

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение культуры  
дополнительного образования детей  
«КРАСНОТУРЬИНСКАЯ ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА»

**Программа по учебному предмету В.02.  
предмет по выбору**

**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

**Дополнительная предпрофессиональная программа  
в области изобразительного искусства «ЖИВОПИСЬ»**

**Предметная область  
В.00. Вариативная часть**

г. Краснотурьинск 2025г.

## Структура программы учебного предмета

### I. Пояснительная записка

- Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе
- Срок реализации учебного предмета
- Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета
- Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации
- Форма проведения учебных аудиторных занятий
- Цели и задачи учебного предмета
- Обоснование структуры программы учебного предмета
- Методы обучения
- Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

### II. Содержание учебного предмета

- Учебно-тематический план
- Содержание разделов и тем. Годовые требования.

### III. Требования к уровню подготовки учащихся

- Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения

### IV. Формы и методы контроля, система оценок

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание;
- Критерии оценок

### V. Методическое обеспечение учебного процесса

- Методические рекомендации преподавателям;
- Примерный перечень вопросов по теоретическим разделам и темам учебного предмета
- Перечень творческих практических заданий, выполняемых средствами компьютерной графики по графическому дизайну по разделам и темам

### VI. Список литературы и средств обучения

- Список методической литературы по дизайну
- Список учебной литературе по компьютерной графике
- Средства обучения

- Универсальность применения: как часть общего курса ДОП «Дизайн», так и как предмет по выбору (студия компьютерной графики) для учащихся по ДПП «Живопись» с 5- или 8-летним сроком освоения образовательных программ.
- Адаптивность содержания: возможность интеграции в индивидуальные образовательные маршруты, в том числе для детей с разным уровнем подготовки и интересами.

### **Срок реализации учебного предмета**

При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн» со сроком обучения 4 года, продолжительность учебных занятий с первого по четвертый годы обучения составляет 34 недели в год.

### **Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета**

Общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн» при 4-летнем сроке обучения с недельной нагрузкой - 3 ч. составляет 408 часов; с недельной нагрузкой – 2 ч. составляет 272 ч.; с недельной нагрузкой – 1 ч. составляет 136 ч. Продолжительность учебных занятий с первого по четвертый годы обучения составляет 34 недели в год.

### **Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации**

Срок освоения образовательной программы «Компьютерная графика и дизайн» составляет 4 года. При использовании программы для реализации обучения на студиях возможно освоение со сроками от 1 года до 4 лет. В таком случае в начале учебного года в зависимости от запросов учащихся и уровня их подготовки необходимо произвести коррекцию содержания программы с утверждением на методическом совещании.

Вид учебной работы, нагрузки	Затраты учебного времени								Всего часов	
	1-й год		2-й год		3-й год		4-й год			
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Аудиторные занятия 3 ч. в неделю	51	51	51	51	51	51	51	51	51	408
Аудиторные занятия 2 ч. в неделю	34	34	34	34	34	34	34	34	34	272
Аудиторные занятия 1 ч. в неделю	17	17	17	17	17	17	17	17	17	136

### ***Обоснование структуры программы учебного предмета***

Программа содержит следующие разделы, отражающие основные характеристики учебного процесса:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- 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;
- мультимедийный проектор с экраном;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

**Учебно-тематический план  
Первый год обучения**

№	Наименование темы	Общий объем времени (в часах)	
		Максимальная учебная нагрузка ДОП ДИЗАЙН 2 ч.	Аудиторные занятия 2ч./1ч./3ч.
<b>Раздел 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе</b>			
1.1.	Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе	1	1/1/1
<b>Раздел 2. Компьютерная графика как область графического дизайна</b>			
2.1.	Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	1	1/1/3
2.2.	Роль композиция в компьютерной графике	2	2/2/6
<b>Раздел 3. Теоретические основы компьютерной графики</b>			
3.1.	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики .Векторные и растровые форматы	2	2/6/12
<b>Раздел 4. Программные средства компьютерной графики</b>			
4.1.	Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop	6	6/3/12
4.2.	Инструменты рисования в Adobe Photoshop	6	6/3/12
4.3.	Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях	8	8/2/12
4.4.	Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop	8	8/3/6
<b>Раздел 5. Композиция в графическом дизайне</b>			
5.1.	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	6	6/3/6
<b>Раздел 6. Цвет в композиции и в компьютерной графике</b>			
6.1.	Цветовые модели в компьютерной графике	6	6/3/8
6.2.	Способы создания цветовой гармонии в композиции	8	8/3/12
<b>Раздел 7. Композиция в графическом дизайне, проектирование</b>			
7.1.	Методы стилизации объекта	6	6/3/6

### Третий год обучения

№	Наименование темы	Общий объем времени (в часах)	
		Максимальная учебная нагрузка ДОП ДИЗАЙН 2 ч.	Аудиторные занятия 2ч./1ч/3 ч.
<b>Раздел 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе</b>			
1.1.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1	1/1/1
<b>Раздел 2. Программные средства компьютерной графики</b>			
2.1.	Интерфейс растровой программы Adobe Potoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла. Возможности программы	2	2/1/3
2.2.	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Potoshop.	6	6/2/6
2.3.	Способы и приемы редактирования растровых изображений.	4	4/2/6
2.4.	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	4	4/2/6
<b>Раздел 3. Композиция в графическом дизайне, проектирование</b>			
3.1.	Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.	4	4/2/8
3.3.	Преобразование фотографии в графику. Графический портрет	4	4/2/8
3.4.	Работа со слоями.	4	4/2/6
3.5.	Фотоколлаж.	4	4/2/8
<b>Раздел 4. Введение в веб- дизайн</b>			
4.1.	Сканирование рисованной и печатной графики. Настройка параметров сканирования.	2	2/2/2
4.2.	Устранение дефектов сканированного изображения.	2	2/2/4
4.3.	Сканирование объемных материалов	2	2/2/2
4.4.	Обои для рабочего стола	4	4/2/8
4.5.	Имитация полигональной текстуры. Фоны для сайтов	4	4/2/6

В кабинете вычислительной техники необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

#### *Основные правила*

1. Входить в кабинет вычислительной техники спокойно, не торопясь, не толкаясь.

2. Нельзя входить в кабинет:

- в грязной обуви,
- с грязными руками,
- во влажной одежде.

3. В кабинете строго запрещается:

- Трогать разъемы соединительных кабелей.
- Прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
- Прикасаться к экрану и к тыльной стороне монитора, клавиатуры, системного блока.
- Включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.
- Класть вещи на клавиатуру.
- Работать с влажными руками.

4. Перед началом работы:

- Необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений рабочего места.
- Начинать работу только по указанию преподавателя «приступить к работе».

5. Работая с вычислительной техникой:

- Надо плавно нажимать на клавиши, не допуская резких ударов.
- Нельзя пользоваться клавиатурой, если не подключено напряжение.
- Нельзя пытаться самостоятельно устранить неисправность в работе аппаратуры.
- Необходимо следить за исправностью аппаратуры и немедленно прекращать работу при появлении необычного звука, запаха гари или самопроизвольного отключения аппаратуры. Сообщить об этом преподавателю.
- Необходимо внимательно слушать объяснения учителя и стараться понять цель задания и последовательность действий.
- В случае необходимости обращаться к преподавателю.

## **Раздел 2. Компьютерная графика как область графического дизайна**

### **Тема 2.1. Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна.**

Дизайн как специфический род проектной деятельности, объединивший художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную практику в сфере производства. Дизайн как творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования промышленных изделий, их комплексов и систем, ориентированный на достижение наиболее

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.

### **Раздел 3. Теоретические основы компьютерной графики**

#### **Тема 3.1. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики.**

Компьютерная графика – раздел информатики, который изучает средства и способы создания и обработки графических изображений при помощи компьютерной техники. Несмотря на то, что для работы с компьютерной графикой существует множество классов программного обеспечения, различают четыре вида компьютерной графики. Это растровая графика, векторная графика, трехмерная и фрактальная графика. Они отличаются принципами формирования изображения при отображении на экране монитора или при печати на бумаге.

Растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий. Иллюстрации, выполненные средствами растровой графики, редко создают вручную с помощью компьютерных программ. Чаще для этой цели используют отсканированные иллюстрации, подготовленные художником на бумаге, или фотографии. В последнее время для ввода растровых изображений в компьютер нашли широкое применение цифровые фото- и видеокамеры. Соответственно, большинство графических редакторов, предназначенных для работы с растровыми иллюстрациями, ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку. В Интернете применяют растровые иллюстрации в тех случаях, когда надо передать полную гамму оттенков цветного изображения.

Программные средства для работы с векторной графикой, наоборот, предназначены, в первую очередь, для создания иллюстраций и, в меньшей степени, для их обработки. Такие средства широко используют в рекламных агентствах, дизайнерских бюро, редакциях и издательствах. Оформительские работы, основанные на применении шрифтов и простейших геометрических элементов, решаются средствами векторной графики намного проще. Существуют примеры высокохудожественных произведений, созданных средствами векторной графики, но они – скорее исключение, чем правило, поскольку художественная подготовка иллюстраций средствами векторной графики чрезвычайно сложна. Трехмерная графика широко используется в инженерном программировании, компьютерном моделировании физических объектов и процессов, в мультипликации, кинематографии и компьютерных играх.

Программные средства для работы с фрактальной графикой предназначены для автоматической генерации изображений путем

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 стилей Layer Style. Создание маски слоя. Создание объемной кнопки с эффектом тени.

#### **Тема 4.4. Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop.**

Назначение 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 5. Основы композиции в графическом дизайне**

#### **Тема 5.1. Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики.**

Средство выражения художественного образа – пятно. 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. Pattern Stamp. Paint Bucket. Команда Fill и Opacity. Инструмент Paint Bucket. Градиентная заливка. Инструмент Gradient. Палитра градиентов. Создание нового градиента. Режимы смешивания цветов.

### **Раздел 6. Цвет в композиции и в компьютерной графике**

#### **Тема 6.1. Цветовые модели в компьютерной графике.**

в окнах Color Balance (цветовой баланс) и Variations (варианты).  
Корректирующие фильтры и ретушь. Корректирующие инструменты: Sharpen, Blur ручной настройки резкости. Инструменты ретуширования: Clone Stamp, Pattern Stamp, Smudge. Тонирующие инструменты: Dodge, Burn, Sponge для ручной настройки тона и насыщенности цветов. Инструменты для удаления и восстановления фрагментов изображения: Eraser, Magic Eraser.

## ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### Раздел 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе

#### Тема 1.1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

##### *Основные правила по технике безопасности*

*Ученик обязан знать:*

Правила работы учащихся в кабинете вычислительной техники.

Пути эвакуации при аварийной ситуации.

Способы оповещения об аварийной ситуации.

*Ученик должен уметь:*

Пользоваться средствами пожаротушения.

Оказывать первую медицинскую помощь.

*Ученикам запрещается:*

Входить, выходить и перемещаться по кабинету вычислительной техники без разрешения преподавателя.

Включать и выключать устройства ВТ без разрешения преподавателя.

Пользоваться своими дисками и flash-носителями.

Во время работы «помогать» соседу.

*Ученикам категорически запрещается:*

Работать на вычислительной технике, имеющей повреждения.

Самостоятельно переключать устройства вычислительной техники.

Заходить в места установки электрооборудования и прокладку заземляющего корпуса.

### Раздел 2. Программные средства компьютерной графики

#### Тема 2.1. Векторные инструменты в Adobe Photoshop. Рисование готовыми фигурами.

Контуры в Photoshop. Режимы построения: обычный контур, контурный слой, контурный слой-маска.

Преобразование контуров в выделенную область. Режимы наложения и свойства контуров. Рисование инструментами Pen и Freeform Pen. Обводка и заливка контура. Контур и выделение. Экспорт и импорт контуров. Создание пользовательской фигуры. Сочетание фигур и стилей. Задание стилей контурным фигурам.

#### Тема 2.2. Средства работы с векторной графикой. Векторный редактор Adobe Illustrator.

тональные и фактурные отношения отдельных частей между собой. Равновесие в симметричных композициях. Равновесие в асимметричных композициях. Передача движения в асимметричных композициях.

Закон единства и соподчинения. Познание единства как познание гармонии. Композиционный центр, его организация. Варианты организации композиционного центра: самым большим элементом в композиции, самой сложной по силуэту формой, самым маленьким по величине элементом в композиции, группой элементов, композиционной паузой. Выделение предметно-смыслового центра специальными выразительными средствами: освещением, тональностью, колоритом, точкой и моментом съемки, планом, ракурсом и различными контрастами. Использование воздушной и линейной перспективы для создания большей выразительности и глубины композиции.

### **Тема 3.2. Средства гармонизации в графической композиции.**

Контраст, нюанс и тождество как средства гармонизации композиции. Выбор средств выразительности в зависимости от содержания композиционной задачи. Контраст как максимальное изменение качеств изобразительных средств. Контраст по форме, величине, цвету и фактуре. Нюанс как минимальное изменение качеств изобразительных средств, богатство оттенков, мягкая пластика форм. Тождество – повторение качеств изобразительных средств, подсказанное природой. Контраст, нюанс и тождество – это композиционные средства, помогающие организовать уравновешенную, единую и соподчиненную композицию.

Пропорции как средства гармонизации композиции. Отношение частей целого между собой и целым. Закон золотого сечения. Золотая пропорция – критерий гармонии и красоты. Целочисленный аддитивный ряд Фибоначчи. Выбор формата, модульная система в печатной продукции.

### **3.3. Создание сложного коллажа из отсканированных изображений с ярко выраженным композиционным центром.**

Работа над проектом: идея – эскиз, создание макета, выбор изображений. Сканирование рисунка, подготовка к работе в растровом редакторе. Открытие необходимого количества фотографий. Цветовая коррекция и «обтравка» необходимых фрагментов. Внимательное отношение к растушевке выделяемой области. Сохранение выделенных областей в альфа-каналах. Монтаж выделенных фрагментов на едином холсте. Определение доминанты в композиции. Управление слоями. Использование фильтров, трансформации слоев, корректирующих слоев. Палитра History. Запись действия в протокол. Создание снимков состояния. Сохранение выделенных областей в альфа-каналах. Создание маски слоя. Палитра Channels.

### **3.4. Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики**

Работа над проектом: идея – эскиз, создание макета, выбор изображений. Сканирование рисунка, подготовка к работе в растровом редакторе, импортирование в векторный редактор. Трассировка растрового изображения в

*Аудиторное занятие бч.:* познакомить учащихся с техническими приемами создания растровых рисунков и изобразительными средствами растровой графики.

Панель инструментов.

**Тема 2.3. Способы и приемы редактирования растровых изображений.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

*Аудиторное занятие 4ч.:* познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений.

**Тема 2.4. Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

*Аудиторное занятие 4ч.:* познакомить учащихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

**Раздел 3. Композиция в графическом дизайне, проектирование**

**Тема 3.1. Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

*Аудиторное занятие 4ч.:* познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

**Тема 3.2. Преобразование фотографии в графику. Графический портрет.**

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

*Аудиторное занятие 4ч.:* научить учащихся приемам редактирования растровых изображений. Научить учащихся переводить фотографии в графику.

**Тема 3.3. Работа со слоями.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

*Аудиторное занятие 4ч.:* познакомить учащихся с приемами работы со слоями.

Формировать умения в работе с растровой графикой.

**Тема 3.4. Фотоколлаж.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

*Аудиторное занятие 4ч.:* формировать умения в работе по созданию растровых графических композиций.

**Раздел 4. Введение в веб- дизайн**

Изучение технологии сканирования объемных материалов, сканирования готового графического фона, сканирования материалов с целью создания текстурного образца, сканирования различных предметов и текстурных образцов.

Практическая часть:

1. Сканирование офисных принадлежностей и сувениров.
2. Сканирование различных предметов.
3. Создание основы текстурного заполнения.
4. Сканирование текстурных образцов.
5. Создание композиции на основе отсканированных объемных предметов.

**Тема 4.4. Обои для рабочего стола**

*Компиляция полученного опыта сканирования и редактирования фотографий и сканированных объемных материалов для создания изображения (обои) для рабочего стола в стиле «ретро».*

**Аудиторное занятие 4ч.:** Отбор собранного материала, поиск композиционного решения и художественного образа, работа со слоями, организация тонального и цветового решения для создания «ретро» обоев.

**Тема 4.5. Имитация полигональной текстуры. Фоны для сайтов**

*Знакомство с вспомогательными инструментами программы Photoshop, такими как сетка, направляющие и др. Настройка, необходимость их использования с учетом специфики задания, построение изображения, чертежные инструменты.*

**Аудиторное занятие 4ч.:** «Полигоны» - разработать полигональную сетку, выполнить заливку, добиться гармоничного сочетания цветов, подготовить полученный файл в необходимый формат для использования в качестве фона для условного сайта.

**Тема 4.6. Сайт – визитка. Категория: «Музыка».**

*Знакомство с Интернет сервисами для быстрого создания сайтов. Регистрация. Настройка под личный контент. Индивидуализация выбранного шаблона.*

**Аудиторное занятие 6ч.:** Поиск графического решения для изменения существующего шаблона. Разработка изображений для верхнего блока – слайдера.

**Тема 4.7. Векторные иконки для сайтов.**

*Знакомство с разнообразием, графическими особенностями и способами создания, навигационных иконок - указателей для сайта.*

**Аудиторное занятие 2ч.:** выполнить пакет навигационных иконок для сайта, категории: «Музыка», «Бизнес», «Образование»

типографическая композиция: общие закономерности. Создание иллюстрации в растровом и векторном редакторах от эскиза до вывода на печать. Основные понятия макетирования и верстки книги: а) выбор формата книги; б) выполнение эскиза макета и иллюстраций; в) подготовка шаблона; г) метки обреза; д) вывод пробных отпечатков.

### **Тема 1.5. Работа с текстом в программе Adobe Photoshop.**

*Знакомство с особенностями работы инструмента «Текст»*

**Аудиторное занятие 4ч.:** Выполнить несложную шрифтовую композицию в литературной форме: цитата, афоризм, или небольшая притча, поместив её на простой фон.

### **Тема 1.6. Имитация ледяных букв.**

*Знакомство с последовательностью и особенностями выполнения эффектов наложения фактур и придания материальности шрифтовым и иным формам.*

**Аудиторное занятие 2ч.:** Работа со слоями, необходимость соблюдения точного порядка операций в программе для достижения результата. «*Каток*» – выполнить имитацию данного слова в «ледяной» технике.

### **Тема 1.7. Имитация меховых букв.**

*Знакомство с последовательностью и особенностями выполнения эффектов наложения фактур и придания материальности шрифтовым и иным формам.*

**Аудиторное занятие 2ч.:** Работа со слоями, необходимость соблюдения точного порядка операций в программе для достижения результата. «*Шуба*» – выполнить имитацию данного слова в «шерстяной» технике.

### **Тема 1.8. Имитация металлических букв.**

*Знакомство с последовательностью и особенностями выполнения эффектов наложения фактур и придания материальности шрифтовым и иным формам.*

**Аудиторное занятие 2ч.:** Работа со слоями, необходимость соблюдения точного порядка операций в программе для достижения результата. «*Металл*» – выполнить имитацию данного слова в «металлической» технике.

### **Тема 1.9. Плакат о здоровом образе жизни.**

*Знакомство с плакатом, как видом искусства; виды плаката, единство изобразительного и шрифтового строя в плакате, специфика художественного языка плаката, гиперболы и метафоры как один из способов достижения выразительности. Лаконизм и цветовые решения, социальная направленность. Целевая аудитория*

- обработки графической информации с помощью растровых программ;
- работы с текстом в растровой программе;
- применение в изображении различных эффектов;
- создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
- работы с цветом, создания градиентных, однородных и узорных заливок;
- выделения фрагментов изображения с использованием различных инструментов;
- перемещения, дублирования и вращения выделенных областей;
- сохранения выделенных областей для последующего использования;
- создания монтажа из готовых изображений (создание многослойных документов);
- выполнения индивидуального творческого задания средствами компьютерной графики;
- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;

**- навыки:**

- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения;
- работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройки прозрачности изображения и режимов смешивания;
- работы с инструментами выделения областей в изображении и создания коллажей;
- работы со слоями и управления слоями;
- выполнения тоновой и цветовой коррекции и ретуширования фотографий;
- компоновки текста и изображения;
- владения техническими приемами работы в компьютерной графике;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения

**Второй год обучения**

**- знания:**

- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знания терминологии дизайнерского искусства;
- особенностей, достоинств и недостатков векторной графики;
- способов хранения изображений в файлах векторного формата;
- методов сжатия графических файлов;
- назначения и функций векторных графических программ;
- инструментария векторной программы и операций с изображениями;

**- умения:**

- применять полученные знания о выразительных средствах композиции – ритме, линии, силуэте, тональности и тоновой пластике, цвете, контрасте – в композиционных работах;

- создания и редактирования собственных творческих композиций средствами графических дизайнерских программ;
- самостоятельно создавать цифровые композиции и дизайн-макеты;
- создания анимированных картинок;
- применять полученные знания о выразительных средствах композиции – ритме, линии, силуэте, тональности и тональной пластике, цвете, контрасте – в композиционных работах;

**- навыки:**

- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- работы с графическими редакторами;
- выполнения обмена графическими данными между различными программами;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

## Четвертый год обучения

**- знания:**

- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знания терминологии дизайнерского искусства;
- многообразных программных средств компьютерной графики;
- современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, подготовки их к печати;

**- умения:**

- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- создания и редактирования собственных творческих композиций средствами графических дизайнерских программ;
- самостоятельно создавать цифровые композиции и дизайн-макеты;
- создания анимированных картинок;
- применять полученные знания о выразительных средствах композиции – ритме, линии, силуэте, тональности и тональной пластике, цвете, контрасте – в композиционных работах;

**- навыки:**

творческий подход в выборе решения, умение работать в дизайнерских программах, готовить проект к печати.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в графическом дизайнерском проекте.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся определяются образовательной организацией самостоятельно.

Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие критерии:

1. Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.

2. Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.

3. Стилистическое единство (гармоничность) формообразования композиционных элементов.

4. Соблюдение количественной меры (минимум средств — максимум выразительности) в применении формально-композиционных и художественно-образных средств для решения конкретно поставленной задачи.

5. Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней структуры.

6. Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.

7. Методическая последовательность работы над заданием.

#### ***Критерии оценок***

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

*5 (отлично)* - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

*4 (хорошо)* - учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

*3 (удовлетворительно)* - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

## **V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

### ***Методические рекомендации преподавателям***

Учебный материал, предлагаемый программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно-композиционного творчества в области дизайна и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления

### **Тема «Правила поведения в компьютерном классе»**

1. Назвать правила гигиены, которые необходимо соблюдать в компьютерном классе.

2. Что запрещается делать в компьютерном классе?

3. Перечислить обязанности учащегося в компьютерном классе.

### **Раздел «Компьютерная графика как область графического дизайна»**

#### **Тема «Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики»**

1. Какие виды компьютерной графики вы знаете?

2. Какой вид компьютерной графики следует применить для разработки эмблемы предприятия, если заранее известно, что размер эмблемы может быть как малым (на бланках предприятия), так и большим (на уличных баннерах или на футболках)?

3. Какой вид компьютерной графики следует применить для обработки цветной фотографии, предназначенной для печати в качестве иллюстрации?

4. В каких единицах измеряют изображения в мониторе и в печатных изданиях?

5. Назовите наименьший элемент растрового изображения.

6. Для чего предназначены растровые редакторы?

7. Какие источники графических изображений для обработки в графическом редакторе вы знаете?

#### **Тема «Цвет в компьютерной графике. Цветовые модели»**

1. Почему цветовую модель RGB называют аддитивной?

2. Почему цветовую модель CMYK называют субтрактивной?

3. Какие основные цвета вы знаете? Какой цвет дает сумма дополнительных цветов в аддитивной модели?

4. Какие дополнительные цвета вы знаете? Какой цвет дает сумма основных цветов в аддитивной модели?

#### **Тема «Векторные и растровые форматы»**

1. Какие форматы графических файлов вы знаете?

2. В каких форматах файлов следует сохранять изображения, предназначенные для использования в интернете?

3. Преимущества и недостаток собственного формата Photoshop - PSD?

#### **Раздел «Программные средства компьютерной графики»**

#### **Тема «Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop»**

1. Каким образом можно увеличить масштаб изображения, чтобы рассмотреть поближе мелкие детали?

2. Как уменьшить масштаб изображения, чтобы оно целиком поместилось на экране?

3. Что такое альтернативные инструменты графического редактора?

4. Какой командой главного меню надо воспользоваться, чтобы открыть плавающую палитру?

свободно изгибая, залить все секторы различными текстурами. Найти образы в работе и, сохраняя определенном формате, дать название.

2. Упражнение «Рисуем домик». Создать новый документ с определенными параметрами (цветовая модель RGB, разрешение 300, формат А4), нарисовать пейзаж с домиком, применяя разные параметры кистей. Используя инструмент Brush, щелкнуть на одной из точек изображения, после чего нажать клавишу <Shift> и щелкнуть в другой точке. Photoshop соединит начальную и конечную точки прямой линией. Можно использовать этот же прием вместе с инструментом Pencil. Затем открыть в программе Adobe Photoshop изображение с цветами и, используя инструмент Eyedropper, выбрать из него необходимые оттенки цвета, раскрасить рисунок.

### **Тема «Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях»**

1. 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 Layer Style), 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.

2. Упражнение «Рисунок объемной кнопки в слоях». Открыть новый документ с параметрами 10x10 см, разрешение 300, выбрать светлый цвет фона. Создать новый слой, сделать круглое выделение (удерживая клавишу Shift) с растушевкой 0. Залить выделение простым градиентом. Сверху на этом же слое сделать выделение меньшего диаметра, назначив ему растушевку 5 пикселей, и залить тем же градиентом, но в противоположном направлении. Получилась резиновая кнопка, освещенная сбоку. Назначить слой с кнопкой тень в палитре Layer.

### **Тема «Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop»**

1. 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.

2. Вырезая различные фрагменты изображений из разных фотографий, составить композицию, достигая равновесие элементов различной площади и окраски.

### **Тема «Векторные инструменты в Adobe Photoshop. Рисование готовыми фигурами»**

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).
5. Создать композицию из абстрактных элементов в холодном колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).
6. Создать композицию из изобразительных элементов в теплом колорите (2-3 работы).
7. Создать композицию из изобразительных элементов в холодном колорите (2-3 работы).
8. Создать серию композиций на основе образно-ассоциативного восприятия цвета (весело-грустно, жарко-холодно, утро-вечер и т. п.).
9. Построить целостные, сохраняющие плоскость композиции, из простых геометрических фигур с использованием нюансных и контрастных ахроматических цветов.

### **Раздел «Основы графического дизайна, проектирование»**

#### **Тема «Методы стилизации объекта»**

Упражнения выполняются в растровом редакторе Adobe Photoshop в слоях с применением инструментов рисования, эффектов слоев, текстурных заливок выделенных областей.

1. Построить формальную композицию в виде абстрактной условной структуры, взаимодействие элементов которой должно служить максимально наглядному выражению (конфигуративному, пластическому, фактурному и т.п.) каждой пары, указанной в теме задания, применяя знания о стилизации изображения: а) тяжесть-легкость; б) жесткость – гибкость; с) хрупкость – пластичность.
2. Выполнение декоративной стилизации растений с обобщением формы, изменением их контуров, отказом от деталей или добавлением не существующих в натуре деталей.
3. Выполнение декоративной стилизации растений с заменой цвета природы.
4. Выполнение декоративной стилизации растений с насыщением их орнаментом.

#### **Тема «Организация композиционного центра»**

Задания, целью которых является наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в векторном и растровом редакторах в слоях с применением инструментов рисования, текстурных заливок и различных фильтров. Дать название работе. Количество заданий определяется преподавателем.

1. Составить композицию, выделяя главное приемом противопоставления.
2. Составить композицию, выделяя главное центральным расположением и размерами элементов.

10. Создать асимметричную композицию из геометрических фигур, букв или цифр (избегая равновесия пятен по массе, тону, цвету и фактуре).

11. Создать композицию из изобразительных элементов на основе ярко выраженного тонального контраста (ахроматическая гамма, не менее двух работ на основе повтора одного или нескольких элементов).

12. Создать композицию из изобразительных элементов на основе контраста тяжелого и легкого (ахроматическая гамма).

13. Создать композицию из геометрических фигур по пропорциям золотого сечения.

14. Создать композицию из изобразительных фигур, учитывая пропорции золотого сечения.

### **Тема «Создание сложного коллажа из отсканированных изображений с ярко выраженным композиционным центром»**

Задание «Создание цифровой композиции со всеми этапами подготовки проекта» в растровом редакторе: идея – эскиз, создание макета, выбор изображений. Сканирование рисунка, подготовка к работе в растровом редакторе. Открытие необходимого количества фотографий. Цветовая коррекция и «обтравка» необходимых фрагментов. Внимательное отношение к растушевке выделяемой области. Сохранение выделенных областей в альфа-каналах. Монтаж выделенных фрагментов на едином холсте. Определение доминанты в композиции. Управление слоями. Использование фильтров, трансформации слоев, корректирующих слоев. Палитра History. Запись действия в протокол. Создание снимков состояния.

Предлагаемые темы: «Фантастическая география», «Роботы и люди», «Таинственный замок» и т.п.

### **Тема «Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики»**

Задание «Создание цифровой композиции со всеми этапами подготовки проекта» в растровом и векторном редакторах: идея – эскиз, создание макета, выбор изображений. Сканирование рисунка, подготовка к работе в растровом редакторе. Открытие необходимого количества фотографий. Цветовая коррекция и «обтравка» необходимых фрагментов. Импортирование в векторный редактор и продолжение работы в нем.

1. На основе анализа смыслового содержания общего понятия "дерево" выявить его морфологические, физические, функциональные свойства и признаки, после чего построить графическую композицию, образно подчинив все структурные элементы изображения дерева (корни, ствол, ветви, крона) какому-нибудь одному формообразующему свойству или признаку.

2. Сформировать образную структуру графического изображения объекта под общим названием "животное", используя заданное свойство как смысловую основу, обуславливающую строение всех его элементов, связей и отношений.

### **Тема «Имитация явлений и поверхностей в векторном и растровом редакторах»**

Задание: Создать информационную страницу на тему «Мой доклад по географии» в векторном редакторе с соблюдением основных правил типографики.

**Тема «Компьютерная графика и основы дизайна книги»**

1. Создать цифровую иллюстрацию.
2. Создать макет книги.
3. Создать проект рекламного оформления фасада магазина в виде крупномасштабной, яркой и выразительной шрифтовой композиции.
4. Создать проект разработки графического знака на основе изобразительного элемента и шрифта, при соблюдении читаемости. Ахроматический вариант и хроматический.

## **VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

### *Список методической литературы по дизайну*

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник./Б.Минервин, В.Т.Шимко, А.В.Ефимов и др.: Под общей редакцией Г.Б.Минервина и В.Т.Шимко. - М., «Архитектура С», 2004
3. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. — Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989
4. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2006
5. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2006
6. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д : Феникс, 2005
7. 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
8. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. – Минск, Харвест, 1999

### *Список учебной литературы по компьютерной графике*

1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2007
2. Клоковски М. Illustrator CS: 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

## АННОТАЦИЯ

### программа по учебному предмету «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

В.02.

### предмет по выбору

Дополнительная предпрофессиональная программа  
в области изобразительного искусства «ЖИВОПИСЬ»

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана в соответствии с федеральными государственными требованиями к дополнительным предпрофессиональным программам. Она учитывает специфику художественного образования и опыт реализации курса в МБУДО «Краснотурьинская детская художественная школа».

Программа может быть реализована как предмет по выбору — в формате студии компьютерной графики — для учащихся, осваивающих дополнительную предпрофессиональную программу «Живопись».

Курс направлен на формирование у обучающихся базовых знаний, умений и навыков в области цифрового проектирования и графики. Он раскрывает возможности применения компьютерных технологий в художественной практике, расширяя инструментарий юного живописца и способствуя развитию визуального мышления, интуиции и способности к композиционному решению.

Изучение компьютерной графики позволяет учащимся:

- осваивать принципы формальной композиции и визуального проектирования;
- применять цифровые средства для подготовки эскизов, коллажей и презентаций;
- интегрировать традиционные живописные техники с современными цифровыми подходами;
- формировать фундамент для дальнейшего освоения программ видеомонтажа, 3D-моделирования и анимации.

Программа рассчитана на детей и подростков в возрасте от 11 до 17 лет, включая тех, кто не имеет предварительной подготовки в области компьютерной графики. Содержание адаптировано под возрастные особенности и уровень развития учащихся среднего и старшего школьного возраста.

Продолжительность обучения — 4 года. Возможны варианты реализации программы с недельной нагрузкой 1, 2 или 3 академических часа, в зависимости от образовательного маршрута и формата освоения.

## РЕЦЕНЗИЯ

На учебную программу

В.02. Предмет по выбору

### КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

По дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись»

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана с учетом федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись». Содержание программы отвечает целям и задачам, указанных в федеральных государственных требованиях.

Программа направлена на художественное обучение и воспитание детей через изучение, освоение и применение в практической деятельности основ графического дизайна средствами компьютерных программ, развитие творческого мышления. Содержание программы позволяет научить учащихся видеть в окружающем объекте для изображения, обучить различным методам работы с графическими изображениями, устойчивым умениям изображать разнообразные плоскостные графические объекты и научить учащихся видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики.

Программа «Компьютерная графика» состоит из ряда теоретических и практических заданий, которые направлены на работу с графическими изображениями и объектами и помогают познать и осмыслить суть графического дизайна и дизайна в целом.

Структура программы включает в себя все необходимые разделы: пояснительную записку методическое обеспечение учебного процесса, формы и методы контроля с системой оценок, требования к уровню подготовки обучающихся, учебно-тематический план, список литературы и средств обучения и аннотацию. Программа рассчитана на 4 года обучения она выстроена согласно требованиям, разделы прописаны четко и конкретно.

Тем в содержании выстраиваются от простого к сложному. Это ряд теоретических и практических заданий направлены на работу с графическими изображениями и объектами и способствуют развитию у учащихся понимания закономерностей и принципов графического дизайна. Самостоятельная работа позволяет закреплять полученные детьми знания, задания разнообразные и позволят увлечь детей.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» способствует художественно-эстетическому развитию личности ребенка, позволяет освоить базовые знания, умения и навыки векторных и растровых редакторов – «Corel Draw» и «Photoshop», а также знакомит с общими способами работы в программах 3D – моделирования, Flash –анимации.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» по дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись» может быть рекомендована для реализации в учебном процессе Краснотурьинской ДХШ.

Рецензент: заместитель директора по УВР, преподаватель высшей категории  
МБОУК ДОД «Краснотурьинская детская художественная школа» Граф М.И.  
30 августа 2015 г.

Подпись  
Печать



## РЕЦЕНЗИЯ

На учебную программу

В.02. Предмет по выбору

### КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

По дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись»

Представленная на рецензию программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана с учетом федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись», и срокам обучения по этой программе.

Программа направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков в области компьютерных технологий, а также на овладение способами применения компьютерных программ в практической, творческой деятельности.

Данная программа включает в себя все необходимые разделы: пояснительную записку методическое обеспечение учебного процесса, формы и методы контроля с системой оценок, требования к уровню подготовки обучающихся, учебно-тематический план, список литературы и средств обучения и аннотацию.

В пояснительной записке обосновываются значимость программы, её цели, задачи, место и объем в учебном плане данной художественной школы.

Структура программы выстроена согласно требованиям, разделы прописаны четко и конкретно. Программа «Компьютерная графика» рассчитана на 4 года обучения. Разделы и темы продуманы по годам и полугодиям обучения, учитывают возрастные интересы детей. Последовательность тем в содержании выстраиваются от простого к сложному. Это ряд теоретических и практических заданий направлены на работу с графическими изображениями и объектами и способствуют развитию у учащихся понимания закономерностей и принципов графического дизайна. Самостоятельная работа позволяет закреплять полученные детьми знания, вызывает интерес к предмету и целеустремленность в получении новых знаний и несёт воспитательную функцию.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» способствует художественно-эстетическому развитию личности ребенка, позволяет освоить базовые знания, умения и навыки векторных и растровых редакторов -

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» по дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись» может быть рекомендована для реализации в учебном процессе Краснотурьинской ДХШ.

Рецензент: преподаватель высшей категории  
ГБПОУ СО «Краснотурьинский колледж искусств»  
28 августа 2015 г.

Подпись

Печать



Кочкарева Н.Н.