

Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
«Объединенная детская школа искусств № 3 города Братска»

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
по предмету  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»  
\ «CorelDraw», «PHOTOSHOP»\  
1 год обучения

Составитель:  
Соловьева О.В.  
Преподаватель  
МАУ ДО «ОДШИ № 3 г. Братска»

Братск 2019

**РАССМОТРЕНО**

Школьной методической секцией  
МАУ ДО «ОДШИ №3  
г. Братска

**ОДОБРЕНО**

Методическим советом  
МАУ ДО «ОДШИ №3  
г. Братска

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор  
МАУ ДО «ОДШИ №3  
г. Братска



Л.П. Азизян

Протокол №4  
От 03.06.2019г.

Протокол №4  
От 03.06.2019г.

Приказ №36/1  
От 11.06.2019г.

**Разработчик:**

Соловьева О.В. - преподаватель высшей категории художественного отделения  
МАУ ДО «ОДШИ № 3» г. Братска

**Рецензент:** Бусурманова Ирина Станиславовна преподаватель первой категории  
художественного отделения МАУ ДО «ОДШИ № 3» г. Братска

## Пояснительная записка.

Данная программа предназначена для художественного отделения «ОДШИ №3 г. Братска».

При упоминании слов «компьютерная графика» у многих учеников возникают ассоциации с мультфильмами, тогда как компьютерная графика включает в себя гораздо больше возможностей – это рекламная и печатная продукция, создание презентаций, выполнение проектов, работа с фотографиями, дизайн изделий и многое другое. Во многих общеобразовательных школах ввели курсы по изучению возможностей программы «PHOTOSHOP». Однако занятия на уроках в общеобразовательной школе рассчитаны на учащихся, не имеющих художественного образования, и не раскрывают всех возможностей данной программы. Программа «CorelDraw» практически полностью обойдена вниманием со стороны учителей – многие ученики даже не слышали названия этой программы – тогда как именно эта программа идеально подходит для оформления сайтов, подготовки макетов к печати и содержит прекрасные возможности по обработке фото и создания художественных изображений. Поэтому возникла идея показать на практике возможности программ «PHOTOSHOP» и «CorelDraw». В конце учебного года из лучших работ учащихся оформляется выставка в фойе школы, что позволяет всем пришедшим в школу получить представление о многообразии возможностей рисования на компьютере.

Программа рассчитана на один год обучения на факультативных занятиях в детских художественных школах и художественных отделениях детских школ искусств. (33 уроков.)

В первом полугодии изучение компьютерной программы «CorelDraw», во втором - «PHOTOSHOP».

Цель программы - Адаптировать материал примерной программы к факультативным занятиям на уроках по компьютерной графике для изучения основных возможностей компьютерных программ «PHOTOSHOP» и «CorelDraw», а также получение практических навыков работы в данных программах на примере конкретных заданий.

Задачи программы – расширение практического опыта детей в овладении различными изобразительными средствами.

Программа является концентрированным опытом преподавателя.

Программа по компьютерной графике направлена на обучение учащихся 3-4 классов (14-15 лет) художественного отделения школы искусств. Ученики должны иметь элементарные навыки пользователя ПК и иметь дома компьютер. Знания по основам композиции и цветоведению учащиеся получают на уроках по композиции, на уроках по компьютерной графике эти знания даются применительно к данному предмету. При выборе заданий учитывается, что учащиеся владеют основами изобразительной грамоты. Недостаточно просто изучить инструменты программы необходимо получить знания о возможности различных сочетаний и комбинаций инструментов и фильтров, работы с каналами, масками и стилями. Этой цели служат различные упражнения, подобранные по степени усложнения задач. Для многих является открытием, что в программе «PHOTOSHOP» можно не только обрабатывать фотографии, но и создавать собственные изображения. Постепенно учащиеся начи-

нают легко ориентироваться в программе, и у них появляется возможность самостоятельного творчества.

Данная программа обучения не исчерпывает всех возможностей работы в программах «PHOTOSHOP» и «CorelDraw» - необходимо дальнейшее самостоятельное изучение возможностей по специализированной литературе, экспериментальным путем или в учебных заведениях по дизайну.

Уроки проводятся один раз в неделю по 1 часу (40 мин.) в группах по 1-2 человека, что обусловлено материальной базой школы (2 компьютера). Учебный процесс организован следующим образом – на первых уроках лекции по ознакомлению с интерфейсом программы, далее этапы практической работы выполняются под диктовку преподавателя и в итоге самостоятельное выполнение заданий. В конце каждого полугодия учащиеся выполняют итоговую работу, в которой показывают все свои умения.

Домашним заданием является самостоятельное повторение пройденного материала. Все вопросы, возникшие в процессе выполнения домашней работы, разбираются на уроке. Обязательно ведение рабочих тетрадей. Постепенно идет изучение специфических терминов и «горячих клавиш» программы как основы профессиональных навыков работы.

Формы и методы контроля. Знания оцениваются по 5-тибальной системе. Оценки выставляются за каждое задание, начиная с 5 урока. Оценка «5» выставляется, когда ученик по возможности самостоятельно выполняет задание, оценка «4» выставляется, когда ученик затрудняется с выполнением некоторых этапов упражнения, оценка «3» ставится, когда ученику приходится постоянно помогать с выполнением задания. Проводятся опросы по терминам, даются упражнения по определению способов выполнения предоставляемых примеров. Проверка ориентации ученика в изучаемой программе.

Средства обучения. Flesh-носители, учебно-наглядные пособия – примеры выполнения работ в электронном и бумажном варианте, компьютеры.

К концу обучения учащиеся должны ориентироваться в программах «PHOTOSHOP» и «CorelDraw», знать инструменты и их настройки, уметь создавать задуманные изображения – рисованные и коллажи. А также уметь обработать в данных программах растровые изображения и фотографии. Немаловажно грамотное применение спецэффектов и фильтров, а также особенности их сочетаний.

Учащиеся, прошедшие курс обучения компьютерной графике могут выбрать темой диплома выполнение дизайн - проекта на компьютере. Это может быть плакат, буклет, мультфильм, коллаж, картина и т.д.

Программа составлена на базе преподавания на факультативных занятиях художественного отделения школы искусств в течении 14 лет. В основу программы легли: занятия по основам художественного проектирования в университете, изучение программ «PHOTOSHOP» и «CorelDraw» на курсах по компьютерной графике, а также изучение специальной литературы, интернет – источников, а также собственные творческие поиски.

**Компьютерная графика «CorelDraw».**  
**1 полугодие (19 ч)**

№	Тема	Часов
1	Векторная графика. CorelDraw – интерфейс. Инструменты. <i>Упражнение 1:</i> Кактус. <i>Упражнение 2:</i> Звездочка. <i>Упражнение 3:</i> Цветок.	1
2	Инструменты «Форма», «Кривые Безье». «Нож», «Заливка». Редактирование заливки. <i>Упражнение 4:</i> Живая природа. (Звери).	2
3	Инструмент «Текст», изучение интерактивных инструментов. <i>Упражнение 5:</i> Буквица.	1
4	Изучение приложения «CorelDraw» - «Corel TRACE». <i>Упражнение 6:</i> Обработка растрового изображения.	1
5	Растровые (битовые) изображения. Режим изображения. <i>Упражнение 7:</i> Грамота. <i>Упражнение 8:</i> Обработка фотографий.	1
6	Изучение интерактивных инструментов. Докеры. <i>Упражнение 9:</i> Свеча. <i>Упражнение 10:</i> Печать. <i>Упражнение 11:</i> Рамка со стеклом для картины.	1
7	Эффекты - «Power Clip», «Линза» – каркас. Шаблоны. Ролловеры. <i>Упражнение 12:</i> Табличка с текстом (расколота). <i>Упражнение 13:</i> Каркасный рисунок со штрихом - машина. <i>Упражнение 14:</i> Создание ролловера	1
8	Дизайн визиток. Типы бланков – лейблы. Параметры печати. Печать. <i>Упражнение 15:</i> Визитка.	1
9	<u>Итоговая работа.</u> <i>Упражнение 16:</i> Иллюстрация (натюрморт, пейзаж) или плакат.	4
10	Изучение приложений «CorelDraw» - «Photo-PAINT». Знакомство с анимацией. Симметрия. <i>Упражнение 17:</i> Анимация. <i>Упражнение 18:</i> Редактирование фотографий	3
	<u>Всего 16 часов</u>	

## **Тематические планы. «CorelDraw». Содержание предмета.**

Задачей курса «CorelDraw» является изучение векторной графики. Данная программа по сравнению с программой «PHOTOSHOP» дает больше возможностей в создании и обработке рисованных изображений. Дополнительное поле документа, общее для всех листов, позволяет создавать многочисленные варианты изображений без создания отдельных файлов. Средствами векторной графики можно создавать довольно реалистичные рисунки и даже писать картины. Векторную графику можно переводить в растровую и наоборот. Преимуществом векторной графики является возможность большого увеличения рисунка без потери качества изображения и относительно небольшой размер (в килобайтах) получаемых файлов. Программа «CorelDraw» имеет дополнительные приложения, которые прекрасно её дополняют. Это делает программу «CorelDraw» идеальной для создания интернет - сайтов и для рекламной продукции. Поначалу программа кажется перегруженной множеством инструментов и их настроек, но в процессе изучения курса становится понятным все удобство данного многообразия. Ученики изучают за один урок только несколько инструментов и сразу выполняют упражнения с их использованием. Возможности заливки цветом тоже изучаются постепенно – сначала простейшая заливка, потом градиент и текстура, и для сложных форм заливка сеткой и редактирование заливки.

Упражнения с 1 по 6 направлены на изучение интерфейса, инструментов. Упражнения с 7 по 14 дают представление о способе применения изученных возможностей, все последующие упражнения для развития творческого потенциала.

Приложение «Corel CAPTURE» захватывает выбранное изображение, что позволяет создавать анимированную презентацию и пособия для обучения. «Corel PHOTO-PAINT» является упрощенным аналогом программы «PHOTOSHOP», но имеет также сходство с «CorelDraw». В «Corel PHOTO-PAINT» программе можно создавать не сложные анимированные изображения.

К концу первого полугодия ученики должны знать – интерфейс программы, инструменты и их настройки, параметры страницы и печати. Ученики должны уметь создавать плоское и объемное изображение, использовать заливку цветом, применять докеры и другие интерактивные эффекты, работать с текстом и уметь редактировать растровые изображения. Иметь навыки работы в приложениях программы.

**Задание 1:** Векторная графика «CorelDraw» – интерфейс. Инструменты.

Задачи: 1. Получение первых навыков работы в программе «CorelDraw».

2. Рисование и трансформация объектов.

*Упражнение 1:* Звездочка.

*Упражнение 2:* Цветок.

*Упражнение 3:* Кактус.

**Задание 2:** Инструменты. «Форма», «Кривые Безье». Инструменты «Нож», «Заливка». Редактирование заливки.

Задача: Овладение навыками рисования в программе. Научиться использовать, создавать и редактировать заливку цветом или разными текстурами и орнаментами.

*Упражнение 4:* Живая природа. (Звери).

**Задание 3:** Инструмент «Текст», интерактивные инструменты.

Задача: Изучение интерактивных инструментов.

*Упражнение 5:* Буквица.

**Задание 4:** Изучение приложения «CorelDraw» - «Corel TRACE».

Задача: Преобразование растрового изображения в векторное.

*Упражнение 6:* Обработка растрового изображения.

**Задание 5:** Растровые (битовые) изображения. Режим изображения.

Задачи: 1. Научиться изменять режим изображения, менять цвет.

2. Использование различных эффектов.

*Упражнение 7:* Грамота.

*Упражнение 8:* Обработка фотографий.

**Задание 6:** Докеры, интерактивные инструменты.

Задача: Создание реалистичного изображения средствами программы.

*Упражнение 9:* Свеча

*Упражнение 10:* Печать

*Упражнение 11:* Рамка со стеклом для картины

**Задание 7:** Эффекты - «Power Clip», «Линза» – каркас. Шаблоны

Задача: Изучение применения различных «эффектов».

*Упражнение 12:* Табличка с текстом расколота

*Упражнение 13:* Каркасный рисунок со штрихом - машина.

*Упражнение 14:* Создание ролловера.

**Задание 8:** Дизайн визиток. Типы бланков – лейблы. Параметры печати. Печать.

Задачи: 1. Ознакомить с возможностью печати лейблов.

2. Основные правила изготовления визиток.

*Упражнение 15:* Визитка.

**Задание 9:** Итоговая работа

Задача: Применение полученных знаний. Творческая работа.

*Упражнение 16:* Иллюстрация (натюрморт, пейзаж) или плакат.

**Задание 10:** Изучение приложений «CorelDraw» - «Photo-PAINT».

Задачи: 1. Знакомство с интерфейсом программы.

2. Изучение возможностей программы.

3. Получение навыков простейшей анимации.

*Упражнение 17:* Анимация.

*Упражнение 18:* Редактирование фотографии.

**Компьютерная графика «PHOTOSHOP»  
1 полугодие (17 ч)**

№	Тема	Часов
1	Введение. Векторная и растровая графика. «PHOTOSHOP» - интерфейс программы. Инструменты «Выделение».	1
2	«PHOTOSHOP» – инструменты «Рисование», «Слой», стиль слоя – текстура. <i>Упражнение 1: многослойная буква.</i>	1
3	Градиент, настройки градиента, фильтр «Размытие по Гауссу». Пути. Настройки смешивания (стиль слоя). Каналы. <i>Упражнение 2: кнопка железная.</i> <i>Упражнение 3: Рельефная кнопка с освещением.</i> <i>а) используя стиль слоя.</i> <i>б) используя каналы. 2 вида.</i>	1
4	Настройки смешивания (стиль слоя). Фильтры. Инструмент «Текст». Работа с текстом. Галерея фильтров. Карта градиента. <i>Упражнение 4: Рельефный текст из слоя и из фото.</i> <i>Упражнение 5: Текст – электрический, горящий, с подсветкой, летящий.</i> <i>Упражнение 6: матрица.</i>	2
5	Создание шаржа. Инструмент – выделение, трансформация Ластик, фильтр. <i>Упражнение 7: Шарж.</i>	1
6	Маски. Настройки кисти. <i>Упражнение 8: Раскрасить черно-белое фото.</i>	2
7	Быстрая маска. Палитра каналы. Выделение цвета с помощью каналов. <i>Упражнение 9: Переход одной картинке в другую.</i> <i>Упражнение 10: Погода – микширование каналов (со слоев)</i>	1
8	Сканирование фотографий. Штамп, размытие, сжатие, кривые, цветовой контраст. <i>Упражнение 11: Обработка фотографии (портрет).</i>	1
9	Работа с фильтрами. Градиент. Форма. Редактирование «формы». Пути. <i>Упражнение 12: Грамота с картинкой и печатью.</i>	1
10	Кисти, режимы наложения. <i>Упражнение 13: Пушистый кот. (Сохранить со слоями)</i>	1



11	Анимация. Фильтры – ветер, искажение. Кисти. Трансформация. <i>Упражнение 14: Горящий текст, улыбающийся кот.</i>	1
12	Обрисовка фигуры или вырезание контура (5 способов – пластика, выделение, резинка, пути, волшебная палочка). <i>Упражнение 15: Коллаж - фигура в пейзаже или интерьере.</i>	2
13	<u>Итоговая работа.</u> <i>Упражнение 16: календарь или буклет.</i>	2
		<u>Всего 17 часов</u>

### **Тематические планы. «PHOTOSHOP». Содержание предмета.**

Задача курса «PHOTOSHOP» заключается в том, чтобы привить учащимся основы компьютерной грамоты. Программа рассчитана для работы с растровыми изображениями, этому служат основные инструменты и эффекты, два типа масок, разные режимы смешивания слоев, стиль слоя, есть возможность попиксельного исправления цвета и тона, выполнения анимации. Фотографии можно не только исправлять, но и делать коллажи, менять отдельные фрагменты на другие, например, небо, выполнять реконструкцию цвета черно-белых фотографий. Дополнительно в программу включена ограниченная возможность векторного рисования. Очень интересные эффекты получаются при работе с каналами. Данная компьютерная программа очень требовательна к техническим ресурсам компьютера, а также требует много места на жестком диске для сохранения файлов. Файлы в формате «PHOTOSHOP» сохраняют все данные о слоях и выполненных действиях, поэтому являются большими по объему (в мегабайтах). Итоговые работы учеников желательно распечатывать на принтере, так как некоторые ошибки исполнения можно увидеть только в печатном варианте.

При прохождении курса учащиеся осваивают навыки работы в программе. Обращается внимание на уровень усвоения учащимися полученных знаний и навыков и закрепление их в последующих заданиях.

Первые 4 урока посвящены изучению расположения инструментов и содержания главного меню, работе со слоями, инструментом «выделение». С 5 по 8 урок изучение обработки фотоматериала и создание идеальной фотографии. Задания с 9 по 13 являются творческими упражнениями и могут быть заменены аналогичными по сложности. Например: вместо календаря можно выполнить рисунок (пейзаж, портрет и т.д.)

К концу второго полугодия учащийся должен владеть основными инструментами программы, уметь использовать дополнительные функции и фильтры, создавать новые стили, кисти и текстуры. А также уметь проанализировать готовое изображение, обработанное в данной программе, и описать какие инструменты и функции были применены в данном случае. Учащиеся узнают, как создать реалистичное изображение, используя различные инструменты, коррекцию изображения в сочетании с фильтрами и каналами. В процессе обучения идет постепенное повышение требований и усложнение задач при выполнении упражнений. В обязательном по-

рядке изучаются специфические термины и горячие клавиши, применяемые в программе «PHOTOSHOP». При выполнении итогового задания учащиеся обобщают и закрепляют свои знания, полученные на предыдущих уроках.

При создании объемных изображений помогают знания принципов реалистического рисунка.

Важно уметь последовательно вести работу, ставить творческие задачи.

### **Задание 1:** Введение

Векторная и растровая графика.

«PHOTOSHOP» - интерфейс программы.

Инструменты «Выделение».

Задачи: 1. Ознакомительная беседа о типах компьютерной графики.

2. Особенности работы в программе «PHOTOSHOP».

**Задание 2:** «PHOTOSHOP» – инструменты «Рисование», «Слой», стиль слоя – текстура.

Задача: Получение первых навыков работы со слоями.

*Упражнение 1: Многослойная буква.*

**Задание 3:** Настройки градиента, фильтр «Размытие по Гауссу». Пути. Настройки смешивания (стиль слоя). Каналы.

Задачи: 1. Получение навыков работы с градиентом.

2. Выполнение задачи разными средствами программы.

*Упражнение 2: Кнопка железная / круглая и овальная/.*

*Упражнение 3: Рельефная кнопка с освещением.*

*а) используя стиль слоя.*

*б) используя каналы. 2 вида.*

**Задание 4:** Настройки смешивания (стиль слоя). Фильтры. Инструмент «Текст». Деформация текста. Работа с текстом. Галерея фильтров. Карта градиента.

Задачи: 1. Закрепление навыков работы со слоями.

2. Изучение возможностей работы с фильтрами.

*Упражнение 4: Рельефный текст из слоя и из фото.*

*а) Используя стиль слоя и деформацию текста.*

*б) Используя галерею фильтров.*

*в) Используя Фильтр = Искажение = Смещение и тар.*

*(Стеклянный текст)*

*Упражнение 5: Текст – электрический, горящий, с подсветкой, летящий.*

*Упражнение 6: «Матрица».*

**Задание 5:** Создание шаржа. Инструмент – выделение, трансформация Ластик, фильтр, штамп.

Задачи: 1. Закрепление навыков работы с выделенной областью и трансформацией объектов.

2. Выделить характерные черты лица.

*Упражнение 7: Шарж.*

**Задание 6:** Маски. Настройки кисти.

- Задачи: 1. Закрепление знаний о масках слоя.  
2. Настройка регулировок изображения.  
3. Изучение разных режимов рисования кистью.

*Упражнение 8: Раскрасить черно-белое фото.*

**Задание 7:** Быстрая маска. Палитра каналов. Выделение цвета с помощью каналов.

- Задачи: 1. Изучить многообразие вариантов работы с «Быстрой маской».  
2. Импорт изображений в программу «PHOTOSHOP».

*Упражнение 9: Переход одной картинке в другую.*

*Упражнение 10: Погода – микширование каналов (со слоев)*

**Задание 8:** Сканирование фотографий. Штмп, размытие, сжижение, кривые, цветовой контраст.

- Задачи: 1. Изучение возможностей обработки фотографий.  
2. Работа с различными инструментами.

*Упражнение 11: Обработка фотографии (портрет).*

**Задание 9:** Работа с фильтрами. Градиент. Форма. Редактирование «формы». Пути.

Задача: Изучение возможностей сочетания различных приемов программы «PHOTOSHOP».

*Упражнение 12: Грамота с картинкой и печатью.*

**Задание 10:** Кисти, режимы наложения.

Задача: Изучение возможностей свободного рисования.

*Упражнение 13: Пушистый кот. (Сохранить со слоями)*

**Задание 11:** Анимация. Фильтры – ветер, искажение. Кисти. Трансформация.

Задача: Создание простейшей анимации.

*Упражнение 14: Горящий текст, улыбающийся кот.*

**Задание 12:** Обрисовка фигуры или вырезание контура (5 способов – пластика, выделение, резинка, пути, волшебная палочка).

Задача: Изучить разные варианты вырезания объекта в зависимости от фона изображения.

*Упражнение 15: Коллаж - фигура в пейзаже или интерьере.*

**Задание 13:** Итоговая работа.

Задача: Применение полученных знаний. Творческий подход.

*Упражнение 16: Календарь или картина.*

## Список литературы:

1. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. CorelDraw 12. Трюки и эффекты.- СПб.: Питер, 2006. - 464.: ил. – (Серия «Трюки и эффекты»).
2. Греблер Р., Ми Ким Д., Ву Бик Г., Ин Джанг К. Спецэффекты в Adobe Photoshop CS. Руководство дизайнера. – М.; Изд-во Эксмо, 2006.-320., ил. – (Мастер-класс).
3. Пономаренко С. И. Adobe Photoshop CS2. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 992 с.: ил.
4. Тайц А.М., Тайц А.А. CorelDraw 10: все программы пакета. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 1136 с.: ил.
5. Топорков С.С. Adobe Photoshop CS в примерах. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 384 с.: ил.
6. По страницам интернет - порталов.