

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА ГОРОДА КЕМЕРОВО»

«Компьютерная графика: с нуля до ПРО»
дополнительная предпрофессиональная программа
в области изобразительного искусства «ЖИВОПИСЬ»

КЕМЕРОВО 2026

Рассмотрена
методическим советом

Протокол № _____
от _____ 2026 года

Принята
педагогическим советом

Протокол № _____
от _____ 2026 года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор

Приказ № _____
от _____ 2026 года

Рассмотрена
методическим советом

Протокол № _____
от _____ года

Принята
педагогическим советом

Протокол № _____
от _____ года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор

Приказ № _____
от _____ года

Составитель – Соловьева Яна Викторовна,

Преподаватель высшей квалификационной категории;

Редактор – Ошуркова Дарья Владимировна,

Преподаватель первой квалификационной категории.

МАУДО «ДХШ г. Кемерово».

Структура программы учебного предмета

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;
- срок реализации учебного предмета;
- объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;
- сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;
- форма проведения учебных аудиторных занятий;
- цель и задачи учебного предмета;
- обоснование структуры программы учебного предмета;
- методы обучения;
- описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

- годовые требования;
- учебно-тематический план;
- содержание разделов и тем.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

- аттестация: цели, виды, форма, содержание;
- критерии оценки.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

- методические рекомендации преподавателям;
- рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

- список методической литературы;
- список учебной литературы;
- средства обучения.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного предмета «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной программе в области изобразительного искусства «Живопись» со сроком обучения 5 (6) лет.

Учебный предмет «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» является одним из предметов вариативной части программы «Живопись».

С ростом информационных технологий компьютерная грамотность становится все более значимой и актуальной для современного подростка. Использование этой дисциплины в образовательном процессе дает возможность осуществления профессионально-ориентированного обучения, что расширяет выбор направления для будущей профессии. В своей деятельности компьютерную графику используют специалисты разных профессий: архитекторы, иллюстраторы, художники-графики, проектировщики, программисты и дизайнеры. Компьютерная графика для специальности «Дизайн» – это фундаментальная сфера знаний и умений, без которых дизайнеру трудно состояться.

Данная программа рассчитана на детей 12-15 лет, не имеющих предварительной подготовки в области современной вычислительной техники, и состоит из двух лет обучения. Учитывая возраст детей, программа предполагает использование разных форм проведения занятий.

Особенностью данной образовательной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее цели иные: развитие интеллектуальных и творческих способностей, аналитического мышления; приобретение навыков рисования растровой и векторной графики посредством графических редакторов; профессиональная ориентация.

Учебные задания также позволяют воспитывать эстетический вкус учащихся и способствовать развитию образного мышления. В заданиях по компьютерной графике совершенствуются знания законов построения

композиции, законов цветоведения, что позволяет закреплять полученные знания в рисунке, живописи и композиции.

Срок реализации учебного предмета.

Освоение программы рассчитано на 2 года обучения, со 2 по 3 класс. Первый год рассчитан на изучение программы «Adobe Photoshop», второй год посвящен изучению программы «Corel Draw». Продолжительность учебных занятий составляет по 33 недели в год.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» со сроком обучения 2 года составляет 66 недель, 99 аудиторных часов.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации для 2-3 классов.

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации				Всего часов
	2		3		
	1	2	1	2	
Классы					
Полугодия					
Аудиторные занятия	24	25,5	24	25,5	99
Максимальная учебная нагрузка	24	25,5	24	25,5	99
Вид промежуточной и итоговой аттестации	контрольный урок	контрольный урок	контрольный урок	зачёт	

Форма проведения учебных занятий.

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» проводятся в форме аудиторных занятий.

Аудиторные занятия проводятся по схеме:

Вводная беседа, включающая:

- Объяснение темы и поэтапное создание работы преподавателем;

- анализ наглядного материала для примера.

Постановка проектной задачи включает обозначение:

- объекта;
- требований к данному объекту;
- последовательности создания объекта;
- материалов, сроков, компьютерных программ.

Практическая работа:

- последовательное выполнение задания;
- обсуждение и подведение итогов.

Необходимое требование к аудиторным занятиям – наглядность. Лекции служат теоретической базой для практических аудиторных занятий, способствуют более осмысленному выполнению заданий.

Практические занятия по курсу связаны выполнением конкретного задания для изучения особенностей и возможностей использования программ. Работа над практическими заданиями ведется в аудитории, исключением становятся подготовка обучающимися эскизов в домашних условиях. Последовательность выполнения задания и решения проектной задачи контролируется и консультируется преподавателем.

Контрольные уроки в рамках промежуточной аттестации проводятся в конце учебных полугодий в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Зачет осуществляется в форме оценки итогового задания, где проверяется уровень теоретической и практической подготовки.

Занятия по учебному предмету осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 11 человек.

Объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» предпрофессиональной программы «Живопись» со сроком обучения 2 года составляет по 1,5 часа в неделю.

Цели учебного предмета

- подготовка учащихся к поступлению в художественные ВУЗы и СУЗы на отделение «Графический дизайн»;
- формирование художественно-творческой активности;
- освоение компьютера как нового инструмента в изобразительном искусстве;
- создание художественного образа в различных программах с использованием многообразия средств выражения компьютерной графики.

Задачи учебного предмета

- освоить основные понятия необходимые при работе в растровых и векторных графических редакторах Adobe Photoshop и CorelDRAW;
- сформировать практические умения и навыки работы в растровых и векторных графических редакторах Adobe Photoshop и CorelDRAW;
- развить художественно-творческие способности учащихся;
- подготовить учащихся к переходу на следующую ступень обучения, а именно к эффективной работе в 4 классе на предмете «Графический дизайн».

Методы обучения.

Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. Объяснительно-иллюстративный (демонстрация методических пособий, примеры работы в программах);
2. Творческий (творческие задания, участие детей в конкурсах);
3. Исследовательский (исследование различных функций программ при редактировании и создании изображений);
4. Практический (самостоятельная работа).

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной

работы обучающиеся могут пользоваться сетевыми ресурсами для сбора дополнительного материала по изучению предложенных тем.

Учебный кабинет для занятий компьютерной графикой должен быть оснащен компьютерами, графическими планшетами, сканером, принтером. Компьютеры должны быть подключены к сетевому обеспечению, что позволит преподавателю контролировать и консультировать выполнение практических заданий. На компьютерах должны быть установлены графические редакторы Adobe Photoshop и Corel DRAW. Необходимо иметь выход в интернет и оборудование, предназначенное для демонстрации слайдов, образцов и приемов работы.

2. Содержание учебного предмета

Годовые требования

Программа учебного предмета В.02 «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» составлена с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной программе в области изобразительного искусства «Живопись», а также принципов наглядности, последовательности, доступности. Содержание программы учебного предмета «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления. Курс «Компьютерная графика» тесно связан и опирается на дисциплины: *рисунок, живопись, композиция*.

Изучение предмета «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» начинается со 2-ого класса, так как учащиеся получают объем знаний по перечисленным дисциплинам, позволяющий успешно выполнять практические учебные задания по данному предмету.

Основные отличительные особенности курса «Компьютерная графика»:

- практическая направленность курса: *теоретические вопросы являются базовыми для выполнения проектных заданий;*

- междисциплинарный характер курса: *использование композиционных навыков и основ изобразительной грамоты, освоенных на рисунке, живописи, композиции;*
- ориентация на развитие проектного мышления и подготовку к изучению графического дизайна в 4 классе;
- развитие вкуса с опорой на интуитивное отношение к творческому процессу.

Курс по компьютерной графике включает следующие разделы:

1. Знакомство с растровой графикой;
2. Знакомство с векторной графикой.

Количество часов по каждому разделу и году обучения отражено в учебно-тематическом плане.

В структуре курса выделяются темы:

Раздел 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ:

- 1.1 Инструменты рисования в Adobe Photoshop
- 1.2 Обработка фотографий Adobe Photoshop
- 1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop
- 1.4 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop

Раздел 2. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ:

- 2.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW
- 2.2 Создание сложных объектов в COREL DRAW

Учебно-тематический план.

Первый год обучения (2 класс)

I полугодие

№	Раздел, тема	Формат графики	Количество часов
---	--------------	-------------------	---------------------

РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ

1.1 Инструменты рисования в Adobe Photoshop

1.1.1	Пейзаж	Psd	1,5 часа
1.1.2	Имя	Psd	1,5 часа
1.1.3	Портрет животного	Psd	4,5 часа

1.2 Обработка фотографий в Adobe Photoshop

1.2.1	Восстановление фотографии	Psd	1,5 часа
1.2.2	Цветокоррекция фотографии	Psd	1,5 часа
1.2.3	Ретушь портрета	Psd	1,5 часа

1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop

1.3.1	Цветок	Psd	1,5 часа
1.3.2	Объемные фигуры	Psd	1,5 часа
1.3.3	Открытка путешественника	Psd	3 часа
1.3.4	Новогодняя открытка	Psd	6 часов

Итого в одном классе: 16 недель, 24 часа

II полугодие

№	Раздел, тема	Формат графики	Количество часов
---	--------------	-------------------	---------------------

1.4 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop

1.4.1	Коллаж	Psd	3 часа
1.4.2	Эффект комикса	Psd	1,5 часа
1.4.3	Глянцевый текст	Psd	1,5 часа
1.4.4	Двойная экспозиция	Psd	1,5 часа
1.4.5	Эффект стекла	Psd	1,5 часа
1.4.6	Текстура	Psd	1,5 часа
1.4.7	Гранжевый портрет	Psd	1,5 часа
1.4.8	Иллюстрация	Psd	6 часов
1.4.9	Планеты	Psd	3 часа
1.4.10	Стеклянный шар	Psd	3 часа
1.4.11	Простая анимация	Psd	1,5 часа

Итого в одном классе: 17 недель, 25,5 часов

Всего за год: 33 недели, 49,5 часов

Второй год обучения (3 класс)

I полугодие

№	Раздел, тема	Формат графики	Количество часов
---	--------------	-------------------	---------------------

2.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW

2.1.1	Простые фигуры и заливки	Cdr	1,5 часа
2.1.2	Интерактивные инструменты	Cdr	1,5 часа
2.1.3	Художественное оформление	Cdr	1,5 часа
2.1.4	Клавиши быстрого доступа	Cdr	1,5 часа
2.1.5	Журнальный разворот	Cdr	1,5 часа
2.1.6	Трассировка изображений	Cdr	1,5 часа
2.1.7	Заливка сетки	Cdr	1,5 часа

2.2 Создание сложных объектов в COREL DRAW

2.2.1	Автопортрет	Cdr	6 часов
2.2.2	Сказочный дом	Cdr	7,5 часов

Итого в одном классе: 16 недель, 24 часа

II полугодие		
№	Раздел, тема	Формат графики Количество часов
2.2.3	Забавный персонаж	Cdr 7,5 часов
2.2.4	Стикерпак	Cdr 7,5 часов
2.2.5	Сюжетная иллюстрация	Cdr 7,5 часов
2.2.6	Портфолио	Cdr 3 часа
Итого в одном классе: 17 недель, 25,5 часов		
Всего за год: 33 недели, 49,5 часов		

2 класс

I ПОЛУГОДИЕ

РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ

1.1 Инструменты рисования в Adobe Photoshop

1.1.1 «Пейзаж» – 1,5 часа.

Цель – Знакомство с программой Adobe Photoshop.

Содержание: Введение в предмет компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Характеристики растрового изображения. Формат и разрешение. Состав и назначение главного меню. Панель инструментов и слои. Инструмент «кисть». Инструмент «Ластик». Простая заливка. (Приложение №1, рисунок 1.1 – 1.4)

1.1.2 «Имя» – 1,5 часа.

Цель – Знакомство с градиентной заливкой и инструментом «текст».

Содержание: Виды текста: фигурный и простой. Выбор шрифта. Растривание текста. Виды градиентной заливки: линейная, радиальная,

зеркальная. Прозрачность и заливка слоя. Инструмент «выделение». (Приложение №2, рисунок 2.1 – 2.4)

1.1.3 «Портрет животного» – 4,5 часа

Цель – Знакомство со свойствами кистей.

Содержание: Толщина линии. Свойства кисти: размер, прозрачность и нажим, текстура. Микс кисть. Имитация натурального материала. Поэтапное создание работы: контур, заливка, разбор по тону, проработка шерсти /оперения. (Приложение №3, рисунок 3.1 – 3.3)

1.2 Обработка фотографий в Adobe Photoshop

1.2.1 «Восстановление фотографии» – 1,5 часа.

Цель – Изучение инструментов для редактирования фотографий.

Содержание: Маскировка дефектов при помощи инструмента «Заплата». Замещение объектов. Реставрация и ретушь фотографий. Восстанавливающая кисть. Штамп. (Приложение №4, рисунок 4.1)

1.2.2 «Цветокоррекция фотографии» – 1,5 часа.

Цель – Знакомство с режимами наложения слоя.

Содержание: Коррекция растровых изображений: яркость и контрастность. Прямоугольное лассо. Режим наложения: цветность. (Приложение №4, рисунок 4.2)

1.2.3 «Ретушь портрета» – 1,5 часа.

Цель – Применение фильтров.

Содержание: Каналы. Яркость и контрастность. Фильтр «Размытие». (Приложение №5, рисунок 5.1)

1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop

1.3.1 «Цветок» – 1,5 часа.

Цель – Знакомство со стилями слоя.

Содержание: Эффект «Стилизация. Ветер». Создание лепестка инструментом «Деформация». Стилль слоя: внешнее свечение, заливка цветом. (Приложение №6, рисунок 6.1 – 6.2)

1.3.2 «Объемные фигуры» – 1,5 часа.

Цель – Знакомство с инструментом «Прямоугольная и овальная область».

Содержание: Создание геометрических фигур при помощи инструмента «Прямоугольная и овальная область». Объединение слоев. Инструмент «выделение». Создание объемной формы при помощи градиентной заливки. Светотень. Падающая тень. (Приложение №6, рисунок 6.3 – 6.4)

1.3.3 «Открытка путешественника» – 3 часа.

Цель – Создание открытки с достопримечательностью в технике «коллаж» в программе Adobe Photoshop.

Содержание: Быстрое выделение. Волшебная палочка. Лассо. Обтравочная маска. Эффект «шум». Инструмент «размытие». Режим наложения слоя. Подбор, подходящих по смыслу и разрешению фотографий. Обрезка. Создание композиции. Уровни, кривые, цветовой тон/насыщенность. (Приложение №8, рисунок 8.1 – 8.4)

1.3.4 «Новогодняя открытка» – 6 часов.

Цель – Формирование навыков рисования в программе Adobe Photoshop.

Содержание: Цветовая палитра. Стилизация персонажей и фигур (елочные игрушки, деревья, подарки). Рисование в смешанной технике. Освоение техники «свечение от объекта». Плановость в композиции. (Приложение №7, рисунок 7.3 – 7.4)

II ПОЛУГОДИЕ

1.4 Эффекты и режимы наложения в Adobe Photoshop

1.4.1 «Коллаж» – 3 часа.

Цель – Создание простого коллажа в программе Adobe Photoshop.

Содержание: Выбор ограниченной цветовой палитры и стиля в интерьере. Подбор подходящих по смыслу и разрешению фотографий. Обрезка. Создание композиции. (Приложение №8, рисунок 8.1 – 8.4)

1.4.2 «Эффект комикса» – 1,5 часа.

Цель – Освоение инструмента «Выделение».

Содержание: Волшебная палочка и быстрое выделение. Редактирование выделенной области. Галерея фильтров (имитация-акварель). Эффект «Оформление. Цветные полутона». Фигура «сноска». (Приложение №9, рисунок 9.1 – 9.4)

1.4.3 «Глянцевый текст» – 1,5 часа.

Цель – Использование стилей слоя в создании объемного текста.

Содержание: Инструмент «текст». Создание «виньетки» при помощи градиента. Внешнее свечение. Тиснение. Зеркальная обводка. Создание узора. Тень. Обводка. (Приложение №10, рисунок 10.1 – 10.2)

1.4.4 «Двойная экспозиция» – 1,5 часа.

Цель – Закрепление полученных навыков работы с режимами наложения.

Содержание: Сюжет для композиции. Перевод изображения в черно-белый режим. Обтравочная маска. Режим наложения «Экран». (Приложение №11, рисунок 11.1 – 11.2)

1.4.5 «Эффект стекла» – 1,5 часа.

Цель – Знакомство со сложной коррекцией растровых изображений.

Содержание: Коррекция изображения: уровни, кривые, баланс белого. Режимы наложения «Умножение» и «Перекрытие». Фильтр «Размытие по Гауссу» и «Размытие в движении». (Приложение №11, рисунок 11.3 – 11.4)

1.4.6 «Текстура» – 1,5 часа.

Цель – Освоение «режимов наложения».

Содержание: Цветокоррекция различных текстур. Яркость и контрастность. Обтравочная маска. Маска слоя. Инструмент «Искажение». (Приложение №12, рисунок 12.1 – 12.2)

1.4.7 «Гранжевый портрет» – 1,5 часа.

Цель – Освоение инструмента «Маска-слоя».

Содержание: Маска-слоя. Инверсия. Панель «каналы». Инструмент «выделение». Использование текстуры бумаги для создания эффекта «состаренности». (Приложение №12, рисунок 12.3 – 12.4)

1.4.8 «Сюжетная иллюстрация» – 6 часов.

Цель – Отработка навыков.

Содержание: Выбор простого сюжета. Подбор и цветокоррекция различных текстур. Обтравочная маска. Инструмент «кисть». (Приложение №13, рисунок 13.1 – 13.3)

1.4.9 «Планеты» – 3 часа.

Цель – Приобретение навыков в создании объемной формы.

Содержание: Эффект «Сферизация». Создание рельефа. Копирование созданной формы и ее цветокоррекция. (Приложение №14, рисунок 14.1 – 14.3)

1.4.10 «Стеклянный шар» – 3 часа.

Цель – Передача материальности стеклянной объемной формы.

Содержание: Перспектива. Светотеневая заливка. Непрозрачность и заливка слоя. Сферизация. (Приложение №15, рисунок 15.1 – 15.2)

1.4.11 «Простая анимация» – 1,5 часа.

Цель – Создание простой анимации в программе Adobe Photoshop.

Содержание: Выбор сюжета и подбор подходящих изображений. Формат «PNG» и «GIF». Шкала времени. Количество кадров в секунду. Зацикленные кадры. (Примеры: <https://disk.yandex.ru/d/laV6GrSRUIDFBg>)

3 класс

I ПОЛУГОДИЕ

РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ

2.1 Инструменты создания и заливки форм в COREL DRAW

2.1.1 «Простые фигуры и заливки» – 1,5 часа.

Цель – Знакомство с программой Corel Draw.

Содержание: Отличительные особенности векторных изображений. Характеристики векторного изображения. Формат и разрешение. Состав и назначение главного меню. Панели инструментов и заливки. Создание простых фигур: овал, прямоугольник, многоугольник. Инструменты рисования: безье, свободная форма и сплайн. Абрис и толщина обводки. Изменение размера и поворот. Масштабирование. (Приложение №16, рисунок 16.1 – 16.2)

2.1.2 «Интерактивные инструменты» – 1,5 часа.

Цель – Применение интерактивных инструментов в создании персонажа.

Содержание: Анализ поэтапного создания персонажа. Блокировка объекта на листе. Параметр документа «Расстояние перемещения». Виды градиентной заливки: линейная, радиальная. Инструмент «прозрачность». Группировка объектов. Падающая тень. Быстрое создание фоновой заливки. (Приложение №16, рисунок 16.3 – 16.4)

2.1.3 «Художественное оформление» – 1,5 часа.

Цель – Изучение режимов «художественного оформления».

Содержание: Инструмент рисования «Художественное оформление». Виды художественного оформления: заготовка, кисть, распылитель, каллиграфия и нажим. Толщина и сглаживание. Виды распылителя. Использование готовых векторных объектов. (Приложение №17, рисунок 17.1 – 17.2)

2.1.4 «Клавиши быстрого доступа» – 1,5 часа.

Цель – Применение «клавиш быстрого доступа».

Содержание: Клавиши выравнивания: по центру, по левому и правому краям, по верху и низу. Порядок слоёв. Булевы операции: объединение, подгонка и пересечение. Простая и составная группировка. (Приложение №17, рисунок 17.3 – 17.4)

2.1.5 «Журнальный разворот» – 1,5 часа.

Цель – Знакомство с инструментом «Текст».

Содержание: Виды текста: фигурный и простой. Особенности фигурного текста. Особенности простого текста. Кегль. Виды шрифтов. Свойства текста. Абзац. Выравнивание: по левому и правому краям, по центру, по ширине. Обтекание текста. Power Clip. (Приложение №18, рисунок 18.1 – 18.2)

2.1.6 «Трассировка изображений» – 1,5 часа.

Цель – Использование трассировки изображений в создании сложных объектов.

Содержание: Подбор растрового изображения для трассировки. Виды трассировки изображений: быстрая трассировка, трассировка по центральной линии, трассировка абрисом. Трассировка абрисом: штриховой рисунок, логотип, подробный логотип, картинки, изображение низкого качества, изображение высокого качества. Параметры: деталь и сглаживание. Редактирование изображения после трассировки. (Приложение №19, рисунок 19.1 – 19.3)

2.1.7 «Заливка сетки» – 1,5 часа.

Цель – Приобретение навыков в создании сложных заливок.

Содержание: Создание реалистичного изображения. Особенности заливки сетки. Светотеневая проработка. Блик. (Приложение №20, рисунок 20.1)

2.2 Создание сложных объектов в COREL DRAW

2.2.1 «Автопортрет» – 6 часов.

Цель – Освоение приемов стилизации в создании персонажа.

Содержание: Приемы в стилизации человека: гиперболизация, упрощение. Пропорции тела. Виды эмоций: удивление, радость, смущение, грусть, злость и т.д. (Приложение №20, рисунок 20.2, Приложение №21, рисунок 21.1 – 21.2))

2.2.2 «Сказочный дом» - 7,5 часов.

Цель – Развитие творческих способностей.

Содержание: Примеры стилизаций одного объекта разными авторами. Передача настроения через цветовую палитру. Образ дома, как отражение сущности персонажа. Экстерьер. (Приложение №22, рисунок 22.1 – 22.4)

II ПОЛУГОДИЕ

2.2.3 «Забавный персонаж» – 7,5 часов.

Цель – Создание стилизованного персонажа.

Содержание: Выбор персонажа. Антропоморфизм. Примеры тематических иллюстраций. Динамика. Ограниченная цветовая палитра. Приемы в стилизации. (Приложение №23, рисунок 23.1 – 23.4)

2.2.4 «Стикерпак» – 7,5 часов.

Цель – Формирование навыков рисования серии иллюстраций.

Содержание: Выбор персонажа. Сюжет. Стилизация. Инструмент «Обводка». Текст. Подготовка стикеров к печати. (Приложение №24, рисунок 24.1 – 24.2)

2.2.5 «Сюжетная иллюстрация» – 7,5 часов.

Цель – Закрепление полученных навыков работы на примере создания сложной иллюстрации.

Содержание: Выбор персонажа. Сюжет. Стилизация. Инструмент «Обводка». Текст. Подготовка стикеров к печати. (Приложение №25, рисунок 25.1 – 25.4)

2.2.6 «Портфолио» – 3 часа.

Цель – Создание единой стилистики для проекта «Портфолио».

Содержание: Обложка, как объект графического дизайна. Шрифтовая композиция с декоративными элементами. Отображение общей концепции всего проекта. Сбор лучших работ за два года обучения по дисциплине «Компьютерная графика». Выбор шрифта. Композиция на листе. Сетка для верстки. Создание страниц. Переключение между страницами. Цветовой режим. Допечатная подготовка. (Приложение №26, рисунок 26.1 – 26.2, Приложение №27, рисунок 27.1 – 27.3)

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

*В результате освоения учебного предмета «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» учащиеся должны **знать**:*

- Особенности и отличительные черты растровой графики;
- Особенности и отличительные черты векторной графики;
- Назначение и возможности программы Adobe Photoshop и CorelDRAW;
- Цветовые модели;
- Элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программы Adobe Photoshop и CorelDRAW.

Должны уметь:

В программе Adobe Photoshop:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;

- пользоваться горячими клавишами;
- применять к слоям и фигурам различные эффекты;
- применять разные виды заливок;
- поэтапно создавать сложные фигуры;
- выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;
- ретушировать фотографии;
- пользоваться режимами смешивания слоёв.

В программе CorelDraw:

- создавать рисунки из простых объектов;
- выполнять основные операции над объектами;
- использовать различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать объекты из кривых;
- пользоваться булевыми операциями;
- получать объемные изображения;
- применять различные графические эффекты;
- пользоваться разными видами текста.
-

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: *цели, виды, форма, содержание*

Проверка и оценка знаний, умений и навыков учащихся является важным структурным компонентом процесса обучения компьютерной графике и в соответствии с принципами систематичности, последовательности и прочности обучения осуществляется в течение всего периода обучения.

Программа предусматривает *текущий контроль* и промежуточную *аттестацию*. Одной из форм текущего контроля может быть проведение отчетных выставок творческих работ обучающихся (проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету). Промежуточная аттестация проводится по полугодиям в форме контрольных уроков с выставлением оценок в журнал.

По предмету «Компьютерная графика» в третьем классе по окончании учебного года в качестве формы итоговой аттестации применяется зачет с выставлением оценки, которая будет отражена в свидетельстве об окончании образовательного учреждения в выпускном классе.

Критерии оценок

Критерии оценки качества подготовки обучающегося по предмету «Компьютерная графика» должны позволить оценить:

- уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой;
- умения использовать теоретические знания при выполнении практических задач, предусмотренных программой по компьютерной графике;
- умения работать самостоятельно после подробного и наглядного объяснения задания преподавателем;
- обоснованность использования инструментов;
- качество выполнения задания.

По результатам текущей и промежуточной аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

Оценка 5 «отлично» предполагает:

- работа выполнена в полном объёме;
- соблюдение последовательности ведения работы над заданием;
- умелое использование интерфейсом программы;
- умение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;
- высокое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

Оценка 4 «хорошо» допускает:

- завершение работы с участием преподавателя и недостаточно творческий подход к замыслу;
- соблюдение последовательности ведения работы над проектом под руководством преподавателя;

- использование интерфейса программы под руководством преподавателя;
- умение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;
- хорошее качество художественно-графического решения объекта проектирования.

Оценка 3 «удовлетворительно» предполагает:

- работа выполнена под неуклонным руководством преподавателя;
- ученик безынициативен;
- нарушение последовательности ведения работы над заданием;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;
- низкое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» проходит в форме практических занятий на основе анализа аналогичных объектов и поэтапного объяснения задания. В начале изучения новой темы должно преобладать подробное изложение цели и задач.

Выполнение каждого задания необходимо сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда ДХШ, просмотром и анализом работ иллюстраторов, дизайнеров и учащихся художественной школы.

Для успешного восприятия содержания учебной программы необходимо использовать разнообразные учебно-методические материалы: учебники; учебные пособия; презентации тематических заданий по компьютерной графике (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей по обучению компьютерной графике.

Рекомендуемые учебно-методические материалы: технические и электронные средства обучения – электронные учебники и учебные пособия по

обучению компьютерной графике, обучающие компьютерные программы, видеофильмы.

Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы. Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики, несомненно, является проведение преподавателем мастер-классов, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание направлено на решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Поэтому степень законченности рисунка будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от обучающихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе. Изучение предмета В.02 «Компьютерная графика: с нуля до ПРО» позволяет учащимся перейти к изучению предмета вариативной части В.03 «Графический дизайн».

6. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Делла - Росса, Р. Г. Adobe Photoshop для художников / Р. Г. Делла – Росса, А. Р. Делла – Росса. – СПб.: БХВ – Петербург, 2003. – 592с.: ил.
2. Келби, Скотт. Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 368с.: ил.
3. Келби, Скотт. Хитрости и секреты работы в Photoshop CS / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 326с.: ил.
4. Комолова Н. В., Тайц А. М., Тайц А. А. Самоучитель CorelDRAW 12. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 3.
5. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
6. Левин, А. Ш. Самоучитель работы на компьютере. Начинаем с Windows / А. Левин. – М.: ПБОЮЛ Левин А. Ш., 2001. – 688с.
7. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов

- / Д. Ф. Миронов. – СПб.: Питер, 2004. – 224с.: ил.
- 8 Олтман, Рик. CorelDraw для профессионалов / Рик. Олтман. – М.: Издательский дом «Энтроп», 1997. – 632с.: ил.
9. Подосенина, Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников / Т. А. Подосенина. – СПб.: БХВ – Петербург, 2004. – 240с.: ил.
10. Пономаренко, С. И. Adobe Photoshop 5.0. / С. И. Пономаренко. – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 512с.: ил.
- 11 . Тайц, А. М. CorelDraw 9: все программы пакета / А. М. Тайц, А. А. Тайц – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 1136с.: ил.
12. Тимофеев, Г. С. Графический дизайн. Серия «Учебный курс» / Г. С. Тимофеев, Е. В. Тимофеева. – Ростов н/Д : Феникс, 2002. – 320с.
13. Тучкевич Е.И. Самоучитель Adobe Photoshop CS2. – СПб.:БХВ – Петербург, 2007.

Средства обучения

- **материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, натюрмортным фондом;
- **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски;
- **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.