

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
СПб ГБПОУ «ИСЛ»

Протокол № 1 от 30.08 2022года

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 139-107 от 01.09.22
Директор СПб ГБПОУ «ИСЛ»



И.В. Куряжис

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

на 2022-2023 уч.год

К дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«Компьютерные технологии»

Форма реализации программы – очная

Год обучения – первый и второй

Срок реализации: 2 года

Объем реализуемой программы: 360 часов

Возрастной диапазон освоения программы: от 14 до 18 лет

Режим занятий: 1 курс четверг, пятница, воскресенье - 2 часа.

2 курс воскресенье – 3 часа.

Составитель:

Педагог дополнительного образования

Иванов Василий Евгеньевич

Рекомендовано

Методическим советом

01.30.08.22.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	5.09.22	27.06.23		240	16:30-18:45
2 год	1.09.22	30.06.23		240	16:30-18:45

Содержание:

№	Содержание	Страница
1	Пояснительная записка	1-6
2	Учебно-тематический план	7-8
3	Календарно-тематический план	9-27
4	Содержание образовательной программы	28-34
5	Результаты освоения образовательной программы	35
6	Информационное обеспечение	36
7	Литература	37

Пояснительная записка

Направленность образовательной программы – **научно-техническая**

Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения компьютерной графикой, как предмета изучения.

Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении компьютерной графики и уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире. В этом заключается педагогическая целесообразность данной программы.

Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики.

Компьютерная графика - одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Компьютерная графика настолько популярное явление современности, что практически все современные обучающие, развивающие, тренажерные, игровые и т.п. программы на компьютере немыслимы без использования средств мультимедиа. А без компьютерной графики, в свою очередь, не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Работа над графикой в мультимедийных продуктах занимает до 90 % рабочего времени программистских коллективов, выпускающих программы массового применения.

Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий для школьников и многих студентов. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по отдельности. В процессе обучения учащиеся приобретают знания об истоках и истории компьютерной графики; о ее видах, о принципах работы сканера и принтера, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

Таким образом, человек, занимающийся компьютерной графикой, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения. В

этом и состоит актуальность данной программы.

В связи с активным вхождением данного направления в жизнь у каждого цивилизованного человека встал вопрос о необходимости его изучения в средних и высших учебных заведениях нашей страны.

Новизна **программы** в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Актуальность и практическая значимость для обучающихся

Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики.

Компьютерная графика — одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Компьютерная графика настолько популярное явление современности, что практически все современные обучающие, развивающие, тренажерные, игровые и т.п. программы на компьютере немыслимы без использования средств мультимедиа. А без компьютерной графики, в свою очередь, не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Работа над графикой в мультимедийных продуктах занимает до 90 % рабочего времени программистских коллективов, выпускающих программы массового применения.

Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий для школьников и многих студентов. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по отдельности. В процессе обучения учащиеся приобретают знания об истоках и истории компьютерной графики; о ее видах, о принципах работы сканера и принтера, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

Таким образом, человек, занимающийся компьютерной графикой, активно

расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения. В этом и состоит актуальность данной программы.

Педагогическая целесообразность программы объясняется...

Кратко поясняется, почему именно предлагаемые в программе средства наиболее действенны для тех детей, на которых она рассчитана. Какие изменения произойдут в детях, если их включить в предлагаемые виды деятельности, если они усвоят предлагаемое содержание, если их работа будет организована в предлагаемых формах.

Образовательные программы должны быть разработаны с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- формах и методах обучения (активные методы дистанционного обучения, дифференцированное обучение, занятия, конкурсы, соревнования, экскурсии, походы и т.д.);
- методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов конкурсов, соревнований и др.);
- средствах обучения (перечень необходимого оборудования, инструментов и материалов в расчете на объединение детей).

Например: Эффективным для (*литературного*) развития детей является такое введение нового теоретического материала, которое вызвано требованиями творческой практики. Ребенок должен уметь сам сформулировать задачу, новые знания теории помогут ему в процессе решения этой задачи. Данный метод позволяет на занятии сохранить высокий творческий тонус при обращении к теории и ведет к более глубокому ее усвоению.

Цели программы.

- Развивающая: познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Adobe Photoshop, Corel Draw.
- Обучающая: сформировать алгоритм работы с учетом особенностей растровой и векторной графики.
- Профессионально-ориентировочная: ознакомление с профессией, формирование допрофессиональных навыков.

Задачи.

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Adobe Photoshop, Corel Draw;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать

- навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
 - рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
 - обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
 - закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
 - освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
 - рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации;
 - развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей. Обучающиеся приобретут навыки по технологии создания произведений на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова.

Эта программа служит для создания творческого человека – решающей силе современного общества, ибо в современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Достичь этого помогают занятия по данной программе, развивающие мозг, обеспечивающие его устойчивость, полноту и гармоничность его функционирования; способность к эстетическим восприятиям и переживаниям стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 16 до 18 лет. Дети в этом возрасте способны выполнять задания на удовлетворительном уровне, при усердии могут иметь успех.

Сроки реализации образовательной программы 2 года.

Формы занятий: Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

Режим занятий:

Программа рассчитана на 2 года обучения – по 144 и 216 часов в год

Занятия проводятся 2-3 раза в неделю (первый год 4 часа в неделю, второй год 6 часов в неделю)

Программа может корректироваться в процессе работы с учетом возможностей материальной базы, возрастных особенностей обучающихся, их способностей усваивать материал

Учебно-тематический план первого года обучения

№ пп	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теоретич. занятия	Практич. занятия
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-
2.	Введение в курс Фотошоп.	30	10	20
3.	Знакомство с Фотошоп.	30	10	20
4.	Работа с документом.	20	10	10
5.	Настройки системы. Организация палитр.	10	2	8
6.	Создание многослойного изображения.	30	10	20
7.	Техника рисования.	30	10	20
8.	Техника ретуширования.	30	10	20
9.	Выполнение сложного монтажа.	30	10	20
10.	Сканирование и коррекция изображения.	26	6	20
11.	Итоговое занятие.	2	-	2
	Итого	240	80	140

Учебно-тематический план второго года обучения

№ пп	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теоретич. занятия	Практич. занятия
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-
2.	Введение в курс Illustrator	30	10	20
3.	Инструменты	30	10	20
4.	Слои, заливки, группы.	30	10	20
5.	Трансформация наложение и спецэффекты	34	10	24
6.	Сохранение и вывод на печать	10	2	8
7	Знакомство с Adobe Premiere	30	6	24
8.	Монтаж	30	10	20
9.	Спецэффекты и наложения	30	10	20
10.	Сохранение и экспорт	12	4	8
11.	Итоговое занятие.	2	-	2
	Итого	240	74	166

Календарно - тематический план первого года обучения

Календарно - тематический план

1 курс.

№ занятия	Дата	Фактическая дата	Тема занятия	Теория	Практика
1.	5.09.22		Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	
2.	6.09.22		Введение в курс Фотошоп.	2	
3.	7.09.22		Введение в курс Фотошоп.	2	
4.	12.09.22		Введение в курс Фотошоп.	2	
5.	13.09.22		Введение в курс Фотошоп.	2	
6.	14.09.22		Введение в курс Фотошоп.	2	
7.	19.09.22		Введение в курс Фотошоп.		2
8.	20.09.22		Введение в курс Фотошоп.		2
9.	21.09.22		Введение в курс Фотошоп.		2
10.	26.09.22		Введение в курс Фотошоп.		2
11.	27.09.22		Введение в курс Фотошоп.		2
12.	28.09.22		Введение в курс Фотошоп.		2
13.	3.10.22		Введение в курс Фотошоп.		2
14.	4.10.22		Введение в курс Фотошоп.		2
15.	5.10.22		Введение в курс Фотошоп.		2
16.	10.10.22		Введение в курс Фотошоп.		2
17.	11.10.22		Знакомство с Фотошоп.	2	
18.	12.10.22		Знакомство с Фотошоп.	2	
19.	17.10.22		Знакомство с Фотошоп.	2	
20.	18.10.22		Знакомство с Фотошоп.	2	

21.	19.10.22		Знакомство с Фотошоп.	2	
22.	24.10.22		Знакомство с Фотошоп.		2
23.	25.10.22		Знакомство с Фотошоп.		2
24.	26.10.22		Знакомство с Фотошоп.		2
25.	31.10.22		Знакомство с Фотошоп.		2
26.	1.11.22		Знакомство с Фотошоп.		2
27.	2.11.22		Знакомство с Фотошоп.		2
28.	7.11.22		Знакомство с Фотошоп.		2
29.	8.11.22		Знакомство с Фотошоп.		2
30.	9.11.22		Знакомство с Фотошоп.		2
31.	14.11.22		Знакомство с Фотошоп.		2
32.	15.11.22		Работа с документом.	2	
33.	16.11.22		Работа с документом.	2	
34.	21.11.22		Работа с документом.	2	
35.	22.11.22		Работа с документом.	2	
36.	23.11.22		Работа с документом.	2	
37.	28.11.22		Работа с документом.		2
38.	29.11.22		Работа с документом.		2
39.	30.11.22		Работа с документом.		2
40.	5.12.22		Работа с документом.		2
41.	6.12.22		Работа с документом.		2
42.	7.12.22		Настройки системы. Организация палитр.	2	
43.	12.12.22		Настройки системы. Организация палитр.		2
44.	13.12.22		Настройки системы.		2

			Организация палитр.		
45.	14.12.22		Настройки системы. Организация палитр.		2
46.	19.12.22		Настройки системы. Организация палитр.		2
47.	20.12.22		Создание многослойного изображения.	2	
48.	21.12.22		Создание многослойного изображения.	2	
49.	26.12.22		Создание многослойного изображения.	2	
50.	27.12.22		Создание многослойного изображения.	2	
51.	28.12.22		Создание многослойного изображения.	2	
52.	9.01.23		Создание многослойного изображения.		2
53.	10.01.23		Создание многослойного изображения.		2
54.	11.01.23		Создание многослойного изображения.		2
55.	16.01.23		Создание многослойного изображения.		2
56.	17.01.23		Создание многослойного изображения.		2
57.	18.01.23		Создание многослойного изображения.		2
58.	23.01.23		Создание многослойного изображения.		2
59.	24.01.23		Создание многослойного изображения.		2

60.	25.01.23		Создание многослойного изображения.		2
61.	30.01.23		Создание многослойного изображения.		2
62.	31.01.23		Техника рисования.	2	
63.	1.02.23		Техника рисования.	2	
64.	6.02.23		Техника рисования.	2	
65.	7.02.23		Техника рисования.	2	
66.	8.02.23		Техника рисования.	2	
67.	13.02.23		Техника рисования.		2
68.	14.02.23		Техника рисования.		2
69.	15.02.23		Техника рисования.		2
70.	20.02.23		Техника рисования.		2
71.	21.02.23		Техника рисования.		2
72.	22.02.23		Техника рисования.		2
73.	27.02.23		Техника рисования.		2
74.	28.02.23		Техника рисования.		2
75.	1.03.23		Техника рисования.		2
76.	6.03.23		Техника рисования.		2
77.	7.03.23		Техника ретуширования.	2	
78.	13.03.23		Техника ретуширования.	2	
79.	14.03.23		Техника ретуширования.	2	
80.	15.03.23		Техника ретуширования.	2	
81.	20.03.23		Техника ретуширования.	2	
82.	21.03.23		Техника ретуширования.		2
83.	22.03.23		Техника ретуширования.		2

84.	27.03.23		Техника ретуширования.		2
85.	28.03.23		Техника ретуширования.		2
86.	29.03.23		Техника ретуширования.		2
87.	3.04.23		Техника ретуширования.		2
88.	4.04.23		Техника ретуширования.		2
89.	5.04.23		Техника ретуширования.		2
90.	10.04.23		Техника ретуширования.		2
91.	11.04.23		Техника ретуширования.		2
92.	12.04.23		Выполнение сложного монтажа.	2	
93.	17.04.23		Выполнение сложного монтажа.	2	
94.	18.04.23		Выполнение сложного монтажа.	2	
95.	19.04.23		Выполнение сложного монтажа.	2	
96.	24.04.23		Выполнение сложного монтажа.	2	
97.	25.04.23		Выполнение сложного монтажа.		2
98.	26.04.23		Выполнение сложного монтажа.		2
99.	2.05.23		Выполнение сложного монтажа.		2
100.	3.05.23		Выполнение сложного монтажа.		2
101.	10.05.23		Выполнение сложного монтажа.		2
102.	15.05.23		Выполнение сложного		2

			монтажа.		
103.	16.05.23		Выполнение сложного монтажа.		2
104.	17.05.23		Выполнение сложного монтажа.		2
105.	22.05.23		Выполнение сложного монтажа.		2
106.	23.05.23		Выполнение сложного монтажа.		2
107.	24.05.23		Сканирование и коррекция изображения.	2	
108.	29.05.23		Сканирование и коррекция изображения.	2	
109.	30.05.23		Сканирование и коррекция изображения.	2	
110.	31.05.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
111.	5.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
112.	6.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
113.	7.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
114.	13.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
115.	14.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
116.	19.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
117.	20.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2

118.	21.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
119.	26.06.23		Сканирование и коррекция изображения.		2
120.	27.06.23		Итоговое занятие.		2
			Всего: 240	80	140

2 курс.

№ занятия	Дата	Фактическая дата	Тема занятия	Теория	Практика
1.	1.09.22		Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	
2.	2.09.22		Введение в курс Illustrator	2	
3.	4.09.22		Введение в курс Illustrator	2	
4.	8.09.22		Введение в курс Illustrator	2	
5.	9.09.22		Введение в курс Illustrator	2	
6.	11.09.22		Введение в курс Illustrator	2	
7.	15.09.22		Введение в курс Illustrator		2
8.	16.09.22		Введение в курс Illustrator		2
9.	18.09.22		Введение в курс Illustrator		2
10.	22.09.22		Введение в курс Illustrator		2
11.	23.09.22		Введение в курс Illustrator		2
12.	25.09.22		Введение в курс Illustrator		2
13.	29.09.22		Введение в курс Illustrator		2
14.	30.09.22		Введение в курс Illustrator		2
15.	2.10.22		Введение в курс Illustrator		2
16.	6.10.22		Введение в курс Illustrator		2
17.	7.10.22		Инструменты	2	
18.	9.10.22		Инструменты	2	
19.	13.10.22		Инструменты	2	
20.	14.10.22		Инструменты	2	

21.	16.10.22		Инструменты	2	
22.	20.10.22		Инструменты		2
23.	21.10.22		Инструменты		2
24.	23.10.22		Инструменты		2
25.	27.10.22		Инструменты		2
26.	28.10.22		Инструменты		2
27.	30.10.22		Инструменты		2
28.	3.11.22		Инструменты		2
29.	10.11.22		Инструменты		2
30.	11.11.22		Инструменты		2
31.	13.11.22		Инструменты		2
32.	17.11.22		Слой, заливки, группы.	2	
33.	18.11.22		Слой, заливки, группы.	2	
34.	20.11.22		Слой, заливки, группы.	2	
35.	24.11.22		Слой, заливки, группы.	2	
36.	25.11.22		Слой, заливки, группы.	2	
37.	27.11.22		Слой, заливки, группы.		2
38.	1.12.22		Слой, заливки, группы.		2
39.	2.12.22		Слой, заливки, группы.		2
40.	4.12.22		Слой, заливки, группы.		2
41.	8.12.22		Слой, заливки, группы.		2
42.	9.12.22		Слой, заливки, группы.		2
43.	11.12.22		Слой, заливки, группы.		2
44.	15.12.22		Слой, заливки, группы.		2
45.	16.12.22		Слой, заливки, группы.		2

46.	18.12.22		Слои, заливки, группы.		2
47.	22.12.22		Трансформация наложение и спецэффекты	2	
48.	23.12.22		Трансформация наложение и спецэффекты	2	
49.	25.12.22		Трансформация наложение и спецэффекты	2	
50.	29.12.22		Трансформация наложение и спецэффекты	2	
51.	30.12.22		Трансформация наложение и спецэффекты	2	
52.	12.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
53.	13.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
54.	15.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
55.	19.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
56.	20.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
57.	22.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
58.	26.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
59.	27.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
60.	29.01.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
61.	2.02.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2

62.	3.02.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
63.	5.02.23		Трансформация наложение и спецэффекты		2
64.	9.02.23		Сохранение и вывод на печать	2	
65.	10.02.23		Сохранение и вывод на печать		2
66.	12.02.23		Сохранение и вывод на печать		2
67.	16.02.23		Сохранение и вывод на печать		2
68.	17.02.23		Сохранение и вывод на печать		2
69.	19.02.23		Знакомство с Adobe Premiere	2	
70.	2.03.23		Знакомство с Adobe Premiere	2	
71.	3.03.23		Знакомство с Adobe Premiere	2	
72.	5.03.23		Знакомство с Adobe Premiere	2	
73.	9.03.23		Знакомство с Adobe Premiere	2	
74.	10.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
75.	12.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
76.	16.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
77.	17.03.23		Знакомство с Adobe		2

			Premiere		
78.	19.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
79.	23.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
80.	24.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
81.	26.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
82.	30.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
83.	31.03.23		Знакомство с Adobe Premiere		2
84.	2.04.23		Монтаж	2	
85.	6.04.23		Монтаж	2	
86.	7.04.23		Монтаж	2	
87.	9.04.23		Монтаж	2	
88.	13.04.23		Монтаж	2	
89.	14.04.23		Монтаж		2
90.	16.04.23		Монтаж		2
91.	20.04.23		Монтаж		2
92.	21.04.23		Монтаж		2
93.	23.04.23		Монтаж		2
94.	27.04.23		Монтаж		2
95.	28.04.23		Монтаж		2
96.	4.05.23		Монтаж		2
97.	5.05.23		Монтаж		2

98.	11.05.23		Монтаж		2
99.	12.05.23		Спецэффекты и наложения	2	
100.	14.05.23		Спецэффекты и наложения	2	
101.	18.05.23		Спецэффекты и наложения	2	
102.	19.05.23		Спецэффекты и наложения	2	
103.	21.05.23		Спецэффекты и наложения	2	
104.	25.05.23		Спецэффекты и наложения		2
105.	26.05.23		Спецэффекты и наложения		2
106.	28.05.23		Спецэффекты и наложения		2
107.	1.06.23		Спецэффекты и наложения		2
108.	2.06.23		Спецэффекты и наложения		2
109.	4.06.23		Спецэффекты и наложения		2
110.	8.06.23		Спецэффекты и наложения		2
111.	9.06.23		Спецэффекты и наложения		2
112.	15.06.23		Спецэффекты и наложения		2
113.	16.06.23		Спецэффекты и наложения		2
114.	18.06.23		Сохранение и экспорт	2	
115.	22.06.23		Сохранение и экспорт	2	
116.	23.06.23		Сохранение и экспорт		2
117.	25.06.23		Сохранение и экспорт		2
118.	29.06.23		Сохранение и экспорт		2
119.	30.06.23		Сохранение и экспорт		2
120.			Итоговое занятие.		2
			Всего: 240	74	166

Содержание образовательной программы

Первый год обучения

Тема № 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Ознакомление с основными правилами техники безопасности при работе с электроприборами, правилами пожарной безопасности и охраны труда.

Тема № 2. Введение в курс Фотошоп

Назначение и применение системы

Виды и форматы изображений

Особенности растровых изображений

Параметры растровых изображений

Тема № 3. Знакомство с Adobe Photoshop

Запуск программы

Главное меню

Панель инструментов

Панель управления

Строка состояния

Палитра

Контекстное меню

Тема № 4. Работа с документом

Работа с холстом документа

Создание документа

Изменение размеров изображения

Координатные линейки

Направляющие и сетки

Создание документа

Сохранение документа

Формат документа

Разрешающая способность и размер изображения Холст

Кадрирование изображения

Работа с палитрой History (протокол)

Тема № 5. Настройки системы. Организация палитр.

Открытие и закрытие изображения

Изменение размеров изображения.

Способы интерполяции

Изменение размеров канвы

Обрезка изображения

Отмена действий

Обзор способов выделения областей изображения

Инструменты выделения

Выделение области правильной геометрической формы

Выделение области произвольной формы

Инструмент Magnetic Lasso (магнитное лассо)

Инструмент Magic Wand (волшебная палочка)

Выделение цветовых диапазонов

Выделение содержимого слоя

Управление параметрами инструментов

Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения

Приемы выделения областей сложной формы

Модификация выделения командами Select-Transform selection; Select-Feather и Select-Modify

Действия с выделенной областью

Масштабирование, поворот, искажение выделенной области

Коррекция области: изменение яркости и контрастов

Использование линейки, сетки, направляющих при выделении

Инвертирование выделенной области

Сложение областей

Вычитание областей

Расширение и сужение выделенной области

Перемещение выделенного фрагмента изображения

Копирование выделенного фрагмента изображения

Копирование, вырезание и вставка выделенного фрагмента с помощью буфера обмена

Удаление выделенной области

Тема № 6. Создание многослойного изображения.

Зачем нужны слои

Способы создания слоя

Работа со слоями

Параметры слоя

Управление слоями с помощью палитры Layers

Изменение порядка следования слоев

Перемещение слоя

Создание нового слоя

Дублирование слоя

Удаление слоя

Особенности работы с многослойным изображением

Связывание слоев

Трансформация содержимого слоя

Создание коллажей

Объединение слоев в наборы Layer Set

Текстовые слои

Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения

Слияние слоев

Тема № 7. Техника рисования

Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика

Выбор цвета кисти. Цветовые модели. Библиотеки Pantone

Выбор формы кисти. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти

Выбор параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Особенности работы с графическим планшетом

Закраска областей

Создание градиентных переходов

Применение фильтров для имитации различных техник рисования

Тема № 8. Техника ретуширования

Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента «штамп»

Использование инструмента History brush

Использование инструментов коррекции изображения

Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов

Тема № 9. Выполнение сложного монтажа

Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов

Использование маски слоя для качественного монтажа

Основные операции коррекции изображения

Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции

Тема № 10. Сканирование и коррекция изображения

Приемы сканирования. Выбор параметров. Понятие разрешающей способности и линеатуры растра

Особенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Причины появления муара. Борьба с муаром

Выбор параметров коррекции исходя из применения. Настройка точки черного, точки белого и гаммы изображения

Особенности коррекции для полиграфии и изображения Интернет

Использование фильтров для стилизации изображения

Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения

Сохранение файла. Форматы графических файлов

Тема № 11. Итоговое занятие

Открытое занятие. Защита творческих работ.

Второй год обучения

Тема № 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Ознакомление с основными правилами техники безопасности при работе с электроприборами, правилами пожарной безопасности и охраны труда.

Тема № 2. Введение в курс Illustrator. Возможности программы, рабочее пространство, форматы, разрешение.

Тема № 3. Инструменты. Инструментарий для создания формы объекта. Line Segment Tool Rectangle, ToolPaintbrush Tool и Pencil ToolBlob, Brush Tool,

Eraser Tool

Тема № 4. Слои, заливки, группы. Работа с текстом. Вертикальный и горизонтальный текст.

Тема № 5. Трансформация наложение и спецэффекты. Трассирование.

Тема № 6. Сохранение и вывод на печать. Виды форматов листа и типы бумаги. Толщина линий.

Тема № 7. Знакомство с Adobe Premiere. Интерфейс, основные инструменты, организация файлов и папок для работы с проектом.

Тема № 8. Монтаж. Работа со звуком и картинками. Правила написания удачного сценария.

Тема № 9. Спецэффекты и наложения. Классические dissolve. Обработка изображения цветовая и тоновая, изменение фокусного расстояние и кадрирование.

Тема № 10. Сохранение и экспорт. Международные форматы файлов. Особенности конвертирования и проигрывателей.

Тема № 11. Итоговое занятие. Защита проектов.

Результаты освоения образовательной программы:

Учащиеся должны овладеть основами компьютерной графики, а именно должны знать:

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

В результате освоения практической части образовательной программы, учащиеся должны уметь:

- 1) создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
 - выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
 - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
 - работать с контурами объектов;
 - создавать рисунки из кривых;
 - создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
 - получать объёмные изображения;
 - применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
 - создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
- 2) редактировать изображения в программе Adobe PhotoShop, а именно:
 - выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
 - перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
 - редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
 - сохранять выделенные области для последующего использования;
 - раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
 - применять к тексту различные эффекты.

Способы проверки результатов освоения программы: освоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов; после изучения каждого раздела программы учащиеся выполняют творческие задания по данной теме. В конце года изучения обучающиеся выполняют творческий проект, защита которого происходит на итоговых занятиях

Материально-техническая база

Для реализации данной программы необходимо:

Занятия проводятся на базе компьютерного класса, включающего 11 персональных компьютеров класса IBM PC Pentium-4 с ЖК мониторами с размером экрана 17", работающих в режиме 1280*1024 точки * 32 бита.

Все компьютеры соединены в локальную вычислительную сеть Fast Ethernet (100 Мбит/с).

Установлена операционная система Windows 10 Professional с SP-3 (русская версия).

На преподавательском компьютере для оперативного контроля работы учащихся – программа «Remote Administrator v.2.0».

Для возможности распечатки программ учащихся в классе установлен сетевой лазерный принтер.

Для возможности проведения групповых опросов учащихся в классе установлена сетевая тестирующая программа.

Для возможности самостоятельного поиска и получения нужных учащимся сведений локальная сеть имеет выход в глобальную сеть Интернет.

Литература

1. Для учащихся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

2. Для педагогов дополнительного образования

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
2. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.
3. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 1997.
4. Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 1995.
5. Тайц А.М., Тайц А.А. Adobe PhotoShop 7. - СПб.: БХВ-Петербург, 2002.
6. Кларк Т.М. Фильтры для PhotoShop 8. Спецэффекты и дизайн. - М.; СПб.; Киев: Диалектика, 1999.
7. Illustrator CS2
8. [Урок из книги "Adobe Illustrator CS2. Библия пользователя": Использование стилей, эффектов и фильтров \(render.ru\)](#)
9. Петров В.Л. CorelDRAW 9. Руководство пользователя с примерами. ЛБЗ - БИНОМ. 2000.
10. Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург 2008 г.
11. Джон Лунд, Памела Пффнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО «Издательство Вильямс» 2005 г.
12. Adobe Illustrator CS4.
13. [105+ уроков Adobe Illustrator для начинающих \(на русском языке\) \(videoinfographica.com\)](#)
14. Adobe Photoshop CS6.
15. [225+ уроков Photoshop для начинающих от профессионалов \(videoinfographica.com\)](#)