

ФАСТІВСЬКИЙ ЛІЦЕЙ-ІНТЕРНАТ

ПРОГРАМА

**Комп'ютерна графіка
(10-11 класи)**

учителя образотворчого мистецтва та креслення
(вища категорія, звання «старший вчитель»)

Божко Інни Григорівни

Фастів

2011

ПРОГРАМА

Божко І.Г., вчитель образотворчого мистецтва
Фастівської школи народної майстерності, м. Фастів
Ружицький В.А., завідуючий навчально-
методичним кабінетом музики та образотворчого
мистецтва КОППОК

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Програма «Комп'ютерна графіка» для 10–11-х класів розроблена на два роки навчання (70 годин на рік). Зміст програми ґрунтується на основі вивчення курсу «Образотворче мистецтво» в 1–7-х класах, а також на поліхудожності та полікультурності, варіативності, що зумовлює творче застосування орієнтовного матеріалу вчителем.

Даний курс розрахований на учнів, які вже мають навички роботи з комп'ютером, поняття про основи художніх уявлень та художні знання і вміння. Характерними віковими особливостями учнів 10–11 класів є розвиток пізнавальної сфери, домінування образно-конструктивної форми художнього мислення, яка забезпечує розвиток якостей, необхідних для формування просторових уявлень та дизайнерських умінь учнів.

Метою курсу є:

- формування у школярів системи художніх знань і уявлень, інформаційних і навчально-пізнавальних компетенцій сприймати, інтерпретувати та оцінювати твори мистецтва різних видів, жанрів і стилів, висловлювати особистісне ставлення до

них, аргументуючи свої думки, судження, оцінки, використовуючи відповідні поняття і терміни;

- опанування учнями художньо-практичними вміннями та навичками, розвиток загальних і художніх здібностей, асоціативно-образного мислення, формування творчодіяльнісних компетенцій, здатності керуватися набутими знаннями та вміннями в самостійній діяльності, у процесі самоосвіти;
- розуміння учнями зв'язків мистецтва з природним, соціальним і культурним середовищем життєдіяльності людини, розвиток вітальних основ особистості, усвідомлення власної причетності до художніх традицій свого народу з одночасним розумінням особливостей інших національних картин світу, формування полікультурних компетенцій;
- оволодіння дітей основними навичками роботи із різними графічними редакторами та основами комп'ютерного дизайну;
- вміння передавати власні задуми засобами образотворчого мистецтва та комп'ютерних технологій; знайомство з графічними редакторами, спрямованими на редагування зображень та створення простих дизайнерських проектів;
- розвивати творчі здібності, нестандартне мислення, естетичні смаки, почуття гармонії; формувати особистісно-ціннісну оцінку навколишнього.

Головні завдання програми: розвиток необхідних для художньо-творчого процесу якостей особистості як основи її творчого потенціалу, художньо-творчої уяви, оригінального, нестереотипного асоціативного та творчого мислення, художньо-образного сприймання, зорової пам'яті тощо.

Основними видами роботи є створення художніх образів, редагування зображень, створення панорам і колажів зображальними,

конструктивними і декоративними засобами таких графічних редакторів, як Paint, Corel Bryce, Corel DRAW, Adobe Photoshop та ін., створення макетів багатосторінкових документів засобами верстальних програм Quark XPress і Page Maker.

Набуті знання розширяють кругозір, будуть стимулювати творчі здібності дітей, дозволяють їм глибше та яскравіше сприймати світ, а головне – розвиватимуть у дитині практичні навички та вміння, які допоможуть їй в оволодінні майбутньою професією.

Знання та вміння учнів матимуть широке застосування в поліграфії, рекламній діяльності та різних напрямках дизайну.

Цей курс має важливе значення і може впроваджуватись у загальноосвітніх закладах гуманітарного спрямування та профільних класах з поглибленим вивченням образотворчого мистецтва, на факультативних заняттях у загальноосвітніх навчальних закладах, а також при викладанні в позашкільних закладах.

Календарно-тематичне планування передбачає творчий підхід учителя до його застосування, вибір тем занять та практичних робіт з урахуванням специфіки контингенту учнів, обладнання та технічних можливостей кабінету. Кінцевим результатом навчального курсу є створення і виробництво простих дизайнерських робіт засобами комп'ютерної графіки.

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Загальна структура програми за основними напрямками творчо-естетичного розвитку

| № | Види діяльності | Кількість годин |
|----|--|--------------------|
| 1. | Поняття про основи образотворчого мистецтва і комп'ютерної графіки | 40 |
| 2. | Сприймання мистецтва та дизайнерських робіт | 20 |
| 3. | Реалізація індивідуальних творчих здібностей | 46 |
| 4. | Колективна групова робота | 22 |
| 5. | Проведення підсумкових занять, екскурсій, виставок | 12 |
| | Усього: | 140 |

Розподіл годин за навчальними темами на 2 роки навчання

| № | Навчальні теми | Кількість годин |
|----------|---|--------------------|
| I | Робота в графічних редакторах. 10 клас | 70 |
| 1. | Різноманітність графічних редакторів | 6 |
| 2. | Робота в програмі PAINT | 8 |
| 3. | Робота в програмі COREL BRYCE | 6 |
| 4. | Робота в програмі COREL DRAW | 22 |
| 5. | Робота в програмі ADOBE PHOTOSHOP | 26 |
| 6. | Вибір та друкування композицій | 2 |

| | | |
|-----------|-------------------------------------|------------|
| II | Комп'ютерна верстка. 11 клас | 70 |
| 1. | Основні поняття верстки | 6 |
| 2. | Робота в програмі PAGE MAKER | 18 |
| 3. | Культура верстки | 8 |
| 4. | Робота в програмі QUARK XPRESS | 26 |
| 5. | Виконання творчої роботи | 12 |
| | Усього: | 140 |

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

10 клас

Робота в графічних редакторах (70 годин)

Зміст навчального матеріалу

Тема: «Різновидність графічних редакторів» (6 годин)

Графіка, види. Комп'ютерна графіка, види (растрова, векторна).

Різновидність графічних редакторів, їхні можливості.

Властивості растрових зображень. Відмінності векторних і растрових зображень.

Тема: «Робота в програмі PAINT» (8 годин)

Знайомство з програмою PAINT. Панель інструментів.

Створення декоративного натюрморту.

Робота з кольором в PAINT та можливості його використання.

Створення декоративного краєвиду.

Тема: «Робота в програмі COREL BRUCE» (6 годин)

Знайомство з програмою COREL BRUCE. Особливості панелі інструментів.

Створення реалістично-фантастичного краєвиду.

Тема: «Робота в програмі COREL DRAW» (10 годин)

Знайомство з програмою COREL DRAW. Панель інструментів.

Імпортування та обробка ілюстрації, фотографії.

Робота з текстом в COREL DRAW.

Створення ескізу листівки, запрошення.

Тема: «Робота в програмі ADOBE PHOTOSHOP» (36 годин)

Знайомство з програмою ADOBE PHOTOSHOP, її особливості серед інших редакторів, її можливості.

Панель інструментів. Властивості «пензля».

Засоби виділення у PHOTOSHOP. Робота з областями виділення.
Фільтри у PHOTOSHOP. Обробка ілюстрацій.
Редагування та декоративна стилізація реалістичного краєвиду.
Робота з кольором (профілі, канали кольорів) та можливості його використання.

Шари (режими накладання) у PHOTOSHOP. Властивості шарів.
Виконання та редагування зображень. Ретуш та повернення до початкового стану.

Створення декоративного панно.

Трансформація зображень. Використання ефектів.

Редагування та обробка фотографій.

Текст у PHOTOSHOP і можливості роботи з ним.

Створення ефектів «текст у полум'ї», «металевий текст».

Режими змішування. Ефекти режимів змішування.

Нанесення логотипу на об'ємні предмети.

Виконання сюжетної композиції для листівки чи запрошення.

Виконання творчої роботи (листівка, запрошення, реклама, буклет, обкладинка книжки або журналу тощо).

Тема: «Вибір та друкування композицій» (2 години)

Підбір та друкування робіт.

Оформлення робіт.

Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів

Учень:

- знає основні поняття комп'ютерної графіки та її види, види та зображальні засоби графіки, основні графічні редактори, техніку роботи в даних редакторах, основні композиційні властивості, закони перспективи;
- називає види образотворчого мистецтва та їх виражальні засоби;

- розрізняє такі графічні редактори, як Paint, Corel Bryce, Corel DRAW, Adobe Photoshop, художні техніки, що використовують у графіці, живопису, скульптурі;
- пояснює вибір формату, матеріалу, кольорової гами для власної творчої роботи;
- висловлює судження про специфіку художньої комп'ютерної мови;
- уміє створювати графічні та живописні композиції на задану тему або за уявою;
- передає форму та об'єм предметів;
- аналізує та порівнює особливості застосування різними художниками зображення об'ємних предметів, передачі основних пропорцій зображуваних предметів;
- висловлює судження про зразки образотворчого мистецтва (пейзаж, портрет, натюрморт тощо);
- уміє створювати реалістичні композиції в жанрах пейзажу, портрету, натюрморту;
- передає в пейзажі простір засобами лінійної та повітряної перспективи, в портреті – основні пропорції голови і фігури людини за допомогою різних графічних редакторів та програм;
- характеризує засоби дизайну, реклами;
- порівнює дизайн інтер'єрів, іграшок, предметів побуту, транспортних засобів, рекламу різних виробів;
- висловлює та аргументує судження щодо гармонії природного та культурного середовища людини, зразків дизайнерських робіт, реклами;
- розрізняє поняття: інтер'єр, екстер'єр, дизайн, шриффт.

11 клас

Комп'ютерна верстка (70 годин)

Зміст навчального матеріалу

Тема: «Основні поняття верстки» (6 годин)

Знайомство з програмами з комп'ютерної верстки. Термінологія верстки. Основні формати графічних файлів.

Теорія кольору. Колірні моделі. Кольороділення. Друк зображень.

Шрифти. Характеристики символів. Основні вимоги до шрифту.

Тема: «Робота в програмі PAGE MAKER» (24 години)

Знайомство з програмою PAGE MAKER. Вікно програми.

Робота з публікаціями. Створення, відкриття, збереження та закриття публікації. Вікно публікації.

Фрейми, їх типи, властивості. Створення фреймів.

Лінії. Створення та перетворення ліній.

Робота з текстом. Текстові фрейми. Імпортування та редагування тексту.

Робота із зображеннями. Імпортування та обробка зображень.

Взаємне розміщення тексту і графіки. Створення і заповнення колонок.

Можливості обробки кольору. Система керування кольором.

Створення багатосторінкових документів. Загрузка тексту. Додавання та видалення сторінок.

Шаблони. Основна шаблонна сторінка. Застосування і редагування шаблонних сторінок.

Створення макету запрошення, листівки.

Підготовка документа до друку.

Тема: «Культура верстки» (6 годин)

Принципи компоновання. Пропорції, контраст, цілісність.

Перевірка деталей. Формат полоси набору і поля. Колонки.

Оформлення текстового матеріалу. Організація тексту.

Оформлення ілюстрацій і робота з ними. Декоративні елементи.

Тема: «Робота в програмі QUARK XPRESS» (24 години)

Знайомство з програмою QUARK XPRESS. Можливості програми.

Головні положення. Створення, збереження документа. Робота з блоками. Редагування форми блоку.

Створення та редагування прямих та кривих ліній. Колір ліній. Перетворення ліній у блок.

Робота з текстом. Шрифт, буквиця. Імпортування, масштабування символів.

Стилі тексту. Пошук та заміна тексту. Перетворення тексту в блок.

Робота із зображеннями. Зміна зображень при імпортуванні. Якість відображення малюнка на екрані.

Обробка растрових зображень.

Взаємне положення тексту і графіки. Обтікання. Контури вирізання. Текст вздовж лінії.

Верстка багатосторінкових документів. Вставка, видалення сторінок.

Шаблони. Головна шаблонна сторінка. Збереження та видалення шаблонних сторінок.

Можливості обробки кольору. Створення нового кольору. Редагування кольору.

Створення макету буклету, дитячої книжечки.

Тема: «Виконання творчої роботи» (10 годин)

Підбір тематики творчої роботи. Композиційне вирішення макету.

Створення макету тематичної газети або журналу.

Підготовка документа до друку.

Друкування кращих робіт.

Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів

Учень уміє:

- використовувати шрифти, застосовувати різні художні техніки і матеріали під час виконання дизайнерських робіт;
- відтворювати з пам'яті та за уявою прості інтер'єри та інтер'єри з предметами побуту;
- передавати узагальнену форму предметів при виконанні краєвидів, натюрмортів;
- передавати плановість за допомогою інструментів графічних редакторів;
- редагувати й обробляти ілюстрації, фотографії;
- створювати ескізи колажів, листівок, логотипів, візиток;
- створювати макети рекламних плакатів;
- створювати найпростіші титульні сторінки для WEB-сайтів;
- робити верстку дитячих книжечок, газет, журналів;
- втілювати емоційно-смісловий задум композиції;

Учень:

- називає види українського народного мистецтва (витинанка, вишивка, розпис, іграшка тощо);
- розрізняє види декоративно-ужиткового мистецтва;
- порівнює зразки орнаментів різних регіонів України, сучасної комп'ютерної графіки із власними роботами;
- пояснює роль графічних програм у відтворенні декору, мотиву, ритму в декоративно-прикладному мистецтві;
- висловлює судження про національні особливості творів сучасного комп'ютерного дизайну та роль у цьому процесі українського народного декоративно-прикладного мистецтва, відродження українських народних традицій;

- уміє створювати орнаменти, декоративні площинні (2D графіка) та об'ємні (3D графіка) композиції;
- використовує прийоми стилізації реальних зображень у декоративні;
- орієнтується у поняттях: панель інструментів, фільтри, редагування, шари (режими накладання), трансформація зображень, текстові фрейми, а також: композиція, стилізація, орнамент, ритм, мотив, витинанка;
- називає основні методи створення багатосторінкових документів;
- розрізняє графічні редактори програм Quark Express і PageMaker художні техніки, що використовують у графіці, живопису, скульптурі;
- характеризує засоби дизайну, реклами;
- порівнює дизайн інтер'єрів, іграшок, предметів побуту, транспортних засобів, рекламу різних виробів;
- висловлює та аргументує судження щодо гармонії природного та культурного середовища людини, зразків дизайнерських робіт, реклами.

ЛІТЕРАТУРА

1. Державні стандарти базової і повної середньої освіти (проект) //Освіта України. – 2003. – №1-2. – С. 2-4.
2. Концепція 12-річної загальної середньої школи //Директор школи. – 2002. – №1. – С. 11-12.
3. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів гуманітарного напрямку. Художня культура. 10-11 класи. – К.: Шкільний світ, 2001. – 94 с.
4. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів: Образотворче мистецтво. 5-7 класи. – К.: Шкільний світ, 2001. – 222с.
5. Програма для загальноосвітніх. Інформатика. 8-11 клас. – К.: Шкільний світ, 2001.
6. Божко Л.І., Ланіна І.В., Лейбіна О.О. Предметний тиждень у школі. Образотворче мистецтво (методичний посібник для вчителів). – Х.: ПФ «Антиква», 2002. – 80 с.
7. Брябрин В. Програмное обеспечение персональных компьютеров. – М.: Наука, 1987.
8. Верлань А., Апатова Н. Інформатика. – К.: Форум, 2000. – 123 с.
9. Глушков В. Основы безбумажной информатики. – М.: 1987.
10. Горин Д. Компьютерная графика и WEB-дизайн. – К.: Контакт, 2002.
11. Жалдак М.. Комп'ютер на уроках. – К.: Техніка, 1997.
12. Кириленко А. Самоучитель по компьютерной верстке. – К.: ВНУ «Ирина», 2000.
13. Колин Дей А. Ventura Publisher. – М., 1992.
14. Коновець С.В. Підготовка вчителя образотворчого мистецтва: Методичний посібник. – Рівне: Агенція М і Со, 2003. – 75 с.
15. Решетников В., Сотников А. Информатика – что это? – М.: Радио и связь, 1989.
16. Савельев А. Подготовка и редактирование документов. – М., 1990.
17. Черемных О. Текстовый процессор. – М., 1992.
18. Шульте М. Corel Draw 4.0/5.0. – СПб, 1994.