|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Пояснительная записка к программе «Компьютерная графика»**  Программа составлена с использованием типовых и авторских программ.  Данная программа «Компьютерная графика» рассчитана на детей 10-14 лет, начинающих изучение основ векторной графики, графического дизайна. В рамках этого курса ученики будут создавать векторные иллюстрации, на базе программы Adobe Illustrator.  Обучение векторной графике допускает групповую форму работы, обсуждение идей, составление плана и разделение обязанностей. Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа каждое занятие.  Срок обучения: 1 год.  **Цель обучения:** изучить основы построения векторных иллюстраций, принципы работы с простыми формами, с инструментом Перо, создание современного графического дизайна.  **Задачи:**  *Обучающие задачи*:   * Познакомить с основами векторной графики; * Обучать рисованию векторных иллюстрации с помощью простых форм; * Обучать рисованию векторных иллюстрации с помощью инструмента Перо; * Обучать графическому дизайну персонажей и окружения;   *Развивающие задачи:*   * Развивать аналитическое мышление; * Развивать познавательный интерес к знаниям, стремление применять знания на практике; * Развивать творческий подход к работе за компьютером; * Развивать воображение и творческие навыки учащихся.   **Формы:** индивидуальные и групповые.  **Методы обучения**: практический, наглядный, объяснение, проблемный, проектный.  **Методические рекомендации.**  **Построение учебного процесса.**  **Особенности проведения занятий:** обучения по схеме «теория + практическое выполнение заданий на компьютере».  Каждое занятие начинается с повторения материала, пройденного на предыдущем занятии. Повторение проходит в виде дискуссии. Учащиеся отвечают на вопросы педагога, дополняют и поправляют ответы друг друга. В процессе этого развивается свобода общения в коллективе, учащиеся учатся говорить, аргументировано спорить и отстаивать свое мнение. Также необходимо обратить внимание на корректность и дружелюбие в поведении учащихся. Если какой-либо момент неясен детям, педагогу рекомендуется повторить объяснения. Далее педагог рассказывает условия новой задачи.  Педагог объясняет основные понятия и задает наводящие вопросы, касающиеся обсуждаемой задачи, которые требуют от учащихся логического домысливания и вывода.  Это обеспечивает наиболее высокое усваивание цели задачи и способствует нахождения путей для ее решения. Необходимо выслушивать все мнения по поставленному вопросу, даже если они неверны похвалить того, кто ближе всего подошел к правильному решению, это повышает у детей стимул заниматься.  Оценивается деятельность учащихся по следующему принципу: максимум похвалы, минимум порицания. Даже если ответ в корне неверный, педагог наряду с указаниями на недочеты и ошибки всегда должен найти слова, которые позволят ребенку поверить в свои силы и не потерять интерес к знаниям. Важно в процессе контроля знаний найти чуть заметные ростки успеха и прогресса. Иногда специально создавать ситуацию успеха.  При оценивании деятельности учащегося важно учитывать, что оценивается лишь то, что на данный момент ученик запомнил, сделал, сказал. Также важно помнить основную функцию оценивания: получить объективное представление о том, что знает, умеет учащийся, что у него получается и как работать с ним дальше, чтобы способствовать его уверенному развитию.  **Критерии оценивания:**   * Оценивается не только решение, выполнение задания, ответ, но и достижения учащегося, его умение пользоваться полученными знаниями на практике. * Оценка должна позволить увидеть педагогу свои и ученические пробелы, возможные шаги для успешной коррекции. * Оценка должна стимулировать деятельность учащегося.   **Условия реализации программы.**  Для реализации данной программы необходимо наличие компьютеров с установленным программным обеспечением Adobe Illustrator, подключение к сети Интернет, доступ к интернет-ресурсам о графическом дизайне Dribbble.com, Shutterstock.com.  **Прогнозируемые результаты обучения.**  После завершения обучения учащийся сможет:   * понимать основы построения векторной графики; * ориентироваться в программной среде для графического дизайна Adobe Illustrator; * создавать и редактировать векторные иллюстрации; * создавать векторных персонажей; * создавать векторные элементы окружения; * использовать простые формы для работы с векторной графикой; * использовать инструмент Перо для работы с векторной графикой; * работать с заливками, обводками, шумами; * работать с несколькими слоями иллюстрации; * применять в решении задач воображение и творческий подход.     **Содержание программы**  Данная программа включает в себя изучение нескольких разделов.  **Интерфейс и базовые инструменты Illustrator (20ч)**  Создание, сохранение новой иллюстрации, Панель Инструментов, Слои, Работы с элементами изображения, применение простых форм.  **Обводки и заливки (10ч)**  Рисование объектов, настройка заливки и обводки, базовая работа с цветом.  **Слои и трансформирование объектов (10ч)**  Рисование объектов с использованием форм, инструмента Пера, настройка слоев, трансформирование, отражение, копирование, объединение и разделение объектов.  **Цвет и тень в векторной иллюстрации (20ч)**  Рисование персонажей и объектов с применением теней, создание объема, управление вниманием зрителя через цвет, масштаб, контраст и фокус.  **Дизайн персонажей (40ч)**  Создание персонажей в различных стилях, использование шумов, работа с иллюстрацией от планирования до реализации.  **Детализация фонов и окружения** **(36ч)**  Создание детализированных иллюстрации, освещение в векторной графики, работа с изометрией и градиентами.  **Литература:**   * 1. <http://vector.pixel.one> – программа курса векторной графики онлайн-школы “Pixel”, г. Новосибирск.   2. <https://www.youtube.com/user/AdobeCreativeCloud/featured> – официальный обучающий канал компании Adobe.   3. – официальное сообщество Школа векторной графики Pixel.   4. <https://www.youtube.com/channel/UCX4mqbvv5lGqLpI4FYlJt4w> – онлайн уроки по векторной графики, преподаватель Марк Райс.   **Литература для самостоятельного изучения учащимися:**   1. <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html> – справочник по Adobe Illustrator.   **Учебно-тематический план**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | п/п | Наименование программного материала | дата | Кол-во часов | |  | **Интерфейс и базовые инструменты Illustrator** |  |  | | 1. | Инструменты программы |  | 2 | | 2. | Инструменты программы |  | 2 | | 3. | Инструменты программы |  | 2 | | 4. | Инструменты программы |  | 2 | | 5. | Инструменты программы |  | 2 | | 6. | Инструменты программы |  | 2 | | 7. | Инструменты программы |  | 2 | | 8. | Инструменты программы |  | 2 | | 9. | Инструменты программы |  | 2 | | 10. | Инструменты программы |  | 2 | |  | **Обводки и заливки** |  |  | | 1. | Обводки и заливки |  | 2 | | 2. | Обводки и заливки |  | 2 | | 3. | Обводки и заливки |  | 2 | | 4. | Обводки и заливки |  | 2 | | 5. | Обводки и заливки |  | 2 | |  | **Слои и трансформирование объектов** |  |  | | 1. | Слои и объекты |  | 2 | | 2. | Слои и объекты |  | 2 | | 3. | Слои и объекты |  | 2 | | 4. | Слои и объекты |  | 2 | | 5. | Слои и объекты |  | 2 | |  | **Цвет и тень в векторной иллюстрации** |  |  | | 1. | Цвет и тень |  | 2 | | 2. | Цвет и тень |  | 2 | | 3. | Цвет и тень |  | 2 | | 4. | Цвет и тень |  | 2 | | 5. | Цвет и тень |  | 2 | | 6. | Цвет и тень |  | 2 | | 7. | Цвет и тень |  | 2 | | 8. | Цвет и тень |  | 2 | | 9. | Цвет и тень |  | 2 | | 10. | Цвет и тень |  | 2 | |  | **Дизайн персонажей** |  |  | | 1. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 2. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 3. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 4. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 5. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 6. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 7. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 8. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 9. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 10. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 11. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 12. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 13. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 14. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 15. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 16. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 17. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 18. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 19. | Дизайн персонажей |  | 2 | | 20. | Дизайн персонажей |  | 2 | |  | **Детализация фонов и окружения** |  |  | | 1. | Детализация фонов |  | 2 | | 2. | Детализация фонов |  | 2 | | 3. | Детализация фонов |  | 2 | | 4. | Детализация фонов |  | 2 | | 5. | Детализация фонов |  | 2 | | 6. | Детализация фонов |  | 2 | | 7. | Детализация фонов |  | 2 | | 8. | Детализация фонов |  | 2 | | 9. | Детализация фонов |  | 2 | | 10. | Детализация фонов |  | 2 | | 11. | Детализация фонов |  | 2 | | 12. | Детализация фонов |  | 2 | | 13. | Детализация фонов |  | 2 | | 14. | Детализация фонов |  | 2 | | 15. | Детализация фонов |  | 2 | | 16. | Детализация фонов |  | 2 | | 17. | Детализация фонов |  | 2 | | 18. | Детализация фонов |  | 2 | |  | Итого |  | 136ч | |