

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МУРМАНСКА
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА» (МБУДО ДХШ)

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МБУДО ДХШ
Протокол № 4
«29» мая 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом № 38/р от 30.05.2023
И.о. директора Е.И. Авдеева

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

«ФИГУРА ЧЕЛОВЕКА. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА»

Направленность: художественная
Уровень программы: базовый
Возраст: от 14 лет
Срок реализации: полугодие

Автор-составитель:
Кобелева Елизавета Юрьевна,
преподаватель первой категории
МБУДО ДХШ

г. Мурманск
2023

Структура программы

- I. Пояснительная записка**
- II. Календарный учебный график**
- III. Требования к уровню подготовки учащихся**
- IV. Содержание программы.**
- V. Организационно-педагогические условия реализации программы**
- VI. Список литературы и средств обучения**

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Фигура человека. Создание персонажа» разработана на основе Федерального Закона «Об образовании Российской Федерации» №273 от 29.12.2012; Приказа Минкультуры России от 02.06.2021 № 754 «Об утверждении Порядка осуществления образовательной деятельности образовательными организациями дополнительного образования детей со специальными наименованиями "детская школа искусств", "детская музыкальная школа", "детская хоровая школа", "детская художественная школа", "детская хореографическая школа", "детская театральная школа", "детская цирковая школа", "детская школа художественных ремесел", Приказа Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28, СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2, локальными актами Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования города Мурманска «Детская художественная школа», а также многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в ДХШ.

Учебная программа по компьютерной графике разработана для учеников, которые хотят изучить основы создания и редактирования графических изображений на компьютере. Программа предназначена для того, чтобы дать обучающимся необходимые знания и навыки в области компьютерной графики, которые могут быть использованы в различных профессиональных областях.

Целью учебной программы является обучение основам компьютерной графики, включая создание и редактирование изображений, работу с цветом и формой, использование различных инструментов и технологий, а также понимание принципов дизайна и композиции.

В рамках программы ученики изучают следующие темы:

- Основы компьютерной графики и ее приложения в различных областях деятельности
- Работа с графическими редакторами, такими как Adobe Photoshop, Paint Tool Sai
- Создание и редактирование векторных и растровых изображений
- Работа с цветом и формой в графическом дизайне
- Использование различных инструментов и технологий для создания и редактирования графических изображений
- Принципы дизайна и композиции, включая выбор цветовой гаммы, шрифтов и компоновку элементов на изображении.

Учебная программа по компьютерной графике предназначена для учеников, которые хотят получить практические навыки в области компьютерной графики, а также для тех, кто хочет использовать эти навыки в своей профессиональной деятельности. Программа поможет развить свои творческие способности и научиться создавать качественные графические изображения.

Актуальность программы

Программа по компьютерной графике имеет высокую актуальность в наше время, так как компьютерная графика широко используется в различных сферах деятельности, включая:

1. Реклама и маркетинг: компьютерная графика используется для создания рекламных баннеров, логотипов, визуализации продуктов и услуг.
2. Игровая индустрия: компьютерная графика является неотъемлемой частью создания компьютерных игр, включая графические эффекты, анимацию и моделирование.
3. Архитектура и дизайн: компьютерная графика используется для создания 3D-моделей зданий и интерьеров, визуализации проектов и создания архитектурных презентаций.
4. Образование: компьютерная графика используется в образовательных целях для создания обучающих материалов, визуализации процессов и создания интерактивных учебных пособий.

Таким образом, программа по компьютерной графике имеет высокую актуальность в современном мире и является необходимой для многих профессиональных областей.

Отличительные особенности программы

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей.

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Дети с удовольствием «рисуют» в графическом редакторе Adobe Photoshop. Графический редактор Adobe Photoshop – один из самых популярных прикладных программ. Он обладает различными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Обучающиеся приобретают навыки выполнять рисунок

точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, ученики будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного курса отражает потребности учащихся. Создание рисунков в графическом редакторе— это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих работах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Программа направлена на формирование общей и проектной культуры обучающихся в процессе работы с современными программами и средствами.

Программа включает изучение графического редактора Adobe Photoshop.

Задания разработаны таким образом, что ученики начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простого к более сложному, постоянно закрепляя полученную информацию во время занятий. Это дает возможность обучающимся лучше запоминать и безболезненно переходить к более сложным задачам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, что ученики должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания.

На занятиях ученики получают практические навыки работы с компьютером и графической программой. Предмет «Фигура человека. Создание персонажа» включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения обучающимися творческих работ, дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

Программа «Фигура человека. Создание персонажа» дает возможность при использовании информационных технологий создать настоящее художественное произведение.

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Занятия по предмету «Фигура человека. Создание персонажа» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 7 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами:

- связи теории и практики;
- наглядности;
- применения дифференцированного и индивидуального подходов;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- вариативности содержания, многообразия тем;
- творчества педагога и активности учащихся.

Цель учебного предмета

Целью учебного предмета «Фигура человека. Создание персонажа» является развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и

художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных компьютерных программ.

Задачи учебного предмета

Задачами учебного предмета являются:

- развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- изучение выразительных возможностей графических средств;
- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях компьютерных программ и создание удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.

Обоснование структуры программы учебного предмета

Программа содержит следующие разделы, отражающие основные характеристики учебного процесса:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный метод (лекция с элементами беседы - объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);
- практический метод (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);
- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии» с учебными местами по количеству учащихся.

Кабинет должен включать следующее оборудование:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет,
- по одному на каждое учебное место;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- графические планшеты;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации;

Занятия по учебному предмету «Фигура человека. Создание персонажа» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные Правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Преподаватель должен пройти специальный инструктаж по технике безопасности.

Объем и срок реализации программы

При реализации программы «Фигура человека. Создание персонажа» продолжительность учебных занятий составляет 16 недель в год.

Общая трудоемкость программы «Фигура человека. Создание персонажа» составляет 128 аудиторных часов.

В связи с большой загруженностью учащихся в общеобразовательной организации самостоятельная работа программой предусмотрена минимально. Самостоятельные занятия, предполагают выполнение индивидуальной творческой работы учащегося при подготовке к выставкам в образовательной организации, а также для участия в городских, региональных, всероссийских и международных выставках.

Сведения о затратах учебного времени

Предметы	Нагрузка в неделю	Годы обучения	Всего академических часов
Фигура человека. Создание персонажа		Полугодие (16 недель)	
Всего аудиторные занятия в часах:	8	128	128
Самостоятельная работа в часах:		4	4
Максимальная учебная нагрузка:		132	132

Занятия подразделяются на аудиторные занятия и самостоятельную работу.

Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

аудиторные занятия:

- 8 часов в неделю;

самостоятельная работа (внеаудиторная нагрузка):

- 4 часа в год.

Рекомендуемая продолжительность занятия (академического часа): 40 минут.

Учебный план

Учебный план является частью образовательной программы, отражает структуру программы и определяет содержание и организацию образовательного процесса. Учебные планы ежегодно обновляются, сохраняя преемственность с предыдущим.

№ п/п	Наименование предмета	Количество занятий в неделю	Промежуточная аттестация	Итоговая аттестация
1.	Фигура человека. Создание персонажа	8	-	1
ВСЕГО:		8	-	1

II. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Срок реализации программы полгода. Продолжительность учебного года с 01 сентября по 31 мая составляет 39 недель, продолжительность учебных занятий – 16 недель. В учебном году предусматриваются осенние, зимние, весенние каникулы общим объемом 4 недели.

1 полугодие	Каникулы	2 полугодие	Итоговая аттестация
Учебный период		Учебный период	
с 01.10.2023* по 28.12.2023*	30.12.2023* по 09.01.2024* -зимние каникулы	с 10.01.2024*по 31.01.2024*	с 23.01.2024 по 28.01.2024*

*Даты могут варьироваться

Годовой график учебного процесса утверждается ежегодно приказом директора и размещается на официальном сайте в сети интернет учреждения и на информационных стендах учреждения.

III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Результатом освоения учебного предмета «Фигура человека. Создание персонажа» является приобретение учащимися следующих знаний, умений и навыков:

- развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- изучение выразительных возможностей графических средств;
- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.

IV. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание учебного предмета «Фигура человека. Создание персонажа» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по учебному предмету «Фигура человека. Создание персонажа» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Перечни примерных творческих заданий и вопросов для повторения пройденного материала по теоретической части прилагаются в разделе программы «Методическое обеспечение».

Содержание программы включает следующие разделы:

- техника безопасности поведения в компьютерном классе;
- компьютерная графика как область графического дизайна;
- основы композиции в графическом дизайне;
- средства гармонизации графической формы;
- теоретические основы компьютерной графики;
- программные средства компьютерной графики;
- цвет в композиции и в компьютерной графике;
- основы графического дизайна, проектирование;

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов.

Учебно-тематический план

№ п/п	Перечень тем, разделов, заданий	Задачи	Кол-во аудиторных часов	Теория	Практика
1	2	3	4	5	6
1.	Краткий обзор графических программ и их возможностей	Программы: Adobe Photoshop	2	1	1

2. Программные средства компьютерной графики			24	4	20
2.1	Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop	Открыть в программе Adobe Photoshop изображение, увеличить-уменьшить масштаб просмотра изображения при помощи разных инструментов, сохранить изображение в рабочую папку под другим названием, выбирая формат сжатия файла.	8	1	5
2.2	Инструменты рисования в Adobe Photoshop	Упражнение «Забавные линии»: выбрать инструмент кисть. Задать параметр и жесткость, нарисовать непрерывную линию зигзагообразной формы, свободно изгибая, залить все секторы различными текстурами. Найти образы в работе и, сохраняя определенном формате, дать название.	8	1	5

2.3	Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях	Упражнение «Рисование в слоях». Открыть новое изображение с заданными параметрами и цветным фоном. Создавать новые слои, рисуя на каждом слое простые абстрактные или изобразительные формы, придавая им определенный стиль (используя палитру LayerStyle), придавая им разную степень непрозрачности, используя разные режимы наложения цветов в каждом слое. Передвигая их с помощью инструмента Move, создать уравновешенную композицию. Попробовать изменять порядок следования слоев в палитре Layer. Объединить слои. Сохранить в рабочую папку в определенном формате, дав оригинальное название своей работе.	8	1	5
2.4	Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop.	Упражнение на выделение областей. Открыть несколько изображений и с помощью разных инструментов выделения вырезать необходимые фрагменты фотографий, применяя различную растушевку, логические операции с выделенными областями и, перенести в другой, заново созданный документ, названный «Монтаж». В документе «Монтаж» применить к каждой области масштабирование, трансформации.	8	1	5

3. Композиция в графическом дизайне			14	4	10
3.1	Роль композиция в компьютерной графике	Составить композицию, достигая равновесие элементов с внутренним движением (ахроматическая гамма).	8	2	5
3.2	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	Составить композицию, добиваясь статического равновесия элементов (ахроматическая гамма).	6	2	5
4. Цвет в композиции и в компьютерной графике			16	4	12
4.1	Цветовые модели в компьютерной графике	1. Создать композицию из изобразительных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы). 2. Создать композицию из изобразительных элементов на основе ярко выраженного контраста по цветовому тону и светлоте (2-3 работы). 3. Создать композицию из абстрактных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы). 4. Создать композицию из абстрактных элементов в теплом колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).	8	2	6
4.2	Способы создания цветовой гармонии в композиции	1. Создать композицию из абстрактных элементов в холодном колорите, контраст по светлоте (2-3 работы). 2. Создать композицию из изобразительных элементов в теплом колорите (2-3 работы). 3. Создать композицию из изобразительных элементов в холодном колорите (2-3 работы). 4. Создать серию композиций на основе образно-ассоциативного восприятия цвета (весело-грустно, жарко-холодно, утро-вечер и т. п.).	8	2	6
5. Голова человека			8	2	6

5.1	Голова человека. Анатомическое строение. Основные движения. Пропорции. Основные конструктивные точки и применение их в рисовании. Особенности рисования черепа, гипсовой и живой головы человека. Влияние анатомического строения на пластическую характеристику головы.	Линейно-конструктивный рисунок обрубков черепа в двух поворотах с одновременным рисунком черепа в тех же двух поворотах	8	2	6
6. Туловище человека			8	2	6
6.1	Туловище человека. Анатомическое строение. Возможности движения. Конструкция. Основные конструктивные точки и применение их в рисовании.	Изучение пропорций фигуры человека. Зарисовки схематического изображения фигуры человека. Нахождение оси равновесия при изображении стоящей фигуры человека.	8	2	6
7. Кисть, ступня и конечности			8	2	6
7.1	Кисть, ступня и конечности. Анатомическое строение. Конструкция. Основные движения. Опорные конструктивные точки и	Рисунок верхних и нижних конечностей в нескольких ракурсах.	8	2	6

	применение их в рисовании.				
8. Фигура человека			8	2	6
8.1	Фигура человека. Конструкция фигуры в целом, основные движения. Пропорции. Основные точки и применение их в рисовании.	Закомпоновать две фигуры человека; верно передать механику движения стоящей и сидящей фигур с учетом направлений осей плечевого пояса и таза (контрапост). Зарисовки фигуры человека без опоры. Силуэтные наброски фигуры. Передача сложного движения фигуры человека. Наброски стоящей фигуры человека с опорой. Тональные наброски.	8	2	6
9. Создание и разработка образа персонажа			24	6	18
9.1	Характерные позы персонажа. Построение персонажа. Уточнение деталей и характера.	Поиск характера, стилистики (формы прически, одежды, персональных предметов не вдаваясь в детали). Рисование различных вариантов не связанных между собой, из которых потом будет выбран наиболее удачный. Рисование характерных поз: "Естественные" (непринужденные), "Привычные" (рефлекторные) и "Постановочные" (эмоциональные). Задача детально разобрать своего персонажа на простые формы, показать способы их соединения на осевых линиях и уточнить пропорции. Создание эмоций. Разработка деталей (аксессуары, элементы одежды и прическа персонажа).	24	6	18
10. Основы графического дизайна			16	4	12
10.1	Передача в	Упражнения на добавление	8	2	6

	композиции состояния человека.	глубины и объема в векторном редакторе с помощью инструмента Mesh (Градиентная сетка). Эффекты тени. Имитация глубины с помощью градиентов и свечения.			
10.2	Эффекты для мультфильмов и игр.	1. Придумать и отрисовать средствами компьютерной графики образы героев любимых мультфильмов, «оживляя» их с помощью имитации объема. 2. Нарисовать фоновую картинку для своей игры или мультфильма.	8	2	6
ИТОГО			128	31	97

Содержание разделов и тем выполняемых работ

Раздел 1.

1. Краткий обзор графических программ и их возможностей.

Программы: Adobe Photoshop.

Задачи: обзор векторных и растровых редакторов, рассмотрение достоинств и недостатков, сходства и различия.

Раздел 2.

Программные средства компьютерной графики

2.1. Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop.

Программа: Adobe Photoshop.

Задачи: изучить элементы интерфейса программы: главное меню, панель управления, строка состояния, панель инструментов и плавающие палитры. Команды главного меню.

Основные группы инструментов, их назначение.

Создание нового документа, открытие документа, дублирование и сохранение документов.

Просмотр документов. Численное задание масштаба. Инструмент Zoom. Инструмент Hand. Команды масштабирования меню View. Палитра Navigator. Увеличение полезной площади экрана. Палитра History. Запись действия в протокол. Создание снимков состояния.

2.2. Инструменты рисования в Adobe Photoshop.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: изучить основные цвета документа: рабочий и фоновый. Выбор цвета инструментом Eyedropper. Измерение цвета. Метки цвета. Палитра Color. Работа с цветом в окне Color Picker. Палитра Swatches Кисть – главный атрибут рисующих инструментов.

Режимы работы рисующих инструментов: Opacity режимы наложения, моделирование скорости поступления краски - Flow. Палитра Brushes и настройка атрибутов, определяющих форму кисти.

Команда Stroke. Рисование линий: инструменты Pencil и Brush. Приемы рисования (с клавишей Shift). Настройка и создание кистей.

Частичное восстановление изображения с помощью инструментов History Brush и Art History Brush.

2.3.Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях.

Программа: AdobePhotoshop

Задачи: Изучить назначения слоев. Палитра Layers. Фоновый слой Background и его основные свойства. Дублирование слоев и наборов. Выбор активного слоя. Просмотр слоев. Блокировка слоев. Изменение порядка следования слоев. Перемещение, копирование и удаление слоев, создание нового слоя. Связанные слои и наборы слоев, слияние и редактирование слоев.

Дублирование слоев и наборов. Создание корректирующих слоев. Режимы смешивания слоев: Normal, Dissolve, Multiply и другие. Эффекты слоев. Настройка и применение эффектов. Операции с комплектами эффектов. Стилль слоя, палитра стилейLayer Style. Создание маски слоя. Создание объемной кнопки с эффектом тени.

2.4. Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: Изучить назначения выделения части изображения. Инструменты выделения областей правильной геометрической формы: Rectangular Marquee Elliptical Marquee Выделение области произвольной формы. Инструменты: Lasso Magnetic, Lasso Magic Wand.Растушевка и сглаживание области выделения.Логические операции с выделенными областями. Перемещение выделения и области. Инструмент Move. Дублирование области. Перенос области между документами. Трансформация и масштабирование выделенной области.

Раздел 3.

Композиция в графическом дизайне.

3.1. Роль композиции в компьютерной графике.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: теория изобразительного искусства как теория предметного изображения на

плоскости. Два неперенных условия создания гармонии: равновесие, единство и соподчинение. Художественный образ.

Ассоциация – психологическая связь представлений о различных предметах и явлениях, выработанных жизненным опытом. Эмоции, чувства и средства их выражения.

Ассоциативная композиция.

Виды композиции: фронтальная композиция, объемная композиция, глубинно-пространственная композиция. Наиболее удобный для восприятия вид информации – информация графическая. Ассоциация, ассоциативное восприятие.

Средство выражения художественного образа – форма. Элементы организации плоскостной композиции: точка, линия, пятно. Линия как одно из средств композиции.

Виды линий. Динамичность линии, главные линии в композиции – вертикаль и горизонталь.

3.2. Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: Изучить средства выражения художественного образа – пятна. Простейшие формы пятна: квадрат, треугольник, круг, амебообразная форма и связанные с ними ассоциации; символика.

Восприятие пятна по форме и цвету. Закономерности восприятия: геометрическое восприятие формы, оптическое восприятие. Восприятие точки, линии, пятна на плоскости. Количественное ощущение массы элемента и плоскости, развитие чувства меры. Форматы в плоскостной композиции и восприятие формы в формат.

Изобразительная плоскость. Явление иррадиации – светлые предметы на темном фоне кажутся увеличенными против настоящих размеров и как бы захватывают часть темного фона. Роль оптических иллюзий в восприятии картинной плоскости.

Фактура как средство выражения художественного образа. Фактура – это характер поверхности материала в его естественном виде. Физические характеристики фактуры. Эмоциональные ощущения, вызываемые фактурой. Сочетание формы и фактуры для создания художественного образа. Освещение как одно из средств создания художественного образа.

Текстурой принято называть неизобразительный декоративный узор, нанесенный на поверхность листа по сложной ритмической схеме.

Текстура в растровом редакторе. Инструменты и команды заливки. Заливка областей узорами. PatternStamp. PaintBucket. КомандаFillиOpacity. Инструмент Paint Bucket. Градиентная заливка. Инструмент Gradient.Палитра градиентов. Создание нового градиента.Режимы смешивания цветов.

Раздел 4.

Цвет в композиции и в компьютерной графике.

4.1. Цветовые модели в компьютерной графике.

Программа: AdobePhotoshop

Задачи: Изучить типы растровых изображений: монохромные (черно-белые), полутоновые, полноцветные, индексированные, многоканальные. Цветовой охват и цветовые модели. Цветовая модель RGB и область применения. Цветовая модель SMYK и ее использование при печати. Цветовая модель HSB и ее компоненты: тон, насыщенность, яркость. Модель Lab. Преобразования между моделями. Цветовая палитра.

Индексированная палитра. Цветовые каналы.

4.2.Способы создания цветовой гармонии в композиции.

Программа: AdobePhotoshop

Задачи: Цвет как средство выражения художественного образа. Цветоведение – комплексная наука о процессах восприятия и различения цветов. Природа цвета как отраженного от поверхности света. Спектр и спектральные цвета. Теория суммарного синтеза света. Хроматические и ахроматические цвета. Основные хроматические цвета – желтый, красный, синий. Смешанные цвета. Характеристика цвета по трем признакам: цветовому тону, светлоте и насыщенности. Оптическое смешение цветов, механическое смешение цветов. Закон дополнительных цветов. Цветовая гармония и способы ее создания.

Физиологическое воздействие цвета на человека. Физические цветовые ассоциации: весовые, температурные, фактурные, акустические, пространственные. Эмоциональные ассоциации: позитивные, негативные, нейтральные. Объективные свойства цвета и реакции, которые они вызывают.

Раздел 5.

Голова человека.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: грамотно закомпоновать в листе все четыре изображения; освоить принципы конструктивного построения черепа с учетом особенностей линейной перспективы и анатомического строения черепа; научиться видеть основные опорные точки и плоскости в модели «живого» черепа и ориентироваться по ним при рисовании черепа, а затем гипсовой и живой головы человека; смоделировать формы черепа как большого объема и его частей.

Раздел 6.

Туловище человека.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: развить навыки изображения фигуры человека в контрапосте, в статике и динамике, соблюдая пропорции.

Раздел 7.

Кисть, ступня и конечности.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: Изучить закономерности анатомического построения верхней и нижней конечностей. Пропорции, характер формы костей конечностей. Объемно-пространственная характеристика форм. Линейно-конструктивное построение рисунка.

Раздел 8.

Фигура человека.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: научиться рисовать фигуру человека, правильно располагать части тела (руки от плеч, ноги от туловища, голова, туловище), соблюдать пропорции, величину фигуры.

Грамотно закомпоновать на листе две фигуры человека; верно передать механику движения стоящей и сидящей фигур с учетом направлений осей плечевого пояса и таза (контрапост).

Раздел 9.

Создание и разработка образа персонажа.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: закрепление знаний о пропорциях фигуры человека и формирование умений изображать фигуру человека в движении. Разработать и изучить характер и особенность движений персонажа. Закрепить знания о простейших законах композиции. Развить зрительную память, воображение, глазомер, творческое восприятие мира, наблюдательность.

Раздел 10.

Основы графического дизайна.

10.1. Передача в композиции состояния человека и природы средствами компьютерной графики.

Программа: AdobePhotoshop.

Задачи: создать специальные эффекты в AdobePhotoshop. Добавление эффектов освещения. Имитация объема, текстовые эффекты и явления природы, текстуры (металл, камень, вода и т.д.). Способы создания графических объектов с имитацией объема (создание теней), имитация отражения и блеска.

10.2.Эффекты для мультфильмов и игр.

Программы: AdobePhotoshop

Задачи: Изучить и создать трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе. Добавление глубины и объема с помощью инструмента Mesh (Градиентная сетка). Эффекты тени. Имитация глубины с помощью градиентов и свечения. Использование инструментов Liquefy для имитации объема. Лица из мультфильмов. Использование перспективной сетки для создания фоновых сцен для игр.

V. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

С целью достижения планируемых результатов освоения данной образовательной программы школа соблюдает основные требования к материально-техническим, учебно-методическим, кадровым и иным условиям ее реализации.

Материально-технические и информационные условия реализации программы

Материально-техническая база школы соответствует санитарным и противопожарным нормам и нормам охраны труда. В школе соблюдаются установленные

сроки текущего ремонта. В школе созданы условия для содержания, своевременного использования и ремонта компьютерной техники.

Необходимый для реализации программы перечень материально-технического обеспечения соответствует профилю программы и включает в себя:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, - по одному на каждое учебное место;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- графические планшеты;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации.

Занятия по программе «Фигура человека. Создание персонажа» проводятся в учебной аудитории, специально оборудованном компьютерном классе, оснащенный учебной мебелью (столами, стульями, шкафами, стеллажами и т.д.). Учебная аудитория оформлена наглядными пособиями.

Каждый учащийся обеспечивается доступом к ПК, подключенным к сети Интернет, сканеру, графическим планшетам, а также – библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки.

Занятия по программе «Фигура человека. Создание персонажа» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные Правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Преподаватель проходит специальный инструктаж по технике безопасности в начале каждого учебного года.

Учебно-методическое обеспечение учебного процесса

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературой по изобразительному искусству, истории мировой культуры, художественными альбомами.

Основное учебное время программы отводится для выполнения учащимися творческих заданий. Весь учебный материал преподаватель обязан преподносить учащимся в доступной форме, наглядно иллюстрируя его. Освоение программы учебного предмета «Фигура человека. Создание персонажа» проходит в форме практических занятий на основе анализа натуры в сочетании с изучением теоретических основ изобразительной грамоты.

Рисование с натуры дополняется зарисовками по памяти и представлению. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров рисунка в репродукциях или слайдах. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение практической работы. Одним из

действенных и результативных методов в освоении рисунка, несомненно, является проведение преподавателем мастер-классов, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание предполагает 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.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета обучающимися.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо обучающимся для успешного восприятия содержания учебной программы. Практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий, позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой обучающихся по приобретению практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ, объяснение заданий, постановка задач);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический; (обучающие задания, наброски, зарисовки, длительные задания);
- эмоциональный (подбор репродукций и иллюстраций, аудио и видео - ряда).

Предложенные методы работы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Средства обучения

Для реализации программы необходимо дидактическое обеспечение:

- *материальные*: учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, техническим оборудованием;
- *наглядно-плоскостные*: наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ обучающихся, настенные иллюстрации, магнитные доски;
- *демонстрационные*: демонстрационные модели фигуры человека, гипсовые модели частей лица, ступни, кисти рук и т.д.;
- *электронные образовательные ресурсы*: мультимедийные

учебники, презентации, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;

- *аудиовизуальные*: слайд - фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудио записи;
- *технические и электронные средства обучения*: электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы;
- *справочные и дополнительные материалы*: нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Критерии оценок

По результатам текущего контроля и итоговой аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

Оценка 5 «отлично»

предполагает:

- самостоятельный выбор формата;
- правильную компоновку изображения в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное ведение построения фигуры человека;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение линией, штрихом, тоном;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в наброске;
- умение обобщать рисунок и приводить его к целостности;
- творческий подход.

Оценка 4 «хорошо»

допускает:

- некоторую неточность в компоновке;
- небольшие недочеты в конструктивном построении;
- незначительные нарушения в последовательности работы тоном, как следствие, незначительные ошибки в передаче тональных отношений;
- некоторую дробность и небрежность наброска.

Оценка 3 «удовлетворительно»

предполагает:

- грубые ошибки в компоновке, пропорциях;
- неумение самостоятельно вести набросок;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в построении и тональном решении наброска;
- однообразное использование графических приемов для решения разных задач;
- незаконченность, неаккуратность, небрежность в наброске.

По окончании освоения программы «Фигура человека. Создание персонажа» выдается документ об окончании обучения, форма которого разрабатывается школой самостоятельно.

Фонд оценочных средств

Фонды оценочных средств создаются для текущего контроля успеваемости и итоговой аттестации учащихся.

При помощи фонда оценочных средств осуществляется контроль и управление процессом освоения учащимися необходимых знаний, умений и навыков, накопления практического опыта и выявления уровня приобретенных компетенций по соответствующей учебной программе.

Фонды оценочных средств разрабатываются по каждому конкретному предмету.

Школа располагает фондом оценочных средств, который представляет собой перечень контрольно-измерительных материалов, типовых заданий для практических занятий, контрольных работ, тестов, а так же, иных форм контроля, позволяющих оценить степень обученности и качество знаний учащихся.

Кадровое обеспечение учебного процесса

Реализация программы «Фигура человека. Создание персонажа» обеспечивается педагогическими работниками, имеющими среднее или высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного предмета.

VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Методическая литература

1. Бесчастнов, Н.П. Черно-белая графика / Н.П. Бесчастнов. - М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006
2. Дейнека, А. Учитесь рисовать / А. Дейнека. - М., 1961.
3. Лушников, Б. Рисунок. Изобразительно-выразительные средства: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Изобраз. искусство» / Б. Лушников, В. Перцов. - М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2006.
4. Основы академического рисунка. 100 самых важных правил и секретов/ авт.-сост. В. Надеждина. - Минск: Харвест, 2010.
5. Фаворский, В. А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века / В. А. Фаворский.- М.: Педагогика, 2002.
6. Хейл Р. Рисунок. Уроки старых мастеров: подробное изучение пластической анатомии человека на примере рисунков великих художников: пер. с англ. О. Герасиной / Р. Хейл. - М.: Астрель, 2006.
7. Бесчастнов, Н.П. Портретная графика / Н.П. Бесчастнов. – М.:Гуманитар. изд. центр «Владос», 2007.

8. Евдокимов, А. Анатомия для художника / А. Евдокимов. - М., «Алев», 1997.
9. Евдокимов, А. Анатомия для художника / Алексей Евдокимов, М.:АЛЕВ, 1997.
10. Ли, Н. Голова человека: основы учебного академического рисунка / Николай Ли. - М.: ЭКСМО, 2009.
11. Ли, Н. Рисунок. Основы учебного академического рисунка: Учебник. - М.: Эксмо, 2010.
12. Нестеренко, В. Е. Рисунок головы человека» / В.Е.Нестеренко – Минск:Высш. шк., 2006.
13. Ростовцев, Н. Учебный рисунок: Учеб. для обучающихся педучилищпо спец. 2003 «Преподавание черчения и изобразит. искусства». 2-еизд., перераб. М.: Просвещение, 1985.
14. Шубина, Т.Г. «Портрет фигуры человека / Т.Г. Шубина. - Минск,Современный литератор, 2004.
15. Яковлева, Н.К. Фигура человека / Н.К. Яковлева, перевод ООО «ТД«Изд. Мир книги», издание на русском языке, 2005.
16. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007
17. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник./Б.Минервин, В.Т.Шимко, А.В.Ефимов и др.:Подобшей редакцией Г.Б.Минервина и В.Т.Шимко. - М., «Архитектура С», 2004
18. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. — Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989
19. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2006
20. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2006
21. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д : Феникс, 2005
22. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б.Устин. – М., АСТ: Астрель, 2007

Список учебной литературы по компьютерной графике

1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.:АСТ, Астрель, 2007
2. Клоковски М. IllustratorCS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски; пер. с англ. В.Н.Мирошникова. – М., НТ Пресс, 2005
3. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003
4. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед. вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера – 4-е изд., М., Издат. центр «Академия», 2007
5. Уэйнманн Э., Лурекас П. IllustratorCSдляWindowsиMacintosh; Пер. сангл.- М., НТ Пресс, 2005
6. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А.Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003