

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Ачхой-Мартановский Дом детского творчества»**

Рассмотрено на
заседании Методического совета
Протокол № _____
от «___» _____ 2018г.

Утверждено
Директор МБУ
«Ачхой-Мартановского ДДТ»
_____ П.М.Бериева
Приказ № _____
от «___» _____ 2018г.

Принято
решением Педагогического Совета
Протокол № _____
от «___» _____ 2018г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая модульная программа
художественной направленности
«Компьютерная графика»**

Уровень программы: стартовый, базовый, продвинутый

Возрастная категория участников: 6-15 лет.
Срок реализации: 1 год
Количество групп: -1

Составитель:
Кантаев Бислан Русланович
педагог дополнительного образования

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендовала к реализации в МБУ ДО «Ачхой-Мартановский ДДТ».

Экспертное заключение (рецензия) № ____ от « ____ » _____ 2018г.

Эксперт _____

(ф.и.о., должность)

Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Данная программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами, регламентирующими задачи, содержание и формы организации педагогического процесса в дополнительном образовании:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» - Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 года №1726-р;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014г. № 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;

- Приказ Минтруда России от 08.09.2015г. №613н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»

- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

Направленность программы.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа "Компьютерная графика" имеет художественную направленность и рассчитана на детей 6-15 лет. Она предполагает освоение навыков работы с современными информационно-технологическими пакетами программ. Дает возможность получения дополнительного образования, интеграции в общее образование.

Настоящая программа имеет **стартовый, базовый и продвинутый уровни.**

Стартовый уровень – первый год обучения, объем 144 часа. Охватывает круг первоначальных знаний и навыков, необходимых для работы на компьютере, является начальным уровнем овладения комплексом минимума знаний и практических навыков для последующей самостоятельной работы. Обучающиеся овладевают первоначальными представлениями и понятиями.

Базовый уровень программы – второй год обучения, объем работы 216 часов.

Программа этого уровня предполагает углубление и расширение знаний по самореализации, формированию личности ребёнка, умения и навыков выполнения логических и творческих заданий различной направленности, а так же навыки самостоятельной деятельности, который используется на этапах изучения инструментария редакторов

Продвинутый уровень программы – третий год обучения, объем работы 216 часов. Программа этого уровня предполагает углубление и расширение знаний, и являются элементами специального развития ребенка с помощью компьютерной графики. Эти знания помогут обучающимся в дальнейшей профессиональной деятельности. Умение работать с информацией помогает ребенку анализировать происходящее вокруг, принимать обдуманные решения и делать соответствующие выводы.

Актуальность программы

Актуальность данной программы состоит в том, что она предоставляет возможность обучающимся освоения графических редакторов как инструмента самовыражения и в ней упор делается не просто на изучение рабочих инструментов редакторов, а на интегрированное применение различных техник при выполнении работ. 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.

Отличительные особенности

В отличие от других программ, компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий для школьников. В связи с активным вхождением данного направления в жизнь каждого цивилизованного человека встал вопрос о необходимости его изучения, в том числе и в учреждениях дополнительного образования. Навыки работы в графике пригодятся для электронного общения, в оформлении школьных рефератов, докладов, при составлении различных электронных документов, для создания эксклюзивных открыток к праздникам. А может, кто-то из них будет творить; ведь владение техниками компьютерной графики не исключает, а стимулирует творчество.

В программу входят:

Модуль 1. «Компьютерная графика»

Модуль 2. «Изобразительное искусство»

Модуль 3. «Анимация»

Каждый модуль программы представляет собой самостоятельный, целостный блок. Главной задачей педагога в данных условиях является не передача знаний в готовом виде, а ориентирование учащихся в самостоятельном поиске нужной информации через совместную поисково-познавательную деятельность, решение возникающих проблем в сотрудничестве и взаимопомощи. Основной формой деятельности является работа с группой на основе игровых технологий и методов.

Категория учащихся:

Программа рассчитана на детей 7 – 15 лет. В группе **второго года** обучения деятельность обучающихся имеет определенную направленность, что требует от них специальных знаний, умений и навыков. Обучение направлено на расширение знаний по цифровой живописи. По желанию обучающиеся имеют возможность получать знания по

изобразительному искусству или флешанимации. В основном в группе 2 года обучения участвует контингент учащихся 5 - 7 классов.

В группе 3 года обучения в практической деятельности посильность занятий координируется с личностными возможностями обучающихся. При завершении обучения базового уровня, обучающиеся могут перейти на продвинутый уровень программы (профессионально – ориентированный).

Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению его родителей (законных представителей) и представлении справки о состоянии здоровья ребенка. Группы имеют постоянный состав, но допускается коррекция.

Сроки реализации и объем программы.

Срок

реализации программы – 2 года. Объем программы – 216 часов: часы распределены по модулям. Для изучения модуля «Компьютерная графика» отведено 144 часа. На модули «Изобразительное искусство» и «Анимация» по 36 часов.

Формы организации образовательного процесса.

Занятия проводятся в разновозрастных группах, численный состав групп: 2 год обучения - 12 человек, 3 год обучения - 9 человек.

Режим занятий: 2-й год обучения – 2 раза в неделю по 3 часа, 3 год обучения – 2 раза в неделю по 3 часа. Продолжительность занятий – 45 минут с перерывом в 10 минут.

Цель и задачи программы

Цель: Формирование и развитие у учащихся практических умений в области компьютерной графики. Расширение познания детей в области живописи и анимации для их успешной социализации и профподготовки. Развивать интеллектуальные способности и познавательный интерес к информационным технологиям.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить воспитанников с приемами работы с компьютером;
- обучать технике рисования;

Развивающие:

- развивать природные задатки, творческий потенциал каждого ребенка.
- развивать положительные эмоции и волевые - качества;

Воспитательные:

- приобщать учащихся к миру живописи и компьютерной графики.
- развивать потребность к творческому труду, стремление преодолевать трудности как самому, так и с членами коллектива в совместной творческой деятельности.

Модуль 1. «Компьютерная графика»

Цель: Формирование и развитие у учащихся практических умений в области компьютерной графики.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить воспитанников с приемами работы с компьютером;

-обучать технике рисования;

Развивающие:

- дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;

Воспитательные:

- приобщать учащихся к миру компьютерной графики.
- способствовать развитию внутренней свободы ребенка, способности к самореализации;

Модуль 2. «Изобразительное искусство»

Цель: формирование у детей навыков художественной деятельности в процессе занятий изобразительным творчеством.

Задачи:

Обучающие:

- изучение основ реалистического рисунка, технических приемов работы различными графическими материалами;
- изучение особенностей живописи; формирование навыков работы красками;
- Формирование умения использовать перспективу, предметы близкого и среднего плана. Линию горизонта линейную перспективу в сюжетном рисовании

Развивающие:

- Понимание содержания и выразительности образа,
- Знакомство с возможностями цвета для передачи настроения,
- Составление сложных оттенков с использованием основных цветов и белил.
- Составление разнообразных узоров для предметов быта,
- Создание орнаментальных узоров растительного и предметного характера с использованием ритма, симметрии, настроения,

Воспитательные:

- развитие эстетического сознания детей, художественного вкуса и творческих способностей, эмоциональной отзывчивости на произведения изобразительного искусства,
- расширение и углубление представлений детей о разных видах живописи и жанрах изобразительного искусства графике живописи, пейзаже, портрете, натюрморте, автопортрете

Модуль 3. «Анимация»

Цель: способствовать развитию компетентности учащихся в вопросе создания анимации, способствовать формированию интереса к профессиям связанным с мультипликацией, дизайном, формирование интереса к информационно - технологическому направлению профиля путем ознакомления с особенностями создания анимации.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации,
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы.

Развивающие:

- развитие способностей, навыков, умений по предмету, интереса, активизация внимания, мышления, пространственного воображения, образно-логического мышления, памяти, эмоциональной сферы

- развивать у детей тонкую моторику рук, глазомер, чувство гармонии и красоты.

Воспитательные:

- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, воспитание эстетического и художественного вкуса;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- воспитывать усидчивость, внимательность, умение работать в коллективе.

Планируемые результаты освоения программы.

Модуль № 1

Обучающиеся будут:

знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;

уметь:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей.);
- 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;

Получат навыки:

- 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;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;

Модуль № 2

Обучающиеся будут:

знать:

- понятия композиции: симметрия, ритм, колорит;
- изученные способы живописного изображения животных;
- понятия: основные и дополнительные цвета, цветовой тон, тёплые и холодные цвета, колорит;
- понятия пейзажной композиции: пространство, масса, доминанта, фон;
- изученные приемы графического изображения;

уметь:

- использовать примакивание, линейное изображение концом кисти, заливку в границах контура;
- выполнять изображения способами по-сырому и лессировкой;
- выполнять технические приемы графического изображения - линию, тон, фактуру;

Модуль № 3

Обучающиеся будут:

знать:

- преобразование множества заготовок в целостное и законченное действие;
- технологии обработки фото и видео информации

уметь:

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

-выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ.

Получат навыки:

-Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Личностные результаты освоения программы.

У учащихся будут сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми;
- способность к личностному самоопределению в выборе будущей профессии; устойчивый познавательный интерес к программированию, оформлению, созданию дизайна;
- ориентация на достижение успеха;
- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию

**Учебно-тематический план
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютерная графика»**

№ п/п	Тема занятий	Количество часов			Формы аттестации контроля
		Все го	Тео рия	Прак тика	
1.	Модуль № I «Компьютерная графика»	144	44	100	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	-	2	
1.2	Вспоминаем принципы работы в PS	8	4	4	
1.3	Вспомогательные программы	6	2	4	
1.4	Изучение простых инструментов редактора AdobePhotoshop	8	2	6	
1.5	Изучение принципов работы в AdobePhotoshop	10	2	8	
1.6	Техника коллажирования, комбинирование изображений	12	4	8	
1.7	Использование различных техник при создании изображений	12	4	8	
1.8	Выставочная деятельность обучающихся	8	-	8	
1.9	Способы создания GIF анимации	8	4	4	
1.10	Способы оформления текстовой информации в AdobePhotoshop	10	4	6	
1.11	Самостоятельная творческая проектная деятельность	12	4	8	
1.12	Обработка растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop CS	18	2	6	
1.13	Web-функции Photoshop	6	2	4	собеседование
1.14	Техника рисования с помощью мыши и графического планшета.	16	4	12	
1.15	Adobe Photoshop как мощный редактор для работы с фотографией	18	6	12	
2.	Модуль 2. «Изобразительное искусство»	36	14	22	
2.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	-	2	

2.2	Рисование различных фигур	2	-	2	
2.3	Живописное изображение мира животных	4	2	2	
2.4	Живопись с натуры	4	2	2	
2.5	Живопись натюрморта и природных форм	4	2	2	
2.6	Цветоведение	4	2	2	
2.7	Тематическая живопись	6	2	4	
2.8	Живопись пейзажа	4	2	2	Конкурс, проект
2.9	Живописное изображение человека	6	2	4	
3.	Модуль 3. «Анимация»	36			
3.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ . ознакомление с программой	2	-	2	
3.2	Animate CC – программа и инструменты.	2	1	1	
3.3	Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.	2	1	1	
3.4	Растровые и векторные изображения.	2	1	1	
3.5	Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.	2	1	1	
3.6	Покадровая анимация.	2	1	1	
3.7	Анимация движения.	2	1	1	
3.8	Эффекты анимации: тень.	2	1	1	
3.9	Анимация формы.	2	1	1	
3.10	Инструменты панели выравнивания.	2	1	1	
3.11	Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов.	2	1	1	
3.12	Эффекты анимации: маска.	2	1	1	
3.13	Эффекты анимации: работа со звуком.	2	1	1	
3.14	Работа с текстом.	2	1	1	
3.15	Публикация мультфильма.	2	-	2	
3.16	Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Animate CC.	2	-	2	
3.17	Ресурсы для публикации своих работ в сети Интернет.	2	-	2	

Содержание программы:

Модуль № I «Компьютерная графика» 144 часа

1. Введение в образовательную программу. Инструкция по ТБ

Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Теоретические основы компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Обзор графических редакторов. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики. Обзор графических редакторов. Растровые и векторные графические редакторы.

2. Вспоминаем принципы работы в Paint

Прием прорисовки объема предмета, использование текстур, выделение, копирование, разворот, масштабирование частей рисунка.

3.Вспомогательные программы

Изучение этого материала показывает детям возможности использования уже знакомых программ для работы с графикой, возможность взглянуть на имеющийся багаж знаний с точки зрения его практической полезности. Уроки по использованию Интернета, поиск и сохранение информации, работа с презентациями: создание презентаций, новый кадр, вставка текста, вставка графики, шаблоны оформления, анимированные и звуковые эффекты.

4.Изучение простых инструментов редактора AdobePhotoshop

Устройства ввода графических изображений

Мышь, графический планшет, сканер, цифровая фотокамера

Устройства вывода графических изображений

Дисплей, принтер.

5.Изучение принципов работы в AdobePhotoshop

Их сходство и отличие от работы в Paint (растровая графика, способ копирования, вырезания, переноса, слои, области выделения, сложные параметры инструментов) Изучение простых инструментов редактора AdobePhotoshop. Освоение работы в профессиональном графическом редакторе начинается с изучения работы его простых, схожих с уже известными ученикам (по редактору Paint) инструментов, таких, как ластик, кисть, овальная,прямоугольная область выделения. В то же время, при изучении этих инструментов происходит осознание принципов работы в более серьезном редакторе.

6.Техника коллажирования, комбинирование изображений.

Теория:

Изучение специфики графики в технике коллажа. Знакомство и обсуждение классических работ в этой технике. Рисование коллажей "от простого к сложному" (от "склеивания" готовых изображений в Paint к единой, связной картине в GIMP), приемы комбинирования изображений.

Практика:

Создание простейшего коллажа, подбор темы и материалов, добавление спецэффектов (свечение, звезды, брызги и т.д.), коллаж «Игрушки», «Конь, бегущий по берегу моря».

7.Использование различных техник при создании изображений.

Изучение свойств различных инструментов, позволяющих как создавать новые изображения ("Зимний лес" - работа кистями), так и обрабатывать уже готовые ("Портрет кистью"- инструмент художественная кисть с предысторией) в особенной художественной манере. Практика «Комната смеха» (трансформация своей фотографии) Эллиптическая область. Рисуем объем «Шар» (градиент), «Открытка Новогодние шары», «Новогодние шары со звездами» (использовать инструмент трансформации), Картина кистью «Зимний лес».

8.Выставочная деятельность учащихся.

Эта тема занимает важное место в рамках программы и как стимул изучения материала, повышения самооценки детей, значимости их достижений, и как концентрация полученных знаний, комплексное применение их на практике. Каждый учащийся в течении учебного года оформляет, как минимум, 2 работы на конкурсы областного уровня (4 за курс) и 2 работы на выставки в учреждении (4). Подбор темы работы для выставки. Поэтапный разбор создания рисунка. Просмотр работ по теме в Интернет (работы художников, дизайнеров).

9.Способы создания GIF анимации

Анимация - выразительный инструмент отображения компьютерной графики. Этот спецэффект можно широко использовать в электронном виде (графика для презентаций, электронных документов, смайлы, оформление ников, аватар, электронных писем, открытки, календари).

10.Способы оформления текстовой информации в Adobe Photoshop

Оформление текстов занимает важную роль как в изучении редактора, так и в применении этих знаний на практике (оформление различных документов, презентаций, красочных подписей). Тексты также могут быть и частью самой графики (обложки книг, музыкальных альбомов, подпись работы).

11.Самостоятельная творческая проектная деятельность

Закреплению изучаемого материала, развитию внимания, аккуратности, терпения у детей при выполнении работ, развитию творческой активности способствуют практические занятия на свободную тему, как правило, после изучения очередного блока программы.

На втором году обучения предпочтение отдается выполнению проектных, требующих сложного поэтапного анализа и выполнения, работ ("Фото рамка", "Мой календарь").

12.Обработка растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop CS.

Размеры изображений. Единицы измерения размера изображения. Понятие разрешения изображения. Выделение областей. Использование различных инструментов выделения. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения. Автоматическая настройка изображения

Команды автокоррекции Восстановление нечеткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера. Подготовка изображения к печати. Работа со слоями.

Понятие слоя. Автоматическое создание слоя при копировании. Ручное создание слоя.

Операции над слоями. Ретуширование и восстановление фотографий. Инструменты ретуширования изображения. Способы и инструменты устранения дефектов изображений. Маски.

13.Web-функции Photoshop.

Текст как слой. Спецэффекты и их виды. Создание визуальных спецэффектов Применение различных фильтров для создания спецэффектов. Создание фона для Web-странички(вертикального и безшовного), Создание Web-кнопок. оптимизация изображений. Создание gif-анимации и размещение ее на HTML-страничке

14.Техника рисования с помощью мыши и графического планшета.

Настройка инструментов рисования для мыши. Тонкости в технике рисования мышью. Знакомство с графическим планшетом, настройка планшета, пера. Настройка инструментов рисования для пера. Тонкости в технике рисования пером на планшете (нажим, наклон, смешивание красок).

15.Adobe Photoshop как мощный редактор для работы с фотографией.

Подбор фотографий для редактирования и фотомонтажа. Обработка фотографий при помощи фильтров, плагинов, экшенов. Сложный фотомонтаж (создание единого гармоничного изображения путем объединения и обработки множества различных слоёв). Работа со сложным форматом RAW: тонкости коррекции формата, коррекция экспозиции, света/тени, шума, цвета. Правильность применения фотофильтров программы для создания драматичности фотографии или наоборот яркой, теплой, красочной композиции. Правила обесцвечивания фотографии, настройки черно-белой фотографии, сепии. Обработка фотографий в различных стилях. Имитация профессиональных фотографий созданных при помощи только фотоаппарата и объектива (tilt-shift).

Модуль 2. «Изобразительное искусство» -36 часов

1.Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.

2. Рисование различных геометрических фигур.

3.Живописное изображение мира растений. Разнообразие форм растительного мира. Различие видов наземных растений: деревья, кустарники, травы. Их основные элементы: стебель, ствол, ветви, листья,

цветы, плоды. Способы живописного изображения растений: примакивание, линейное изображение концом кисти, заливка в границах контура. Ключевые понятия композиции: симметрия, ритм, колорит.

Практика. Темы композиций: "Декоративный букет"; "Грибы"; "Зимний лес"; "В весеннем саду расцвела черемуха".

4. Живописное изображение мира животных. Разнообразие видов животного мира: млекопитающие, птицы, рыбы, земноводные, членистоногие и т.п. Взаимосвязь условий обитания и строения тела животного. Движения животных (грациозность, стремительность, естественность) и способы их передачи. Животные - герои сказок и литературных произведений. Способы живописного изображения животных: по сырому, лессировкой. Ключевые понятия композиции: строение формы, очертания, членение, асимметрия.

Практика. Темы композиций: "Бабочки", "Золотая рыбка", "Котенок", "Птицы на ветках", "Белочка грызет орешки", "Утята и цыплята".

Выполнение иллюстраций к сказке "Теремок".

5. Живопись натюрморта и природных форм. Основные правила реалистического изображения объектов с натуры. Цветовое моделирование объема и пространства. Цветовой тон - видимый нами цвет предметов. Выявление собственных цветов предметов. Работа локальными пятнами.

Практика. Изображение с натуры осенних листьев; выполнение новогодней игрушки "Дед Мороз"; изображение натюрморта из простых по форме овощей и фруктов; натюрморт "Весенние цветы в вазе".

6. Цветоведение. Общие сведения о цветоведении. Свойства цвета: цветовой тон, его насыщенность, ахроматические тона. Цветовой круг. Основные и дополнительные цвета. Теплые и холодные цвета. Приемы построения гармоничных цветовых структур.

Практика. Составление цветового круга. Упражнение на смешивание цветов с белым и черным.

7. Живопись пейзажа. Воздух, вода, земля и их соединение в природных пейзажах. Пространство, масса, воздушная перспектива. Активные и пассивные ландшафты. Изменение колорита природных форм в зависимости от времен года. Человек и природа. Индустриальный городской пейзаж. Мир звезд и галактик, вселенная. Изображение космоса в творческих фантазиях художника. Ключевые понятия композиции: пространство, масса, доминанта, фон.

Практика. Темы композиций: "Дом, в котором я живу"; "Корабли на море"; "Сказочный дворец"; "На космодроме"; "Весна пришла".

8. Живописное изображение человека. Человек, строение его лица и тела, основные динамические позы, многообразие видов деятельности человека. Основы многофигурной композиции.

Практика. Темы композиций: "Портрет мамы (бабушки)"; "Дети лепят снеговика"; "Помощь маме по дому"; "Мечты о лете".

9. Итоговые занятия.

Модуль 3. «Анимация» - 36 часов

1. **Вводное занятие.** Инструктаж по ТБ. ознакомление с программой

2. **Animate CC** – программа и инструменты. Написание сценария. Панель инструментов, графические примитивы, меню, сцена, timeline (временная шкала), панель смешивания цветов.

3. **Кисть, сцена и краски** – работа над декорациями. Создание декораций к открытке. Особенности работы с инструментом – кисть, карандаш, заливка, смешивание цветов.

4. **Растровые и векторные изображения.** Создание открытки при помощи графических примитивов. Растровые, векторные изображения; технология работы с инструментами квадрат, круг, линия.
5. **Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.** Создание графических символов. Библиотека, графический символ, изменение символа, дублирование символа.
6. **Покадровая анимация.** Создание символов типа - Movie clip. Фрейм, ключевой фрейм, создание фреймов.
7. **Анимация движения,** создание символов типа - Movie clip. Особенности создания анимации движения.
8. **Эффекты анимации: тень.** Изменение символов, добавление тени. Эффекты анимации: тень.
9. **Анимация формы,** создание символов типа - Movie clip. Особенности создания анимации формы, подсказки к форме, разбивка изображения.
10. **Инструменты панели выравнивания.** Размещение символов на сцене – изменение размеров символов с помощью панели свойства и выравнивание. Инструменты панели выравнивание, инструменты панели свойства.
11. **Эффекты анимации:** изменение цвета и прозрачности объектов. Применение в мультфильме эффектов изменения цвет и прозрачности. Закладка цвет: альфаканал, яркость, тон, улучшенный; преобразование символов.
12. **Эффекты анимации: маска.** Создание символов с эффектом маска.
13. **Эффекты анимации: работа со звуком.** Использование стандартных звуков в фильме. Запись звука, использование стандартных звуков, эффектов, контроль звука.
14. **Работа с текстом.** Заключительный кадр фильма. Информация о авторах фильма. Виды текста, способы изменения текста.
15. **Публикация мультфильма.** Подбор формата, качества изображения и звука. Расширения *.fla, *.swt, *.gif, *.jpg и т.д. качество изображения, качество звука. Особенности публикации для сети Интернет.
16. **Ресурсы для поиска уроков и** дополнительной информации о программе Animate CC. Поиск в сети Интернет информации о новых версиях программы. Интернет, браузер, поиск с помощью каталогов и сервисов.
17. **Ресурсы для публикации своих работ** в сети Интернет. Регистрация на сайте загрузка информации. Регистрация пользователя, регистрационные данные, защита от авторегистрации, форматы файлов для загрузки на сервер.

Календарный учебный график

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Компьютерная графика»
на 2018-2019 учебный год

ДАТА	Время проведения	Наименование тем и разделов	Кол-во часов			Форма проведения занятия	Форма контроля	Место проведения
			ВСЕГО	Теория	Практика			
Модуль № 1 «Компьютерная графика»			144	54	90			
Сентябрь								
3	14.50-16.25	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	-	2		Стартовое тестирование	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
5,10,12	14.50-16.25	Вспоминаем принципы работы в PS	6	2	4		Устный опрос	

17,19, 24,26, 1	14.50- 16.25	Вспомогательные программы	10	4	6			
		Октябрь -ноябрь						
3, 8,10, 15,17	14.50- 16.25	Изучение простых инструментов редактора AdobePhotoshop	10	4	6			
22,24, 29,31, 5,7	14.50- 16.25	Изучение принципов работы в AdobePhotoshop	12	4	8			
		Ноябрь						
12,14 19,21, 26,28	14.50- 16.25	Техника коллажирования, комбинирование изображений	12	4	8			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Декабрь						
3,5, 10,12 17,19	14.50- 16.25	Использование различных техник при создании изображений	12	6	6			
24,26, 31	14.50- 16.25	Выставочная деятельность обучающихся	6	-	6			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Декабрь						
28,3 5,	14.50- 16.25	Способы создания GIF анимации	10	4	6		беседа	
10,12, 17	14.50- 16.25	Способы оформления текстовой информации в AdobePhotoshop	10	4	6			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
19,24, 26,31	14.50- 16.25	Самостоятельная творческая проектная деятельность	12	4	8			
		Январь						
9,14,1 6	14.50- 16.25	Обработка растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop CS	10	4	6			
21,23 28	14.50- 16.25	Web-функции Photoshop	6	2	4		Беседа	
		Февраль						
30,4, 6,11,1 318,2 0	14.50- 16.25	Техника рисования с помощью мыши и графического планшета.	14	6	8			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Февраль-март						

25,27 4,6 11,13	14.50- 16.25	Adobe Photoshop как мощный редактор для работы с фотографией	12	6	6			
18,20	14.50- 16.25	Правила обесцвечивания фотографии	4	2	2			
25,27	14.50- 16.25	Настройки черно-белой фотографии, сепии.	4	2	2			
		Апрель						
1,3 8,10	14.50- 16.25	Обработка фотографий в различных стилях.	8	4	4			
15,17 22,24 29	14.50- 16.25	Комбинирование изображений. Выделение с помощью инструментов «Лассо» и «Волшебная палочка»	10	4	6			
		Май						
13,15 20	14.50- 16.25	Практика «Конь, бегущий по берегу моря»	6	2	4			
22,27 29	14.50- 16.25	Работа с текстом. Практическая работа «Золотая надпись». Работа над проектами.	6	2	4		Защита проектов	
Модуль 2. «Изобразительное искусство»			36	14	22			
		Сентябрь						
3	14.00- 14.45	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	-	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
10 17,24	14.00- 14.45	Рисование различных фигур	3	1	2			
		Октябрь						
1,8 15,22	14.00- 14.45	Живописное изображение мира животных	4	2	2			
		Ноябрь						
29,5 12,19	14.00- 14.45	Живопись с натуры	4	2	2		Беседа.	
		Декабрь						

26 3,10,1 7	14.00- 14.45	Живопись натюрморта и природных форм	4	2	2			
		Декабрь- Январь						
24,31, 14,21	14.00- 14.45	Цветоведение	4	2	2			
		Январь-февраль						
28,4,1 118,2 5,4	14.00- 14.45	Тематическая живопись	6	2	4			
		Март						
11,18, 25,1	14.00- 14.45	Живопись пейзажа	4	2	2		Защита проекта	
		Апрель -май						
8,15, 22,29, 13,20	14.00- 14.45	Живописное изображение человека	6	2	4			
27 мая		Итоговое занятие	2	-	-		Защита проекта	
Модуль 3. «Анимация»			36			комбини рованна я	Беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Сентябрь						
5,12	14.00- 14.45	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ . ознакомление с программой	2	-	2			
19,26	14.00- 14.45	Animate CC – программа и инструменты.	2	1	1	комбини рованна я		
		Октябрь						
3,10	14.00- 14.45	Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.	2	1	1			
17,24	14.00- 14.45	Растровые и векторные изображения.	2	1	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
31,7	14.00- 14.45	Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.	2	1	1	комбини рованна я		
		Ноябрь						
14,21	14.00- 14.45	Покадровая анимация.	2	1	1			
28,5	14.00- 14.45	Анимация движения.	2	1	1		Опрос.	
		Декабрь						

12,19	14.00-14.45	Эффекты анимации: тень.	2	1	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
26,9	14.00-14.45	Анимация формы.	2	1	1	комбинированная		
		Январь						
16,23	14.00-14.45	Инструменты панели выравнивания.	2	1	1		Тесты	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
30,7	14.00-14.45	Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов.	2	1	1			
		Февраль						
14,21	14.00-14.45	Эффекты анимации: маска.	2	1	1	комбинированная	практика	
28,6	14.00-14.45	Эффекты анимации: работа со звуком.	2	1	1			
		Март						
13,20	14.00-14.45	Работа с текстом.	2	1	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
27,3	14.00-14.45	Публикация мультфильма.	2	-	2			
		Апрель						
10,17	14.00-14.45	Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Animate CC.	2	-	2			
24	14.00-14.45	Резервный час	1	-	1			
		Май						
15,22	14.00-14.45	Ресурсы для публикации своих работ в сети Интернет.	4	-	4	-	Защита проекта	

Формы аттестации и оценочные материалы.

Данная программа предусматривает следующие виды контроля:

- вводный контроль (тест, собеседование) – сентябрь;
- текущий контроль знаний (творческие задания, конкурсы) – по текущей теме;
- итоговый контроль (тест) – по окончании обучения по программе.

Методы и формы отслеживания результативности обучения и воспитания:

методы:

- открытое педагогическое наблюдение;
- оценка продуктов творческой деятельности детей;

формы:

- тестирование,

- участие в конкурсах путем соревнований внутри группы;
- выполнение творческих работ с тематическими заданиями. Защита проекта (проекты помогают комплексному закреплению материала, используются в выставочной деятельности, а также являются демонстрацией вариантов применения полученных знаний).
- представление работ лучших учащихся на дистанционные конкурсы регионального и всероссийского уровней.

Критерии оценки достижения планируемых результатов программы.

Уровень усвоения программного материала обучающимися определяется по трем параметрам:

- Низкий уровень

Теоретические знания: степень усвоения обучающимися теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Личностные качества учащегося. Обучающийся обращается за помощью только тогда, когда совсем не может выполнить задание. Работу выполняет не всегда аккуратно. Слабо проявляет фантазию и творческий подход при выполнении рисунка.

- Средний уровень.

Обучающийся уверенно формулирует правила ТБ

Знание технологии: степень усвоения обучающимися данного материала, глубина, широта и системность знания технологии. Участвует в соревнованиях, но не занимает места.

Личностные качества учащегося. Обучающийся легко общается с людьми, при затруднении не всегда обращается за помощью. Работу выполняет охотно, но ошибки исправляет только при вмешательстве педагога. Не всегда проявляет фантазию, но творчески подходит к выполнению рисунка.

- Высокий уровень

Обучающийся отлично знает правила ТБ.

Уровень овладения практическими умениями и навыками: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов, обучающихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов. Участие во всех конкурсах и призовые места.

Личностные качества учащегося. Обучающийся легко общается с людьми, и сам готов помочь товарищам. Работу выполняет охотно, замечает свои ошибки и самостоятельно их исправляет. Всегда проявляет фантазию и творчески подходит при выполнении работ.

При определении уровня обучения детей, используются следующие методы: собеседование, наблюдение, опрос, тестирование, экспертная оценка компьютерного проекта.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения детьми практических заданий. Например, создание новогодней открытки, календаря с изображением автора, «королевство кривых зеркал» (анимированная фотография автора).

Тематический контроль проводится после изучения разделов программы по годам обучения в форме отчетных работ: восстановление архивных, старых, поврежденных фотографий, фотомонтаж, фотоотчет о виртуальном путешествии обучающихся, построение генеалогического дерева семьи ребенка и т.п.

Итоговый контроль

В течение учебного года **проводится** контроль теоретических знаний в форме тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную.

Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.

Материально-техническое обеспечение программы.

Аппаратное обеспечение:

1. IBM PC – совместимый компьютер;
2. Процессор intel core и выше;
3. оперативная память 4 GB и больше;
4. видеокарта, поддерживающая 16-битный цвет (= 65 000 оттенков) и разрешение 800x600 (желательно — 1920x1080);
5. дисплей с диагональю 15“ и выше

Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows 7 или Windows 10;
2. Adobe PhotoShop CS3 и выше
3. Визуальный редактор - Microsoft FrontPage, Adobe Dreamweaver
4. Программа для просмотра рисунков (FastStone, и т.п.).

помещение: учебный кабинет, рассчитанный на учебную группу от 15 чел, парты, стулья из расчета на каждого учащегося.

Компьютеры, планшеты для компьютерной графики, проектор, принтер, колонки.

Материал необходимый для набросков (гуашь, акварель, ватман, карандаши и т.д)

Наличие программного обеспечения на ПК.

Помещение для

занятий соответствует требованиям санитарно-гигиенических норм и правил по технике безопасности.

Цели и задачи, поставленные в программе, осуществляются в тесном сотрудничестве детей, педагогов и родителей.

Для успешного овладения содержанием образовательной программы сочетаются различные формы, методы и средства обучения. Для развития фантазии и творческих способностей у детей проводятся занятия, на которых они создают авторские работы по собственному замыслу, на основании приобретённых знаний и навыков. Большинство учебных занятий проводится в форме практических занятий, бесед, тематических праздников.

Кадровое обеспечение программы.

Программа может быть реализована одним педагогом дополнительного образования, имеющим образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы, осваиваемой учащимися. Для реализации данной программы не требуется обязательного участия узких специалистов.

Учебно-методическое обеспечение.

Методическое обеспечение образовательной программы «» включает в себя дидактические принципы, методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов.

Основным **способом организации работы** с обучающимися является индивидуальная работа.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность.

Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

**Критериально-оценочная база оценки образовательных результатов по
дополнительной общеобразовательной программе
"Компьютерная графика"**

Задача	Критерий	Показатель	Метод
Обучить приемам работы в различных графических редакторах	Уровень выполнения работ	Практические работы (качество, законченность, количество); ведение и понимание записей теории.	Устный опрос; контрольные задания; соревнования внутри объединения.
		Участие в конкурсах (уровень конкурса, результативность).	Участие в конкурсах.
Обучить различным техникам обработки и создания изображений, созданию спецэффектов	Уровень применения на практике различных техник в работе с изображениями.	Практические работы с использованием различных техник(качество, законченность, количество) по заданию педагога.	Рабочая электронная папка индивидуальных работ; контрольные задания.
		Самостоятельные творческие работы (количество, уровень, законченность).	Самооценка работ ребенка; наблюдение педагога, выставки на стенде.
Развить конструктивно-технические способности учащихся	Уровень обработки графических изображений.	Самостоятельные творческие работы с использованием изученных техник и методов(качество, разноплановость, количество).	Участие в конкурсах.
Развить творческие способности учащихся	Уровень самостоятельных творческих работ.	Законченность, разноплановость, количество (по темам).	Наблюдение; анализ.
		Применение изученных техник и методов для выполнения авторских творческих работ (комплексно).	Наблюдение; анализ; участие в конкурсах.
Формирование аккуратности, терпения, самостоятельности учащихся	Уровень выполнения практических работ (поэтапно).	Промежуточные состояния практических работ (наличие).	Самоанализ; опрос; анализ; уровень конкурсных работ.

Формирование ценностного отношения к труду	Уровень выполнения, применение авторских работ.	Уровень выполнения, законченность, использование авторских работ.. Участие в мероприятиях учреждения ДО, оформлении рабочего стенда в благотворительных акциях с использованием авторских работ	Количество законченных работ. Количество авторских работ для мероприятий.
--	---	--	--

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
3. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2012.
4. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
5. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2010г

Список используемой литературы для педагога:

1. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
2. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
3. Образовательные сайты Интернет.
4. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
6. Государственный образовательный стандарт /Вестник образования. 2004 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
7. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде OpenOffice.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
8. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва.:. 2008
9. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

Интернет ресурсы

1. <http://school-collection.edu.ru>.

Общие образовательные сайты:

1. www.edu.ru федеральный портал Российское образование
2. www.kidsworld.ru дополнительное образование детей
3. www.gorski.ru/index.html международная академия дополнительного образования

Электронные библиотеки:

1. ru.wikipedia.org Википедия
2. www.bibliotekar.ru/index.htm электронная библиотека по искусству
3. www.solnet.ee портал «Солнышко»
4. www.1september.ru издательский дом «Первое сентября»

**ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ КАНТАЕВА Б.Р. ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ**

Тема: «Виды компьютерной графики. Сравнительная характеристика растровой и векторной графики».

Цель: познакомить с видами компьютерной графики, достоинствами и недостатками; научить сравнивать растровые и векторные изображения, характеризовать их.

Задачи:

Образовательные:

- ввести понятие компьютерная графика, растр, разобрать виды графики, знать особенности графических форматов;
- научить характеризовать, различать, сравнивать растровые и векторные изображения;
- Познакомить учащихся с графическими возможностями компьютера
- установить межпредметные связи между предметами информатика – изобразительное искусство;

Развивающие:

сформировать умение устанавливать причинно-следственные связи, выделять главное, уметь работать в группе, рационально использовать время, уметь самостоятельно получать знания;

Воспитательные:

- продолжить формировать интерес к предмету.

Здоровьесберегающие:

- соблюдать санитарные нормы и правила техники безопасности при работе с компьютером.

Тип занятия: формирования новых знаний и умений

Метод: исследовательский

Оборудование и методическое обеспечение: компьютеры, мультимедийный проектор, раздаточный материал (карточки с заданием для работы на компьютере, карточка учащегося).

План

- I. Организационный момент (8 мин)
- II. Изучение нового материала (8 мин)
- III. Физкультминутка (2 мин.)
- IV. Организация исследовательской деятельности (10 мин)
- V. Закрепление изученного материала (7 мин)
- VI. Рефлексия. (1 мин)
- VII. Итог занятия. (2 мин)

Ход

I. Организационный момент

- Здравствуйте ребята! Перед тем, как перейти непосредственно к теме урока, я хочу задать вам вопрос: "Какие картины художников вы знаете?"

ученики вспоминают названия картин и их авторов.

– Я на слайдах разместила несколько узнаваемых картин, некоторые из которых вы сами только что называли.

Педагог демонстрирует репродукции картин знаменитых художников, просит назвать картины и их авторов.

– Как вы думаете, какое отношение это имеет к нашему уроку?

Обучающиеся дают свои варианты ответа

Рисовать можно кистями и красками, можно карандашами. Можно рисовать на бумаге, холсте, ткани. А можно рисовать на экране компьютера.

На заре своего развития на экран компьютера можно было выводить только символы. Но уже тогда люди пытались использовать компьютер в качестве художественного инструмента.

Но со временем люди научили компьютер создавать простые изображения: точку, прямую линию, окружность.

В отличие от живописи, изображения на компьютере характеризуются, прежде всего, четкой прорисовкой линий. Поэтому такие возможности компьютеров и стали называть компьютерной графикой.

Давайте с вами вместе, исходя из услышанной истории, попробуем определить тему нашего занятия.

Педагог подводит учеников к определению темы «Компьютерная графика. Виды компьютерной графики»

Беседа

1. Что вы понимаете под компьютерной графикой.

обучающиеся делают записи в тетради

КГ – раздел информатики, занимающийся проблемами «рисования» на ПК.

***КГ** – специальная область информатики, изучающая методы и средства создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных комплексов.*

2. В каких областях она применяется?

- Компьютерное моделирование
- Компьютерные игры
- Обучающие программы
- Реклама и дизайн
- Мультимедиа презентации
- Интернет

3. Что вы хотели бы узнать?

4. Попробуйте сформулировать цель нашего занятия.

Для того, чтобы рисовать на компьютере, необходима специальная программа. Знаете ли вы, как она называется? (графический редактор).

Документом графического редактора является рисунок. Все графические редакторы по способу построения изображения делятся на растровые и векторные. Сравнить растровые и векторные изображения нам и предстоит на сегодняшнем занятии.

II. Изучение нового материала

1. Основные понятия компьютерной графики. Виды компьютерной графики.

***Растровая графика** – изображение строится по точкам. Компьютер хранит параметры каждой точки изображения (её цвет, координаты).*

***Векторная графика** – изображение строится на основе простейших геометрических элементов. Линия – элементарный объект векторной графики. Как и любой объект, линия обладает свойствами: формой (прямая, кривая), толщиной, цветом, начертанием (сплошная, пунктирная).*

2. Эвристическая беседа.

- с помощью любого графического редактора мы получаем изображение; если идет деление редакторов на 2 вида, то что это означает? (разный способ получения этих рисунков).

- какие операции с компьютерными изображениями можно, по-вашему, осуществлять? (масштабировать, сохранять, печатать, конвертировать в другие программы);

- когда вы просматриваете компьютерное изображение, на что вы в первую очередь обращаете внимание (на качество, фотореалистичность)

III. Физкультминутка

– Ребята, чтобы дальше продолжить исследование, нужно хорошо запомнить то, что только изучили. Давайте немного разомнемся перед тем, как приступить к работе за компьютерами.

Видеофайл «физкультминутка»

IV. Организация исследовательской деятельности учащихся на уроке

– Молодцы! Сегодня на уроке мы узнали о двух видах графических изображений: векторных и растровых. Теперь нам необходимо их сравнить между собой.

1. Постановка проблемы:

- а) сравнить графические редакторы по форматам?
- б) сравнить графические редакторы по трансформации изображений? (создать одинаковые рисунки в растровом и векторном редакторе, масштабировать изображения, сравнить)
- в) сравнить графические редакторы по объему создаваемых в них файлов?

Исследовательская работа на компьютере

Обучающиеся разбивается на группы

1 группа – «Трансформация изображений в растровом и векторном редакторах»

2 группа – «Форматы графических файлов»

3 группа – «Объемы растровых и векторных файлов»

– Каждой группе я раздам задание для выполнения исследовательской работы. Вам необходимо заполнить таблицу «Сравнительная характеристика растровой и векторной графики». После того как каждая группа выполнит свою работу, вы заполняете таблицу и оцениваете каждого участника группы при выполнении работы.

Анализ исследовательских работ

Заполняется таблица «Сравнительная характеристика растровой и векторной графики»

Признак для сравнения	Векторная графика	Растровая графика
Область использования	Создание шрифтов, логотипов (полиграфия),	Ретуширование, тоновая и цветовая коррекция

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АЧХОЙ-МАРТАНОВСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

	оформление Web-страниц, создание иллюстраций	изображений, создание коллажей
Примеры программ	Corel DRAW, графический редактор, встроенный в WORD	Adobe Photoshop, Paint
Элементы изображения	Геометрические фигуры	Пиксель
Трансформация изображения	Без потерь качества изображения	Ухудшение качества изображения
Информационный объем изображения	Малый	Большой
Качество отображения объектов реального мира	Отсутствие фотографического качества	Фотографическое качество
Способы сохранения (форматы)	WMF, EPS, CDR, DXF, CGM	BMP, PSD, GIF, PNG, TIFF, JPEG,

– Мы с вами рассмотрели свойства обоих типов компьютерной графики. Как вы думаете, где применяется растровая графика, а где – векторная? *(С помощью растровой графики можно повысить качество старой фотографии; из черно-белой сделать цветную. Используется для художественного творчества. Векторная графика используется для хранения высокоточных объектов (чертежей, схем).)*

– А теперь сдайте мне, пожалуйста, все свои рабочие листы и листы работы группы с оценками каждого участника группы.

V. Закрепление изученного материала

Исключи лишнее и объясни

1. Paint CorelDRAW Ms Access Adobe Photoshop
2. Corel Photo-Paint Adobe Photoshop CorelDRAW Paint
3. WMF PSD TIFF JPEG BMP

VI. Подведение итогов занятия. Рефлексия.

Что нового на сегодняшнем занятии вы узнали? Какие трудности испытывали?
Ваши пожелания, замечания

**ПЛАН-КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ КАНТАЕВА Б.Р. ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ**

Тема: «Создание GIF-анимации».

Цели занятия:

Создание условий для:

- ознакомления обучающихся с online-сервисами сети Интернет вида Конструктор анимаций и создания анимации из набора графических файлов
- организации деятельности учащихся по расширению области их знаний о возможностях графических редакторов как растровых, так и векторных
- осознания обучающимися практической значимости умений создания и редактирования графических изображений и способов использования Буфера обмена
- осмысления и нахождения способов использования программы MS Paint для создания кадров анимации
- содействия развитию умения самостоятельно и аргументировано оценивать свои действия, строить логическое рассуждение, включая установление причинно-следственных связей

Задачи занятия:

Образовательная:

- формировать представления о создании анимации и компьютерной gif-анимации
- совершенствовать навыки работы с графическим редактором Paint для создания и редактирования изображений;
- формировать умение выбирать нужный вид компьютерной графики для своих целей
- познакомить с online-сервисами сети Интернет и научить в них работать.

Развивающая:

- развивать навыки работы на компьютере,
- формировать умение выбирать вид компьютерной графики для определенных целей .

Воспитательная:

- воспитывать интерес к предмету, аккуратность, внимательность, дисциплинированность, умение работать в команде.

Тип занятия:

- комплексного применения знаний: выработка умений самостоятельно применять
- знания в комплексе, в новых условиях.

Форма работы: Фронтальная, индивидуальная, самостоятельная

Методы:

объяснительно-иллюстративный, словесный (беседа), практическая работа.

Технические средства обучения:

компьютеры,
мультимедиапроектор,
экран

Программное обеспечение и материалы к занятию:

ОС MS Windows,
MS Paint, Браузер, online-сервисы
Файлы с изображением для создания анимации
Задание для практической работы,
Карточка рефлексии.

Ход занятия

1. Организационный момент (2 мин)

Обучающиеся сидят за партами (компьютерными столами).

Приветствие.

Проверка наличия отсутствующих.

2. Проверка знаний по теме «Растровая графика» (5 мин)

Сначала мы вместе восхитимся нашими глубокими знаниями о графических изображениях. А для этого проведем маленький устный опрос.

Давайте вспомним, какие виды графических изображений вы уже знаете?

(Растровые и векторные)

Что представляет собой растровое изображение?

(Растровое изображение — изображение, представляющее собой сетку пикселей — цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах)

С помощью какого программного обеспечения редактируют растровую графику?

(Растровую графику редактируют с помощью растровых графических редакторов.)

Какие растровые графические редакторы вы знаете?

(MS Paint, PhotoShop)

Какие форматы растровых графических файлов вы знаете?

(BMP, PNG, JPEG, GIF)

Какой из этих форматов имеет наилучшее качество изображения? Почему?

(BMP) (Используется максимальное количество цветов)

В каком формате обычно сохраняются файлы, полученные на цифровых фотоаппаратах?

(JPEG, jpg)

Почему выбран именно этот формат графических файлов, а не формат BMP?

(Изображение в формате JPEG уменьшается примерно в 8-10 раз за счет сжатия для экономии памяти фотоаппарата)

Какой вы знаете недостаток у формата JPEG?

(Качество изображения при сжатии снижается)

В каком формате не следует сохранять цифровое изображение, полученное с помощью цифрового фотоаппарата?

(GIF – слишком плохое качество, т.к. используется всего 256 цветов)

И все же, если у формата GIF такое плохое качество, где же он тогда используется?

(GIF-анимации небольшого размера)

3. Постановка цели урока (2 мин)

Кто из вас знает, что такое анимация?

(Обучающиеся отвечают)

А как делаются мультфильмы?

(Обучающиеся отвечают)

Я предлагаю вам посмотреть на экране небольшую демонстрацию.

(на экране демонстрируется файл с анимацией)

Скажите, как можно назвать это изображение? Правильно, это анимация, файл в формате GIF. Можно ли **точно** сказать, из какого количества изображений состоит этот файл?

(Больше, чем из одного)

Можно ли сделать анимацию своими руками?

(нарисовать на бумаге)

Можно ли каким-то образом автоматизировать этот процесс?

(обучающиеся предлагают свои варианты)

Как вы думаете, какова будет тема сегодняшнего урока?

(обучающиеся предлагают свои варианты)

Правильно! Сегодня на занятии мы познакомимся с GIF-анимацией более подробно и научимся ее создавать.

4. Объяснение нового материала (10 мин)

(обучающиеся делают записи в тетрадях)

Анимация – создание иллюзии движения (не обязательно на экране монитора). Эффект анимации является результатом быстрой смены изображений немного отличающихся друг от друга.

В технологии анимации используется быстрая смена кадров, которую глаз человека воспринимает как непрерывное движение. Увеличение скорости смены кадров приводит к более полной иллюзии движения. Количество кадров за 1 секунду должно быть не меньше 24.

GIF-анимация – это последовательность растровых графических изображений (кадров). Весь набор кадров хранится в одном растровом графическом файле в формате GIF.

Какое же программное обеспечение необходимо для создания анимации?

Используется 2 вида программного обеспечения.

1. **Создание** набора кадров можно выполнять в любом растровом редакторе, например, MS Paint, который входит в стандартный пакет ОС MS Windows. Можно использовать и векторный графический редактор.
2. **Преобразование** этого набора кадров в GIF-анимацию – в специальном графическом редакторе **Конструкторе анимаций**:
 - **GIMP** — бесплатная
 - **Pivot Stickfigure Animator** — бесплатная (<https://pivotanimator.net/>)
 - **Stykyz** — бесплатная (<http://www.stykyz.net/>)
 - **Synfig** — бесплатная (<http://synfig.org>)
 -

Чтобы не устанавливать на компьютер программу – Конструктор анимаций, можно использовать online-сервисы, расположенные в сети Интернет:

- <https://gifius.ru/>
- <http://gifovina.ru/>
- <https://ru.toolson.net/>

Эти сервисы бесплатны и не требуют регистрации.

5. Практическая работа: Создание GIF-анимации (18 мин)

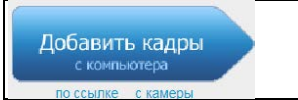
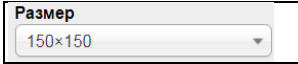
Варианты сценария для анимации из 4 кадров см. в **Приложении 1**.

Цель работы:

научиться создавать кадры для анимации с помощью программы MS Paint
научиться создавать GIF-анимацию из последовательности кадров с помощью online-сервиса Гиффовина.

Ход работы:

1. Создайте в папке своего класса в своей личной папке папку Анимация.
2. С помощью Главного меню (Кнопка Пуск на Панели задач) запустите программу MS Paint.
3. Установите размеры рисунка 150×150 точек.
4. Нарисуйте первый кадр анимации и сохраните файл в папке Анимация в формате PNG под именем Кадр1.
5. Создайте копию этого файла и внесите изменения в изображение. Сохраните второй кадр под именем Кадр2.png.

6. Создайте таким же образом еще 2 файла: Кадр3.png и Кадр4.png.
7. Закройте программу MS Paint.
8. Запустите программу веб-браузер через Главное меню или с помощью ярлыка на Рабочем столе или на Панели задач.
9. Для запуска online-сервиса введите в адресной строке браузера адрес <http://gifovina.ru/> и нажмите клавишу **Enter**.
10. Нажмите кнопку Добавить кадры с компьютера (в левом верхнем углу окна). 
11. Найдите свою папку Анимация и выберите (укажите) все созданные вами кадры для анимации (Кадр1.png, Кадр2.png, Кадр3.png, Кадр4.png). Кадры можно добавлять по одному или сразу всей группой.
12. Установите размер анимации **150×150**. 
13. Установите длительность кадров **0,3** сек (перемещением бегунка или написать).
14. Эффекты не добавляем! Нажмите кнопку **Готово**.
15. В окне Результат можно увидеть полученную анимацию. Если результат вас устраивает, то нажмите кнопку **Скачать** и сохраните полученный файл в свою папку Анимация. Для редактирования анимации закройте окно Результат и измените те параметры, которые вам не понравились: *скорость (длительность кадров), размер, количество кадров*.
16. Откройте полученный файл с помощью браузера.
17. Покажите результат своей работы учителю, после чего закройте окна всех программ и папок.

Результат работы в online-сервисе <http://gifovina.ru/> см. Приложение 2.

6. Рефлексия (5 мин) и выставление оценок

Педагог задает вопросы:

Что мы умели до сегодняшнего занятия?

Рисовать (создавать изображения) в графическом редакторе MS Paint.

Сохранять файлы в формате (по умолчанию) bmp и в других графических форматах.

Что мы сегодня на занятии узнали и чему научились?

Мы узнали, что такое анимация и GIF-анимация и как можно самостоятельно создать компьютерную анимацию.

Обучающиеся заполняют карточки рефлексии. (см. Приложение 3)

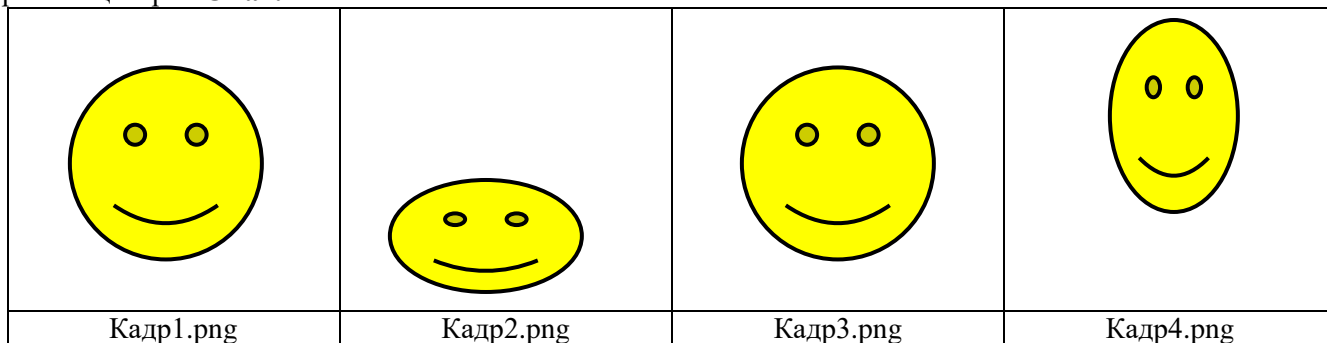
Педагог проверяет анимации учеников и просматривает записи в тетрадях.

Всем спасибо за прекрасные анимации!

С нетерпением жду ваши новые работы!

Приложение 1

Вариант сценария **Смайлик**

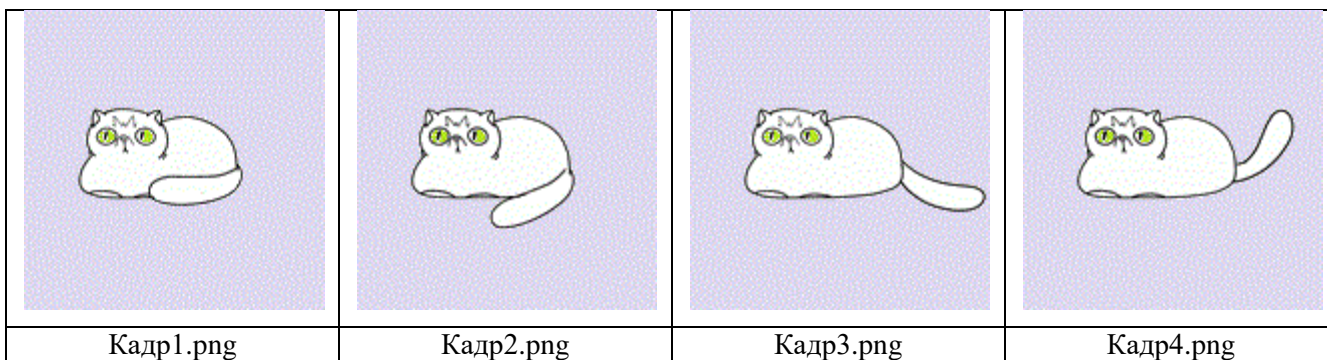


Для Смайлика рекомендуется установить конечные параметры:

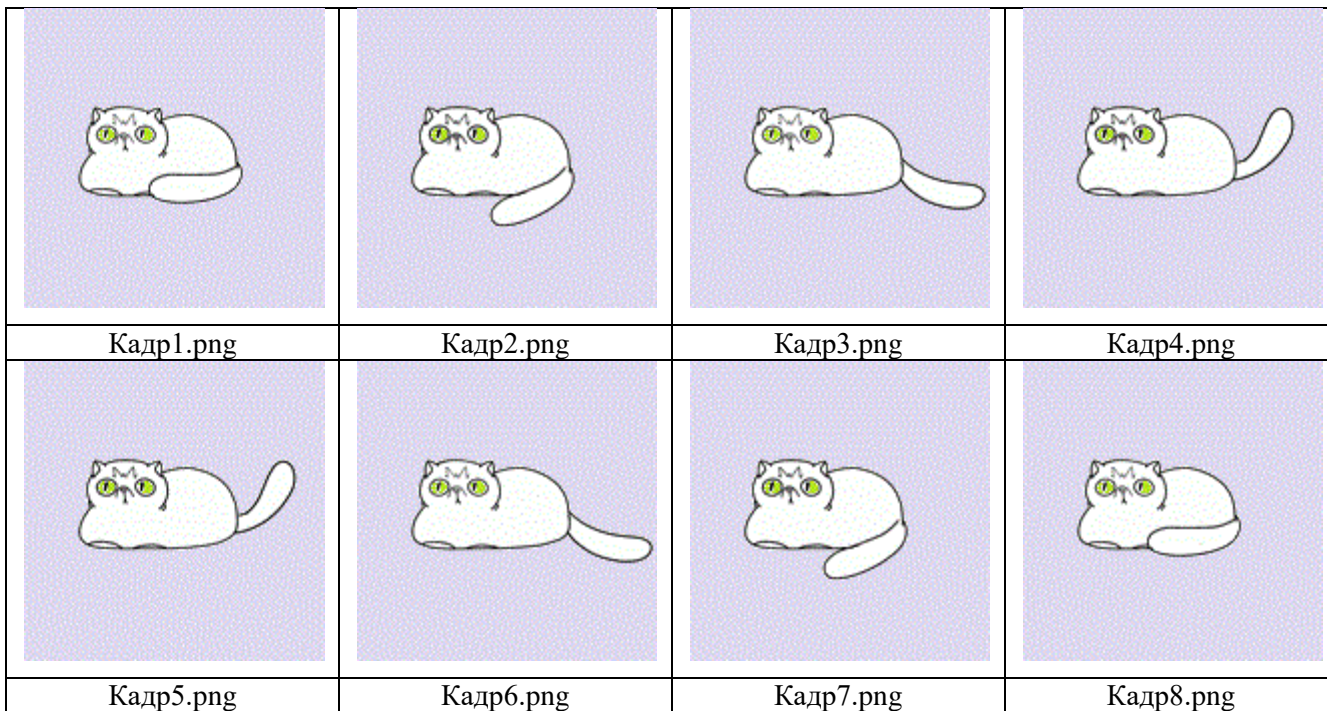
Размер 50×50. Длительность кадров 0 сек

Вариант сценария **Котик**

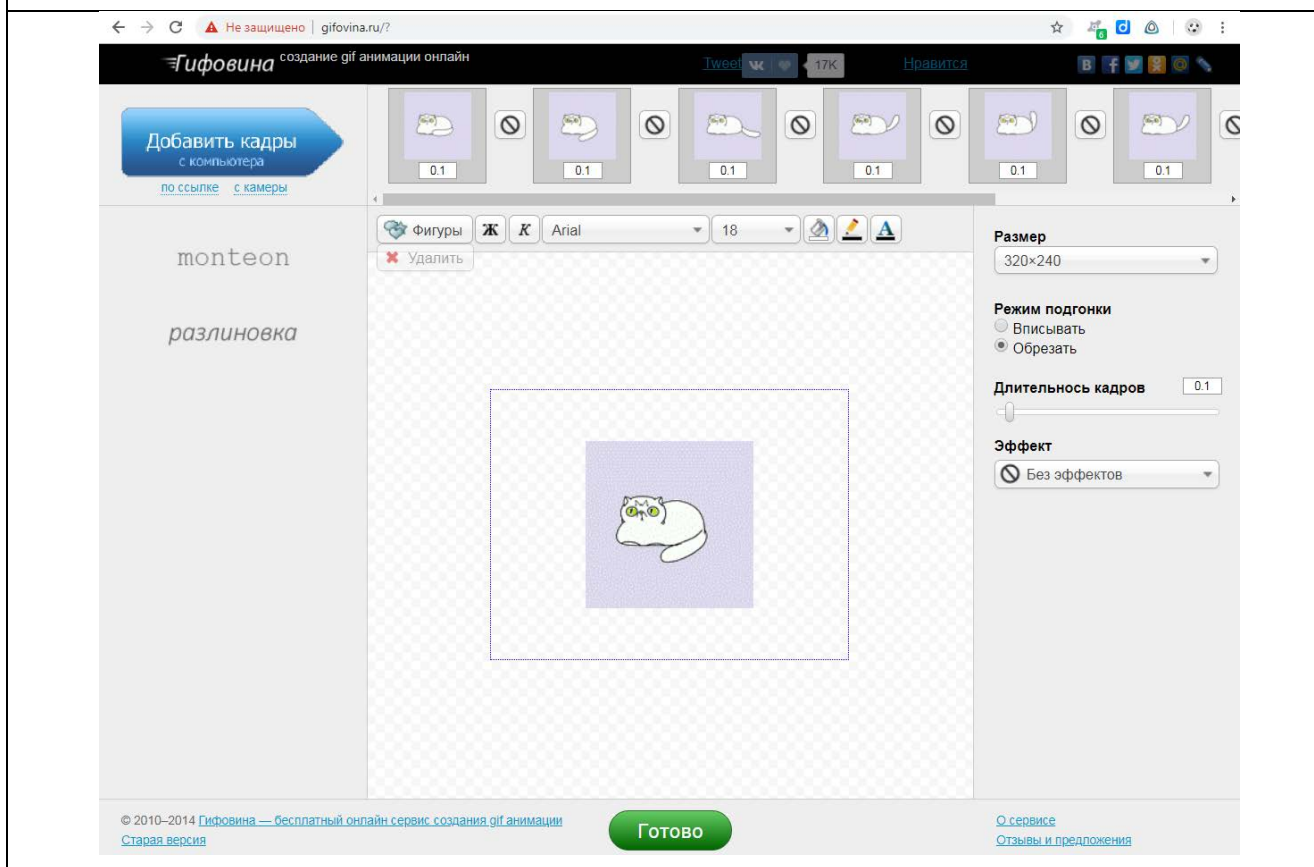
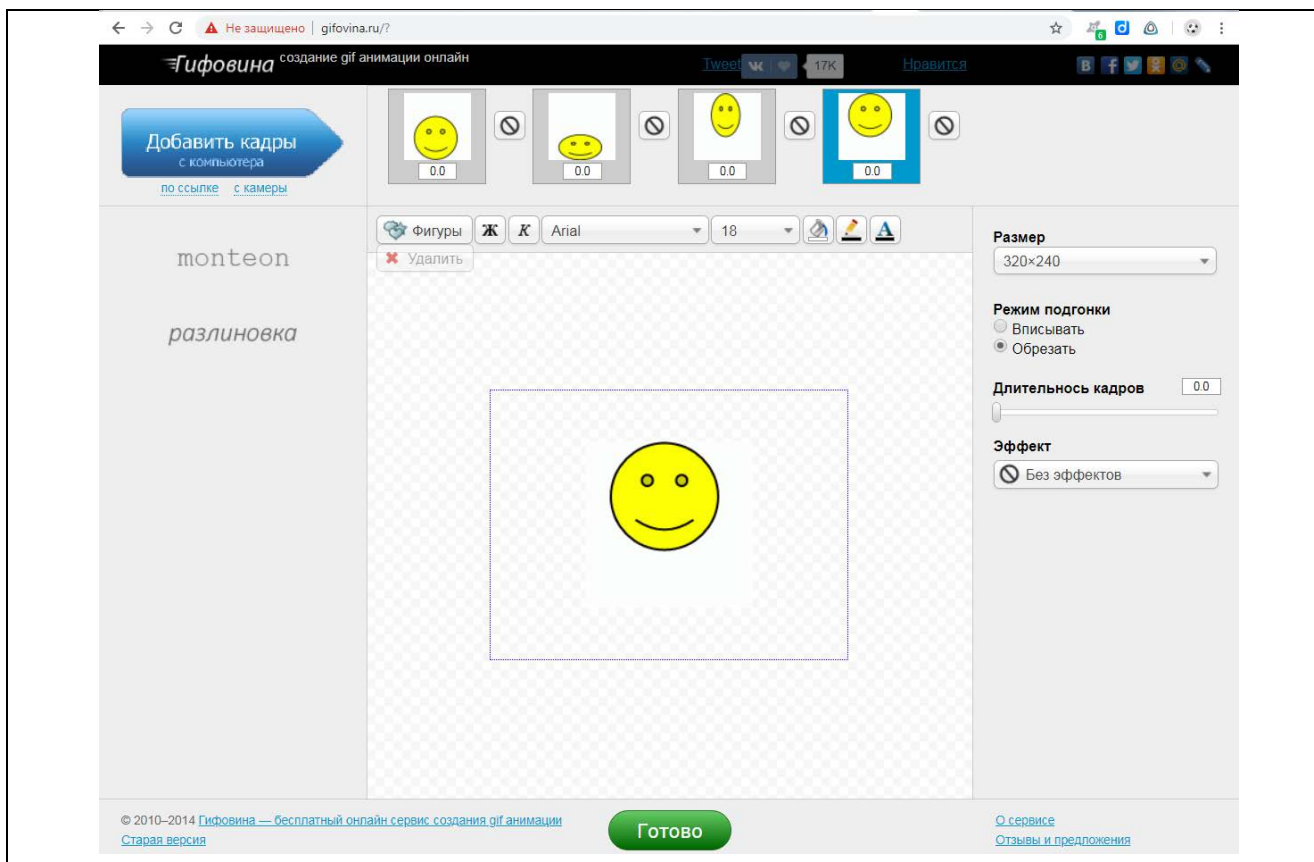
Базовый набор кадров:



Полный сценарий:



Приложение 2



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АЧХОЙ-МАРТАНОВСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Приложение 2

Карточка рефлексии	
Вопросы	Ответы обучающихся
Всё ли тебе было понятно на занятии?	Да Нет, я не понял... _____ _____
Было ли тебе интересно на занятии?	Да Нет, потому что... _____ _____
Будешь ли ты использовать полученные знания?	Да Нет

Карточка рефлексии	
Вопросы	Ответы обучающихся
Всё ли тебе было понятно на занятии?	Да Нет, я не понял... _____ _____
Было ли тебе интересно на занятии?	Да Нет, потому что... _____ _____
Будешь ли ты использовать полученные знания?	Да Нет

Карточка рефлексии	
Вопросы	Ответы обучающихся
Всё ли тебе было понятно на занятии?	Да Нет, я не понял... _____ _____
Было ли тебе интересно на занятии?	Да Нет, потому что... _____ _____
Будешь ли ты использовать полученные знания?	Да Нет