначение орнамента, опосредованное отражение родной природы в орнаменте, многообразие мотивов, связь материала, назначение художественной вещи и ее формы с использованием орнаментального мотива. Взаимосвязь ритмов, мотивов, образов.

Построение орнаментальной композиции. Особенности расположения орнамента на одежде. Ансамблевость, взаимосвязь частей костюма, деталей его оформления.

Педагог готовит детей к пониманию художественных образов в искусстве и знакомит с различными средствами их выражения.

Материалы — бумага белая и тонированная, карандаши, тушь черная и цветная, пастель, мелки, ластики, кисти, наглядные пособия, слайды, образцы декоративно – прикладного искусства, репродукции, видеофильмы.

Форма подведения итогов — выставка творческих работ

2 год обучения.

1. Компьютерный дизайн

1.1. Программа растровой графики Adobe PhotoShop.

Форма занятий — лекции, практические занятия.

Педагог подробно рассказывает о точечной графике: что такое пиксели, разрешение, какие бывают форматы графических файлов. Программа Adobe PhotoShop предназначена для любых работ, связанных с созданием и обработкой точечной графики. К изображениям, с которыми работает программа, относятся книжные и журнальные

иллюстрации, разнообразные фотоснимки, слайды, видеокадры и т.д. Дети учатся сканировать фотографии, знакомятся с назначением основных элементов пользовательского интерфейса. Педагог рассказывает о параметрах разрешения, глубине цвета, линиатуре, а также о цветовых моделях графических файлов, о тональной и цветовой коррекции изображений. Дети продолжают изучать программу Adobe PhotoShop: учатся использовать безграничные возможности программы по ретуши, коррекции, монтажу фотоизображений; рисовать на экране любые композиции, вносить композиционные изменения, сохранять варианты, комбинировать их со сканированными изображениями, работать со слоями, использовать многочисленные способы трансформации и фильтрации изображений.

Материалы — иллюстрации, фотографии, образцы фотомонтажа.

Форма подведения итогов — выставка творческих работ.

1.2. Основы изобразительной грамоты

Форма занятий — урок, беседа, практические занятия.

Начинается изучение особенностей линейной и воздушной перспективы, светотени. Педагог учит проводить конструктивный анализ простейших предметов. Отдельные объекты изображения, имеющие небольшие размеры, раздаются на столы. Предметы, имеющие большие размеры устанавливаются на специальных подставках или прикрепляются к доске. Натюрморты устанавливаются на подставках ниже уровня горизонта. Как правило, рисунки на темы являются своеобразным показателем уровня освоения разнообразных теоретических сведений, основ изобразительной грамоты (строения формы, конструкции, объема, композиции, светотени, фактуры и т.п.) и уровня практического овладения этими теоретическими основами и правилами рисования.

Материалы — карандаши разной твердости, мягкие графические материалы, акварель, мелки, бумага белая и тонированная, наглядные пособия, натюрмортный фонд, образцы декоративно – прикладного искусства, слайды, репродукции, видеофильмы.

Форма подведения итогов — выставка творческих работ

3 год обучения

1. Компьютерный дизайн

1.1. Программа верстки QuarkXPress

Форма занятий — лекции, практические занятия.

Педагог рассказывает об основных принципах работы с программой верстки QuarkXPress. Целью изучения является быстрое освоение инструментальных средств программы и особенностей их применения. Верстка публикации или документа — это процесс, который зависит от смекалки, от творческого потенциала и от способности выполнять рутинную работу. Поскольку программа QuarkXPress — это всего лишь инструмент для разработки макетов, то процесс разработки — это процесс использования определенных инструментов. Знание методов управления различными характеристиками текста является особенно важным при создании качественных макетов. Добавление рисунков в макет является неотъемлемой частью создания проекта. Педагог знакомит с функциональными возможностями программы QuarkXPress по составлению макетов, редактированию содержимого блоков, просмотру и проверке документов. Дети узнают, чем определяется внешний вид документа, овладевают навыками по созданию макетов публикаций.

2. Основы изобразительной грамоты

Форма занятий — лекции, беседа, практические занятия.

На данном этапе освоения искусства шрифта внимание уделяется развитию специальных навыков и умений, профессиональных художественных приемов. Особое значение в программе уделено искусству плаката. Познакомившись с особенностями

композиционного построения разных тематических плакатов, дети создают свои проекты. После каждого занятия важно проводить просмотры творческих работ. Это позволяет фиксировать этапы работы, обращать внимание на композиционные достоинства и недочеты.

Материалы — гуашевые и акварельные краски, фломастеры, простые и цветные карандаши

Форма подведения итогов — итоговая выставка

Материально-техническое оснащение

Для реализации обучения учащихся по данной общеобразовательной программе имеются:

- Учебный кабинет, оборудованный согласно правилам пожарной безопасности 10 ученическими компьютерами (системный блок, монитор, клавиатура, мышь) с установленной операционной системой WINDOWS и программами: офисным пакетом MS Office, программой векторной графики CorelDRAW, программой растровой графики Adobe PhotoShop, программой верстки QuarkXPress;
- один компьютер для педагога (системный блок, монитор, клавиатура, мышь) с установленной операционной системой WINDOWS и программами: офисным пакетом MS Office, программой векторной графики CorelDRAW, программой растровой графики Adobe PhotoShop, программой верстки QuarkXPress;
- Встроенные записывающие оптические накопители CD-ROM и DVD-ROM
- Локальная сеть в компьютерном классе,
- Подключение к сети Internet.
- Сетевой принтер для учащихся.
- Принтер для преподавателя.
- Сканер,
- Проектор
- Учебная доска
- Активные колонки

ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для реализации образовательного процесса по данной образовательной программе имеются:

- Базовое программное обеспечение: операционная система Windows, офисный пакет MS Office, программа векторной графики CorelDRAW, программа растровой графики Adobe PhotoShop, программа верстки QuarkXPress;
- антивирусные средства, архиваторы
- Методические разработки к каждому разделу данной образовательной программы;
- Методические материалы и разработки по каждому занятию,
- Раздаточный материал с заданиями, примерами, образцами,
- На каждый ученический компьютер скопированы примеры и образцы заданий, и заготовки, для выполнения заданий на занятиях,
- Компьютерные и бумажные проверочные тесты, бланки для ответов на тесты,
- Помимо педагогических методик, ориентированных на использование компьютерных технологий, в систему средств обучения включены традиционные методики, специфические функции которых передать компьютеру невозможно, либо нецелесообразно с психолого-педагогической или гигиенической точки зрения.

Для занятий по основам изобразительной грамоты имеются:

- Проектор

- Учебная доска
- Бумага для рисования;
- Краски;
- Кисточки;
- Карандаши, стирательные резинки.

Литература для учащихся

1. Бурлаков М. В. «Путеводитель по Adobe Photoshop CS 2», СПб.: БХВ-Петербург, 2005
- Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. «CorelDRAW 12. Трюки и эффекты», СПб.: Питер, 2005
2. Егоренков А. А., Егоренкова И.М. «Самоучитель работы на компьютере «WINDOWS XP. Microsoft Office XP», Москва, «Лист Нью», «Большая Медведица», 2003
3. Левин А. Ш. «Самоучитель работы на компьютере. Начинаем с WINDOWS», Санкт-Петербург, «Питер», 2005
4. Фигурнов В. Э. «IBM PC для пользователя. Краткий курс», Москва, ИНФРА-М, 2003
5. Ломоносова М.Т. Графика и живопись: учеб. Пособие. М.: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 203с.
6. Афонькин С.Ю., Афонькина А.С. Орнаменты народов мира. СПб.: Кристалл, 1998. – 27
7. Журкин А.А. Художественно-оформительская деятельность. СПб.: «Любавич», 1995.- 107с.
8. Буткевич Л.М. История орнамента. М.: Архитектура – С, 2004.
9. Зайцев А.С., Наука о цвете и живописи, М. 1986.
10. Алексеева В.В., Что такое искусство, М.1979.
11. Детская энциклопедия, Т.12, Искусство, М.1968.

Литература для педагога

1. Бурлаков М. В. «Путеводитель по Adobe Photoshop CS 2», СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
2. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. «CorelDRAW 12. Трюки и эффекты», СПб.: Питер, 2005.
3. Егоренков А. А., Егоренкова И.М. «Самоучитель работы на компьютере «WINDOWS XP. Microsoft Office XP», Москва, «Лист Нью», «Большая Медведица», 2003.
4. Левин А. Ш. «Самоучитель работы на компьютере. Начинаем с WINDOWS», Санкт-Петербург, «Питер», 2005.
5. Фигурнов В. Э. «IBM PC для пользователя. Краткий курс», Москва, ИНФРА-М, 2003.
6. Ломоносова М.Т. Графика и живопись: учеб. Пособие. М.: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 203с.
7. Афонькин С.Ю., Афонькина А.С. Орнаменты народов мира. СПб.: Кристалл, 1998. – 27
8. Журкин А.А. Художественно-оформительская деятельность. СПб.: «Любавич», 1995.- 107с.
9. Буткевич Л.М. История орнамента. М.: Архитектура – С, 2004
10. Гартман К.О., Стили, М. 2000.
11. Аксенов Ю.Г., Левидова М.М., Цвет и линия, М.1967.
12. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование.: М.Архитектура –С, 2004.

Internet-ресурсы

<http://corel.demiart.ru/index.php/category/tutorials/page/7/> - много заданий
<http://vitya.biz/programms/corel/index.html> - учебник Corel Draw 11
<http://www.coreldraw.com/ru/pages/800382.html>
<http://paintmaster.ru/osnovy-kompozitsiji.php>
<http://pressmaket.narod.ru/art.html>
<http://pandia.ru/text/78/341/1688.php> - пограничный контраст
<http://pandia.ru/text/79/066/46429.php> - PhotoShop