

УТВЕРЖДЕНО
Постановление
Министерства образования
Республики Беларусь
04.05.2020 № 73

Учебная программа факультативного занятия
«КомпиАрт (основы рисования на компьютере)»
для II–IV классов учреждений образования, реализующих
образовательные программы общего среднего образования

ГЛАВА 1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Учебная программа факультативного занятия «КомпиАрт (основы рисования на компьютере)» (далее – учебная программа) предназначена для II–IV классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования.



2. Учебная программа рассчитана на три года (II класс – 34 часа, III, IV классы – по 35 часов). Оптимальным является обучение учащихся последовательно со II по IV классы, однако содержанием программы предусмотрено и обучение с III (IV) класса.

Структура учебной программы включает три содержательных блока, посредством которых учащиеся познают компьютерную графику как современное направление развития искусства:

«Юный художник и компьютерная графика» (II класс);

«Компьютерная графика и мир вокруг» (III класс);

«Компьютерная графика и мир профессий» (IV класс).

Тематическое содержание занятий разделено на материал, касающийся изобразительного искусства () , и материал, касающийся компьютерной графики (). Предлагаемые практические задания выполняются на компьютере.

Содержание факультативного занятия во II классе ориентировано на приобщение учащихся к искусству, на расширение представлений о значении искусства в жизни человека, на развитие отношения ученика к реальной действительности как выразительному и живому миру через художественное творчество. На данной ступени учащиеся знакомятся с простейшим графическим редактором Paint – его инструментами, основными командами и действиями, а также выразительными возможностями. На занятиях углубляются знания о выразительных средствах искусства (цвет, линия, пятно, форма, композиция и пр.), приемах создания декоративных изображений через художественное творчество на компьютере.

Содержание факультативного занятия в III классе направлено на познание предметного мира, окружающего ребенка, через компьютерное художественное творчество, на определение роли компьютерной графики в современной культуре.

Содержание факультативного занятия в IV классе направлено на изучение компьютерной графики как средства, помогающего в творческой деятельности художнику (оформителю, мультипликатору, дизайнеру, фотографу), мастеру декоративно-прикладного искусства, архитектору и пр. Учащиеся осваивают законы композиции, учатся создавать эскизы архитектурных сооружений, декора предметов быта, одежды, мебели на

компьютере.

3. Цель – развитие художественных способностей учащихся посредством компьютерной графики.

4. Задачи:

формирование представлений о взаимодействии изобразительного искусства и компьютерной графики;

формирование умений работать в графическом редакторе Paint;

формирование умений создавать художественные образы посредством графического редактора;

развитие художественного воображения, творческого мышления.

5. Рекомендуемые формы и методы обучения и воспитания: основными формами обучения являются групповые занятия. Следует использовать дифференцированные, индивидуальные, а также парные и коллективные формы работы. На занятиях рекомендуется применять общедидактические методы (демонстрации, иллюстрации, педагогического рисунка, творческих заданий, игровой метод), а также художественно-педагогические (любования, эмоционального контраста, портфолио, проектный и др.).

6. В процессе освоения содержания учебной программы «КомпиАрт (основы рисования на компьютере)» учащиеся должны:

6.1. знать:

о компьютерной графике как современном направлении развития искусства;

интерфейс графического редактора Paint;

6.2. уметь:

выполнять творческие работы с помощью набора инструментов графического редактора Paint;

создавать художественный образ, используя выразительные средства графического редактора Paint;

определять средства создания несложных композиций в компьютерной графике.

ГЛАВА 2

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

II класс (34 часа, из них 1 час – резервный)

Юный художник и компьютерная графика


Тематический план


№ п/п	Тема	Количество часов
----------	------	---------------------

Чем и как рисовать на компьютере		14
1.	Введение. Техника безопасности. Рисунок «Паровоз». Сохранение рисунка	2
2.	Знакомые друзья – Карандаш и Ластик	1
3.	Палитра. Раскраска	1
4.	Геометрические фигуры	2
5.	Черное и белое. Чудо перевероты	1
6.	Волшебная кисть и распылитель	1
7.	Бабочка	2
8.	Шрифты	1
9.	Линии-помощницы. Мое любимое животное	2
10.	Ошибки художника	1
Что выражает компьютерное искусство		19
11.	Выразительные возможности линии. Непогода	1
12.	Выразительные возможности пятна. Пятна в природе. Образ в пятне	1
13.	Выразительные возможности цвета. Цвет и настроение	2
14.	Цвет и состояние природы. Морской пейзаж	2
15.	Цветовые гаммы. Наряд Зимы (Осени, Весны, Лета)	2
16.	Цвет и характер. Коврик для моей детской комнаты	1
17.	Украшения в природе. Стрекоза	2
18.	Украшения и назначение предмета. Орнамент для предмета быта	2
19.	Белорусские узоры	2
20.	Шрифтовая композиция. Поры года	2
21.	Как это сделано?	1
22.	Выставка работ. Итоги	1
23.	Резервный час	1
Всего:		34

Чем и как рисовать на компьютере

Введение. Техника безопасности. Рисунок «Паровоз». Сохранение рисунка


 Панорамное ознакомление с тематикой года, модулей и занятий. Чем и как работает художник (инструменты, материалы, оборудование). Художник и компьютер: примеры работ художника-графика, живописца, компьютерных рисунков. Определение способа создания изображения (графическими, живописными материалами или с помощью компьютера).

 Знакомство с правилами работы и безопасного поведения в компьютерном классе. Беседа «Что я знаю о компьютере?». Графический редактор Paint: основные элементы окна редактора. Отмена и повтор последнего действия. Сохранение рисунка.

Практические задания: освоение команд «Открыть», «Закрыть» программы Paint, инструмента «Выделение»; составление рисунка «Паровоз» из отдельных фрагментов (инструмент «Выделение прямоугольником», перемещение выделенного фрагмента, действия

«Повернуть на угол 90°»).


Знакомые друзья – Карандаш и Ластик


 Значение карандаша и стирки (ластика) в работе обычного художника.

 Инструменты «Карандаш», «Ластик».

Практическое задание: создание рисунка «Тропинка» с помощью инструментов «Карандаш», «Ластик» (программа Paint).

Палитра. Раскраска


 Палитра художника. Фон и цвет предмета.

 Палитра цветов (активный цвет, цвет фона). Инструмент «Заливка».

Практическое задание: выполнение заливки контурного рисунка веселого (грустного) клоуна.

Геометрические фигуры


 Геометрические фигуры в предметах вокруг нас. Фигуры-образы.

 Рисование геометрических фигур в программе Paint (инструменты «Прямоугольник», «Многоугольник», «Эллипс», «Скругленный прямоугольник»). Выбор цвета фигуры и ее контура.

Практические задания: создание композиций в цвете «Пасмурный день», «Праздник» с использованием инструментов «Прямоугольник», «Эллипс».


Черное и белое. Чудо перевороты

 Черный и белый цвет в природе.

 Инструмент «Выделение прямоугольником». Команды «Копировать», «Вставить».

Практическое задание: создание фрагмента рисунка из 3–4 геометрических фигур в черно-белом варианте с использованием инструментов «Прямоугольник», «Многоугольник», «Эллипс», «Скругленный прямоугольник» и составление композиции в квадрате (прямоугольнике) с использованием выделения, копирования, вставки, поворота, перемещения созданного фрагмента рисунка в программе Paint.

Волшебная кисть и распылитель


 Кисти разного размера и формы. Различие мазков, нанесенных разными кистями.

 Инструменты «Кисть», «Распылитель».

Практическое задание: выполнение упражнений на освоение рисования различных по форме и размеру линий инструментом «Кисть»,

«Распылитель».


Бабочка


 Разнообразие бабочек в природе. Их художественные особенности. Компонировка изображения бабочки на формате.

 Действие «Отразить слева направо».

Практические задания: создание и заливка цветом контурного рисунка крылышек бабочки (левой или правой половины) с использованием инструментов «Карандаш», «Ластик», «Заливка», его копирование и зеркальное отображение в программе Paint; компоновка рисунка бабочки, заполнение оставшейся рабочей области для рисования.


Шрифты

 Шрифт в работе художника. Разнообразие шрифтов, их цветовое решение.

 Инструмент «Надпись». Выбор цвета надписи.

Практическое задание: создание надписи с именем учащегося и ее украшение в программе Paint.


Линии-помощницы. Мое любимое животное

 Осевые линии и геометрические фигуры как помощники в работе обычного художника. Линии-помощницы при рисовании на компьютере. Последовательность рисования животного с использованием вспомогательных линий (от общего к частному).

 Инструмент «Линия», «Кривая».

Практические задания: создание рисунка любимого животного с использованием вспомогательных линий (от общего к частному), цветовое решение изображения, его компоновка на рабочей области для рисования в программе Paint.

Ошибки художника


 Исправление ошибок в рисунке на бумаге. Исправление компьютерного рисунка.

 Команды «Масштаб», «Показать сетку».

Практическое задание: исправление несложного отсканированного изображения в программе Paint.

Что выражает компьютерное искусство

Выразительные возможности линии. Непогода

 Компьютерное искусство как средство выражения эмоций и чувств. Выразительные средства графики (линия, пятно). Разнообразие линий в окружающей действительности. Графические работы белорусских художников Басалыги М.С., Кашкуревича А.М., Шаркова В.В. и др.

■ Рисование линий разной толщины и формы (инструмент «Кисть», «Карандаш»).

Практические задания: рисование линий различного вида (прямые, ломаные, волнообразные, спиралевидные и др.) и характера (колючие, подвижные, мохнатые и др.); создание образа непогоды из различных линий в программе Paint.

Выразительные возможности пятна. Пятна в природе.

Образ в пятне

✍ Пятна в природе (мох на пне, лужи, узоры на камнях, тени и др.). Пятно как выразительное средство графики. Поиск образа в силуэтном изображении.

Практическое задание: выполнение упражнений на поиск образа в различных кляксах с использованием инструмента «Выделение прямоугольником», действий «Отразить слева направо», «Отразить сверху вниз», «Повернуть на угол 90°», «Повернуть на угол 180°», «Повернуть на угол 270°» в программе Paint.

Выразительные возможности цвета. Цвет и настроение

✍ Беседа «Что выражает цвет?». Цвет в живописных работах Бархаткова И.А., Масленникова П.В., Паленова В.Д. и др. Палитра цветов программы Paint: взгляд художника. Цвет в компьютерном рисунке: сравнение художественных и дилетантских работ.

■ Команда «Изменить палитру». Основные и дополнительные цвета.

Практические задания: создание рисунка палитры художника, подбор цветов к различному настроению человека (грустное, веселое, задумчивое, радостное и др.), заливка палитры подобранными цветами в программе Paint; заливка соответствующими цветами двух волшебников, одинаковых по контуру рисунка, но разных по настроению.

Цвет и состояние природы. Морской пейзаж

✍ Красота и богатство цвета в природе. Особенности цветового решения различных состояний природы (буря, преддверие грозы, жаркий зной и др.). Пейзажи Капшай В.М., Каткова С.П., Куинджи А.И., Левитана И.И. и др.

■ Очистка рисунка целиком.


Практические задания: создание двух композиций «Шторм» («Закат», «Лунная дорожка») в программе Paint с использованием инструментов «Кисть», «Распылитель», «Заливка», команды «Очистить» в меню «Рисунок».

Цветовые гаммы. Наряд Зимы (Осени, Весны, Лета)

 Значение различных цветовых гамм в работе художника.


Практические задания: создание рисунка для наряда Зимы (Осени, Весны, Лета) в программе Paint и его заливка цветом в соответствии с цветовой гаммой сезона.

Цвет и характер. Коврик для моей детской комнаты

 Беседа «Какой у меня характер?». Особенности выражения цветом характера.


Практическое задание: создание геометрического рисунка коврика для детской комнаты, его заливка цветами, соответствующими характеру ребенка, в программе Paint.

Украшения в природе. Стрекоза

 Украшения в природе: крылья стрекозы, снежинка, мороз на окнах, иней на ветвях, паутина и пр.


Практические задания: создание контурного рисунка стрекозы, детальная проработка крылышек с использованием инструментов «Карандаш», «Кисть», «Линия», «Кривая» в программе Paint.

Украшения и назначение предмета. Орнамент для предмета быта

 Особенности украшения предметов быта. Связь украшения с назначением предмета.

Практические задания: выполнение упражнений на составление узоров из предлагаемых элементов, создание орнамента для подноса (разделочной доски, кружки, ложки, тарелки) в программе Paint.


Белорусские узоры


 Знакомство с разнообразием белорусских узоров, их символикой, цветовым решением.

 Команды «Показать сетку», «Показать эскиз».

Практические задания: разработка белорусского узора по сетке в полосе с использованием инструмента «Кисть», создание орнамента для предмета одежды в программе Paint.

Шрифтовая композиция. Поры года

 Шрифты и шрифтовая композиция.

 Панель атрибутов текста. Перемещение отдельной буквы надписи (инструмент «Выделение прямоугольником», перемещение выделенного фрагмента).

Практические задания: создание и декорирование надписи названия поры года в программе Paint.

Как это сделано?

■ Анализ рисунков, выполненных в программе Paint: определение использованных инструментов и последовательности создания изображения.

Практическое задание: работа с рисунком, предложенным учителем (определение использованных инструментов, последовательности создания рисунка, самостоятельное рисование аналогичного изображения в программе Paint).

Выставка работ.

Подведение итогов года. Виртуальная и реальная выставка детских работ.

Резервный час

III класс (35 часов, из них 1 час – резервный)

Компьютерная графика и мир вокруг


Тематический план


№ п/п	Тема	Количество часов
Компьютерная графика дома		8
1.	Введение. Техника безопасности. Обои в моей комнате	2
2.	Ковер в гостиной	1
3.	Одежда. Кружева	1
4.	Мои любимые книги. Шрифты	2
5.	Открытки к празднику	2
Компьютерная графика на улице		7
6.	Архитектурные элементы. Ажурные ворота	1
7.	Витраж	2
8.	Правила дорожного движения. Знак. Дорожные знаки	1
9.	Дорожные знаки, которых не хватает	1
10.	Афиша «Новогодний концерт»	2
Компьютерная графика и развлечения		12
11.	Праздничный город	2
12.	Идем в театр (цирк). Театральная (цирковая) программка	2
13.	Фильм, фильм, фильм... Мой любимый герой мультфильма	2
14.	В гостях у друзей. Визитка	2
15.	Приветы почтой. Конверт и почтовая марка	2
16.	Мой день рождения. Календарь	2
Компьютерная графика и традиционное искусство		7
17.	Пейзаж. Весеннее утро	2
18.	Натюрморт. Цветы	2

19.	Анималистический жанр. Мое любимое животное	2
20.	Выставка работ. Итоги	1
21.	Резервный час	1
	Всего:	35

Компьютерная графика дома


Введение. Техника безопасности. Обои в моей комнате


 Знакомство с тематикой года, модулей, занятий. Беседа «Компьютерная графика и мир вокруг»: компьютерная графика как современное направление искусства, что в окружающей действительности и почему может быть выполнено в компьютерной графике. Композиция из повторяющихся элементов. Разнообразие рисунков на обоях.

 Знакомство с правилами работы и безопасного поведения в компьютерном классе. Графический редактор Paint: команды «Открыть», «Закрыть» программу, элементы окна редактора, обзор инструментов, палитра цветов. Инструменты «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Выделение прямоугольником», команды «Копировать», «Вставить», перемещение выделенного фрагмента.

Практические задания: создание эскиза рисунка обоев для детской комнаты (разработка основного элемента, его копирование, вставка и компоновка на рабочем поле для рисования в программе Paint).


Ковер в гостиной


 Композиция ковра: варианты формы, узора. Цветовое разнообразие ковров. Разработка эскиза ковра на бумаге и с помощью компьютера: изменение основного мотива, цвета, формы. Последовательность создания эскиза в цвете: выбор основной формы, проработка повторяющегося элемента, цветовое решение, компоновка на формате.

 Инструменты «Линия», «Прямоугольник», «Эллипс», «Многоугольник».

Практические задания: создание эскиза ковра для гостиной в цвете (разработка основного элемента, его копирование и вставка, компоновка повторяющихся элементов на эскизе) в программе Paint.

Одежда. Кружева

 Разнообразие одежды человека. Украшение одежды. Художественные особенности кружев.


 Использование команды «Масштаб», инструментов «Карандаш», «Кисть», «Ластик» при создании рисунка с мелкими деталями.

Практическое задание: создание эскиза кружев для одежды с использованием инструмента «Выделение прямоугольником», команд «Копировать», «Вставить», действий «Отразить», «Повернуть на угол»,

«Растянуть», «Наклонить», операции «Перенос» в программе Paint.


Мои любимые книги. Шрифты


 Разнообразие художественного оформления книг. Помощь компьютера в разработке макета, выборе шрифта, иллюстраций.

 Инструмент «Надпись». Выбор шрифта, размера и цвета букв.

Практические задания: разработка иллюстрированной азбуки (написание одной буквы и создание рисунка слова на эту букву).

Открытки к празднику


 Разнообразие открыток. Атрибуты различных праздников. Композиция открытки. Особенности разработки открытки на компьютере: выбор общей формы, размещение надписи и рисунка.


 Изменение размеров рисунка с помощью маркеров изменения размеров.

Практические задания: разработка открытки к любимому празднику в программе Paint (определение размеров рабочего поля для рисования, создание отдельного рисунка, надписи, их компоновка на общей форме открытки).

Компьютерная графика на улице


Архитектурные элементы. Ажурные ворота


 Беседа «Компьютерная графика на улице»: где можно встретить работы в компьютерной графике в городе (селе). Компьютерная графика в работе архитектора. Архитектурные сооружения в графических работах белорусского художника Шаркова В. В.

 Инструменты «Карандаш», «Кисть», «Линия». Изменение толщины линии.

Практическое задание: создание эскиза ажурных ворот в программе Paint.

Витраж

 Витраж как украшение и архитектурный элемент. Последовательность создания эскиза витража: разработка контурного рисунка, нанесение линий-профилей, работа в цвете.

 Инструмент «Кривая». Изменение палитры. Инструмент «Выбор цвета».

Практические задания: разработка эскиза в цвете витража для школьного коридора в программе Paint с учетом последовательности.

Правила дорожного движения. Знак. Дорожные знаки

 Беседа «Дорожные знаки и правила дорожного движения»:

расшифровка дорожных знаков, их символика (атрибуты, цвета).

Практическое задание: создание понравившегося дорожного знака в программе Paint.

Дорожные знаки, которых не хватает

✍ Дорожные знаки для пешехода и водителя, запреты для пешехода и водителя. Форма и цвет дорожного знака.

Практическое задание: разработка эскиза дорожного знака, которого еще не существует в программе Paint.

Афиша «Новогодний концерт»

✍ Композиция афиши.

■ Создание афиши на компьютере: выбор цвета, имени, размера и начертания шрифта, размещение надписи и рисунков.

Практические задания: разработка афиши-приглашения на новогодний концерт в программе Paint (определение размеров рабочей области для рисования, создание основного рисунка, написание текста, компоновка рисунка и текста).

Компьютерная графика и развлечения

Праздничный город

✍ Беседа «Компьютерная графика и развлечения»: использование компьютерной графики в театре, кино, цирке, парках. Оформление города (села) к новогодним и рождественским праздникам (фотографии).

■ Инструмент «Распылитель».

Практические задания: создание композиции по впечатлению от восприятия фотографий праздничного города (села) в программе Paint (линейный рисунок, цветовая проработка, украшения).

Идем в театр (цирк). Театральная (цирковая) программка

✍ Оформление театральной (цирковой) программки: размещение иллюстраций, названия спектакля (представления), основного текста, выбор цвета.

Практические задания: разработка макета титульного листа театральной (цирковой) программки в программе Paint (выбор общей формы, создание основного рисунка, надписи, их размещение на рабочей области для рисования).

Фильм, фильм, фильм... Мой любимый герой мультфильма

✍ Мультфильмы и компьютерная графика: традиционный и современный процесс создания мультфильма. Любимые герои мультфильмов: последовательность создания образа.

■ Изменение толщины границы круга или эллипса. Использование клавиши Shift для рисования круга.

Практические задания: создание образа любимого героя мультфильма в программе Paint с использованием вспомогательных линий (линейный рисунок со вспомогательными линиями, цветовая проработка).

В гостях у друзей. Визитка

✍ Визитная карточка человека: ее необходимость, композиция и оформление.

■ Перемещение части надписи.

Практические задания: создание простейшей визитной карточки ученика в программе Paint (определение размеров рабочей области для рисования, размещение места для фотографии, надписи с фамилией, именем, увлечениями, разработка декоративных элементов).

Приветы почтой. Конверт и почтовая марка

✍ Беседа «Почта обычная и электронная». Композиция марки, конверта.

■ Использование компьютерной графики при изготовлении марок, конвертов.

Практические задания: разработка эскиза праздничного конверта (марки) в программе Paint (выбор общей формы, создание рисунка и надписи, размещение рисунка и надписи на рабочей области для рисования, декор).

Мой день рождения. Календарь

✍ Календарь: его виды и оформление.

Практические задания: разработка макета одного листа календаря (день или месяц) в программе Paint (выбор общей формы, написание чисел и текста, их размещение на рабочей области для рисования, декор).

Компьютерная графика и традиционное искусство

Пейзаж. Весеннее утро

✍ Беседа «Традиционное искусство и компьютерная графика»: возможности современных компьютерных программ (Paint, Art Rage, Paint.Net, Corel Draw, Adobe Photoshop, Open Canvas или др.) в имитации рисования традиционными художественными материалами. Пейзаж как жанр живописи (произведения Капшай В. М., Каткова С. П., Качана К. И., Масленникова П. В. и др.).

■ Обзор программ компьютерной графики: сравнение рисунков с имитацией живописных техник, выполненных в Paint, Art Rage, Paint.Net, Corel Draw, Adobe Photoshop, Open Canvas или др.

Практические задания: создание композиции «Весеннее утро» в программе Paint с имитацией живописной техники (компоновка и контурный рисунок с использованием инструментов «Карандаш», «Ластик», работа в цвете с использованием инструментов «Кисть», «Распылитель», «Заливка»).

Натюрморт. Цветы

✍ Натюрморт как жанр живописи (произведения Замай А. Н., Капшай В. М., Каткова С. П. и др.). Композиция натюрморта.

▣ Сравнение натюрмортов, созданных в разных программах компьютерной графики (Paint, Art Rage, Paint.Net, Corel Draw, Adobe Photoshop, Open Canvas или др.).

Практические задания: создание натюрморта «Цветы» в программе Paint (компоновка, работа в цвете).

Анималистический жанр. Мое любимое животное

✍ Анималистический жанр в изобразительном искусстве (произведения Чарушина Е. И., Ватагина В. А. и др.). Художественные средства в передаче характера животного.

Практические задания: создание образа любимого животного в программе Paint (линейный рисунок с использованием вспомогательных линий, работа в цвете с использованием инструментов «Карандаш», «Кисть», «Распылитель», «Заливка», «Ластик»).

Выставка работ. Итоги

Подведение итогов года. Виртуальная и реальная выставка работ учащихся.

Резервный час

IV класс (35 часов, из них 1 час – резервный)


Компьютерная графика и мир профессий


Тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов
1.	Введение. Техника безопасности. Компьютерная графика в работе художника-графика	2
2.	Компьютерная графика в работе художника-конструктора одежды (обуви)	2
3.	Компьютерная графика в работе архитектора	3
4.	Компьютерная графика в работе художника по ткани	3

5.	Компьютерная графика в работе художника-оформителя печатной продукции	4
6.	Компьютерная графика в работе мастера декоративно-прикладного искусства	5
7.	Компьютерная графика в работе художника-живописца	4
8.	Компьютерная графика в работе художника-дизайнера по разработке фирменного знака	2
9.	Компьютерная графика в работе художника-мультипликатора	2
10.	Компьютерная графика в работе фотографа	2
11.	Компьютерная графика в работе дизайнера упаковки	2
12.	Компьютерная графика и моя будущая профессия	2
13.	Выставка работ. Итоги	1
14.	Резервный час	1
	Всего:	35


Введение. Техника безопасности. Компьютерная графика в работе художника-графика


 Знакомство с общей темой года, тематикой отдельных занятий. Вводная беседа «Компьютерная графика и мир профессий»: компьютерная графика как помощник в работе людям разных профессий, в том числе художникам в разных отраслях. Работа художника-графика: материалы, техники, оборудование (обзор). Графика белорусских художников Басалыги М. С., Кашкуровича А. М., Селещука Н. М., Шаркова В. В. и др.

 Повторение правил работы и безопасного поведения в компьютерном классе. Графический редактор Paint: команды «Открыть», «Заккрыть» программу, элементы окна редактора. Инструменты «Карандаш», «Кисть», «Ластик». Палитра цветов. Отмена и повтор последнего действия. Сохранение рисунка.

Практические задания: создание композиций «Ветер», «Перо Жар-птицы», «Туман» в программе Paint с использованием инструментов «Карандаш», «Кисть», «Ластик».

Компьютерная графика в работе художника-конструктора одежды (обуви)


 Особенности разработки одежды и обуви художником-конструктором.


 Инструменты «Заливка», «Распылитель», «Выделение прямоугольником», команды «Копировать», «Вставить», перемещение выделенного фрагмента, действие «Отразить слева направо».

Практические задания: разработка эскиза в цвете платья (пальто) для девочки или кедов для мальчика в программе Paint (создание контурного рисунка одной половины, работа в цвете, декор, копирование и зеркальное

отображение второй половины рисунка).


Компьютерная графика в работе архитектора


 Архитектурные памятники Беларуси. Работа архитектора с использованием компьютерной графики.

 Инструменты «Линия», «Прямоугольник», «Эллипс», «Скругленный прямоугольник». Действия «Отразить сверху вниз», «Повернуть на угол 90°», «Повернуть на угол 180°», «Повернуть на угол 270°».

Практические задания: создание композиции «Архитектурные памятники моей Родины» в технике гризайль на основе использования выделения, копирования, вставки, перемещения в программе Paint.


Компьютерная графика в работе художника по ткани


 Художник по ткани: особенности работы с использованием компьютера. Последовательность разработки рисунка на ткани с повторяющимися и неповторяющимися элементами. Батик как техника рисунка на ткани (примеры работ белорусских мастеров Лось Е. В., Карпицкой Е. В. и др.).

 Инструменты «Линия», «Кривая», «Масштаб».

Практические задания: разработка эскиза рисунка на ткани в цвете с повторяющимся элементом с использованием выделения, копирования, вставки, перемещения в программе Paint (разработка одного элемента, его копирование и размещение на рабочей области для рисования); создание эскиза рисунка на ткани с имитацией техники батика в программе Paint (создание линейного рисунка с непрерывным контуром, заливка рисунка цветом).


Компьютерная графика в работе художника-оформителя печатной продукции

 Работа художника-оформителя в компьютерной графике. Композиция открытки, настенного расписания уроков.

 Инструмент «Надпись». Выбор цвета, имени, размера и начертания шрифта.

Практические задания: создание новогодней открытки и настенного расписания уроков в программе Paint (набор текста, размещение на рабочей области для рисования, декор).

Компьютерная графика в работе мастера декоративно-прикладного искусства

 Особенности работы современного мастера декоративно-прикладного искусства: использование компьютера при разработке

эскизов декоративных композиций. Последовательность разработки эскизов для гобелена, росписи, мозаики. Изделия декоративно-прикладного искусства белорусских мастеров (Лось Е. В., Зименко А. И., Карпицкой Е.В., Кищенко А.М. и др.).

■ Действие «Изменить палитру». Инструмент «Выбор цветов».

Практические задания: разработка эскиза в цвете (на выбор) гобелена «Белорусские просторы», росписи на подносе (тарелке) «Цветочная поляна», мозаики «На морском дне» (программа Paint).

Компьютерная графика в работе художника-живописца

✍ Работа художника-живописца: материалы, техники, оборудование. Живопись белорусских художников Версоцкого В.В., Гавриленко М.М., Галкина Ю.Н., Данилова В.Н., Опиока Н.А., Рея И.П. и др.

■ Обзор возможностей программ компьютерной графики в имитации живописных техник (сравнение рисунков, выполненных в Paint, Art Rage, Paint.Net, Corel Draw, Adobe Photoshop, Open Canvas или др.). Способы создания объема в программе Paint: точками с использованием инструмента «Кисть», наложением эллипсов разных оттенков цвета с использованием инструмента «Эллипс» (со сплошной заливкой без контура).

Практические задания: создание композиций «Натюрморт с кувшином» с имитацией объема, «Зимнее утро» с имитацией живописной техники (программа Paint).

Компьютерная графика в работе художника-дизайнера по разработке фирменного знака

✍ Работа художника-дизайнера: сферы деятельности (дизайн предметов быта, одежды, графический дизайн и пр.). Особенности разработки фирменного знака (логотипа). Примеры логотипа.

■ Инструмент «Многоугольник».

Практические задания: разработка эскиза логотипа-эмблемы школьной библиотеки (столовой) в программе Paint (выбор общей формы, создание рисунка атрибутов, надписи, их размещение на рабочей области для рисования).

Компьютерная графика в работе художника-мультипликатора


✍ Работа художника-мультипликатора с использованием компьютера. Последовательность создания мультфильма.


■ Вставка рисунка из файла в текущий рисунок.

Практические задания: создание декорации и героя мультфильма (работа в парах: один учащийся создает героя, другой – декорации),

объединение героя и декорации с помощью вставки рисунка из файла в программе Paint.


Компьютерная графика в работе фотографа


 Художественная фотография: отличия художественной фотографии от обычной, компьютерная обработка фотографии.

 Команда «Выделить все». Инструмент «Выделение произвольной области». Работа с фрагментом фотографии (выделение, перемещение, поворот). Преобразование цветного рисунка в черно-белый.

Практические задания: обработка фотографии (изменение размеров всей фотографии, выделение, перемещение и поворот фрагмента фотографии), преобразование цветной фотографии в черно-белую в программе Paint.

Компьютерная графика в работе дизайнера упаковки

 Работа дизайнера упаковки: создание художественно-выразительной упаковки. Подарочная бумага (применение, разнообразие рисунков на бумаге).

 Команда «Обратить цвета».

Практические задания: разработка цветного эскиза подарочной бумаги в программе Paint (создание основного элемента, его копирование, вставка и размещение на рабочей области для рисования); изменение цвета на обратный к нему (команда «Обратить цвета»).

Компьютерная графика и моя будущая профессия

Обобщающая беседа «Моя будущая профессия». Возможности использования компьютерной графики в будущей профессии. Определение понравившейся профессии и выполнение эскиза в соответствующей технике работы (программа Paint).

Выставка работ. Итоги

Подведение итогов года. Подготовка виртуальной и реальной выставки работ учащихся.

Резервный час