

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ «ДВОРЕЦ МОЛОДЁЖИ»

МЕДИАЦЕНТР

Рекомендовано  
к апробации решением  
научно-методического совета  
ГАУДО СО «Дворец молодёжи»  
протокол № 1 от 27 августа 2015 г



УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
«Дворец молодёжи»  
К.В.Шевченко  
2015г.

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Дополнительная общеобразовательная программа  
для учащихся 14-18 лет  
Срок реализации 1 год

Автор-составитель:  
Королева В.Е.,  
Тазетдинов А.М.

г. Екатеринбург  
2015

## Учебно-тематический план

№	Наименование разделов, дисциплин и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>1.</b>	<b>Введение в курс компьютерной графики. Общие понятия</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
1.1	Векторная графика. Знакомство с Adobe Illustrator	2	0,5	0,5
1.2	Интерфейс приложения Adobe Illustrator. Основные поля и меню	1	0,5	0,5
<b>2.</b>	<b>Использование слоев. Свободное рисование. Простые объекты</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>
2.1	Настройка слоев. Использование слоев для блокировки частей рисунка.	2	1	1
2.2	Перемещение объектов между слоями. Создание простых объектов	2	1	1
2.3	Работа с объектами. Объединение. Вычитание	4	1	3
2.4	Создание простых рисунков на основе простых объектов	4	1	3
2.5	Контрольное задание. Создание персонажа на основе простых объектов (применить многослойность, объединение и вычитание объектов)	2	-	2
<b>3.</b>	<b>Рисование сложных объектов. Использование разметки. Кривые Безье</b>	<b>26</b>	<b>7</b>	<b>19</b>
3.1	Трассировка. Способы трассировки	8	2	6
3.2	Трассировка и создание фигур с помощью Кривых Безье	12	4	8
3.3	Редактирование с помощью интерактивной сетки	4	1	3
3.4	Векторный перенос растрового изображения (использовать ручную трассировку кривыми). Создание кадра из комикса с помощью полученных элементов	2	-	2

4.	<b>Работа с цветом. Способы окрашивания объектов</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>
4.1	Различные цветовые модели	2	1	1
4.2	Способы окрашивания объекта. Редактирование цвета. Копирование цвета. Выделение объектов по цветам	2	1	1
4.3	Создание и применение узоров и градиентов	4	1	3
4.4	Градиентные сетки. Особенности и ограничения	4	1	3
4.5	Окрашивание сделанного в предыдущем уроке изображения цветами, узорами и градиентами	2	-	2
5.	<b>Работа текстом. Шрифты</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
5.1	Способы ввода текста. Вводи редактирование текста. Изменение шрифтов и кегля. Использование новых шрифтов	2	1	1
5.2	Размещение текста вдоль кривой. Редактирование кривой	2	1	1
5.3	Перевод текста в кривые. Редактирование кривых	2	1	1
5.4	Создание логотипа на основе любого шрифта. Перевод шрифта в кривые. Внесение изменений	2	-	2
6	<b>Создание и оформление инфографики. Основы презентации</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
6.1	Верстка журнала. Основы предпечатной подготовки	4	2	2
6.2	Инфографика и презентации. Грамотная подача информации.	4	2	2
6.3	Создание плаката на свободную тему. Задача использовать сложные фигуры. Градиент или трассировку	2	-	2
7.	<b>Растровая графика. Знакомство с Adobe Photoshop</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>-</b>
7.1	Введение понятия растровой графики.	2	2	-

	Отличительные особенности			
7.2	Инструменты Adobe Photoshop	2	2	-
<b>8</b>	<b>Использование слоев. Эффекты и ретушь</b>	<b>26</b>	<b>12</b>	<b>14</b>
8.1	Подготовка иллюстраций. Слои	2		
8.2	Эффекты и кисти	4	2	2
8.3	Работа с масками	4	2	2
8.4	Различные способы выделения объекта	2	1	1
8.5	Инструмент «Magic Wand»(волшебная палочка	4	2	2
8.6	Понятие ретуши	2	1	1
8.7	Инструменты Stamp	2	1	1
8.8	Инструменты Blur, Sharp и Smudge	2	1	1
8.9	Инструменты Dodge, Burn и Sponge	2	1	1
8.10	Итоговая работа	2	-	2
<b>9</b>	<b>Работа с текстом в растровом редакторе</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>
9.1	Аналогичность работы со шрифтом в векторном и растровом редакторе	2	1	1
9.2	Создание текста с использованием эффектов.	4	1	3
9.3	Создание трехмерного текста	4	1	3
10.	Итоговая работа	4	-	4
	<b>Всего</b>	<b>118</b>	<b>42</b>	<b>76</b>

## **Аннотация**

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика» создана с целью личностного развития обучающихся и расширения их знаний в области компьютерной графики и дизайна, а также формирование раннего профессионального самоопределения обучающихся.

В рамках комплексного подхода предполагается знакомство обучающихся с базовыми аспектами компьютерной графики, освоение навыков работы в наиболее популярных визуальных редакторах (Adobe Muse, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator), развитие творческого потенциала и формирование раннего профессионального самоопределения обучающихся. В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретных инструмента обработки растровой графики на примере использования графического редактора Adobe Photoshop и векторной графики на примере Adobe Illustrator.

Занятия сочетают в себе теоретические лекции с использованием визуальных презентаций и практических занятий в оборудованном учебном классе.

Программа рассчитана на детей от 14 лет и не требует предварительной специальной подготовки. Объем курса – 118 часов.

Итоговой работой учащихся является индивидуального творческого проекта.