

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ»
КРАСНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА**

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
СПб ГБУ ДО «ДШИ»
Красносельского района
Протокол от 26.08.2026 № 1

РАССМОТРЕНО

Методическим советом
СПб ГБУ ДО «ДШИ»
Красносельского района
Протокол от 26.08.2026 № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор
СПб ГБУ ДО «ДШИ»
Красносельского района
Н.А. Кугаевский
Приказ от 28.08.2026 № 85-од



Предметная область
ПО.01. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО

Рабочая программа по учебному предмету
ПО.01.УП.04. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Разработчики:
Аванесов А.А., преподаватель

Санкт-Петербург
2026 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

I.	Пояснительная записка	
II.	Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета, сведения о затратах учебного времени, графике проведения промежуточной и итоговой аттестации	
III.	Учебно–тематический план	
IV.	Содержание учебного предмета. Годовые требования	
V.	Требования к уровню подготовки обучающихся	
VI.	Формы и методы контроля, система оценок	
VII.	Методическое обеспечение учебного процесса	
VIII.	Список рекомендуемой литературы	

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн».

Компьютерная графика – в системе художественного образования изучается взаимосвязано с предметом «Основы дизайн - проектирования» и в процессе обучения дополняет учебные предметы «Рисунок» и «Живопись», что способствует целостному восприятию дизайна обучающимися.

Занятия по компьютерной графике относятся к базовым предметам в программе художественного воспитания обучающихся. Учебный предмет «Компьютерная графика» - это система обучения и воспитания, нарастания учебных задач, последовательного приобретения знаний и развития умений и навыков. Программа по компьютерной графике включает ряд 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. Эти упражнения способствуют развитию у обучающихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн – проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями.

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы «Дизайн» со сроком обучения 5 лет срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 5 лет. При реализации программы «Дизайн» со сроком обучения 6 лет срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 6 лет.

При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий с первого по шестой классы составляет 33 недели ежегодно.

Цели и задачи учебного предмета.

Целью учебного предмета «Компьютерная графика» является художественно-эстетическое развитие личности ребенка, раскрытие творческого потенциала, приобретение в процессе освоения программы

художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету, а также подготовка одаренных детей к поступлению в образовательные организации, реализующие профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Задачи учебного предмета:

- освоение терминологии предмета «Компьютерная графика»;
- приобретение умений грамотно работать с графическими программами;
- формирование: умения создавать графические изображения в векторной и растровой графике, умения создавать художественный образ при помощи компьютерной графики; приобретение устойчивых умений передавать авторский замысел при помощи компьютерной графики;
- приобретение навыков работы с подготовительными материалами: фотографиями, рисунками, шрифтами, эскизами;
- формирование навыков воплощения идеи в дизайн - проект.

Форма проведения учебных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций. Занятия по учебному предмету и проведение консультаций осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов, развивая возможности каждого обучающегося. Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика» предпрофессиональной программы «Дизайн» со сроком обучения 6 лет составляет:

- аудиторные занятия:
 - 1 - 5 классы – по 1 часу в неделю;
 - 6 класс – по 1 часу в неделю;
- самостоятельная работа:
 - 1 – 5 классы – по 1 часу в неделю;
 - 6 класс – по 1 часу в неделю.

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на выполнение сбора натурального графического материала (фотографирование изображений необходимых для выполнения упражнений и заданий по предмету «Компьютерная графика»), выполнения домашнего задания

детьми, посещение ими учреждений культуры (выставок, галерей, музеев и т. д.), подготовку и участие детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Консультации проводятся с целью подготовки обучающихся к контрольным урокам, зачетам, экзаменам, просмотрам, творческим конкурсам и другим мероприятиям. Консультации могут проводиться рассредоточено или в счет резерва учебного времени.

Обоснование структуры программы.

Обоснованием структуры программы являются ФГТ к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн», отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- 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 обучающихся;
- 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 (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).

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

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям.

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

Класс компьютерной графики должен быть оснащен персональными компьютерами, сканером, принтером, цифровым фотоаппаратом, интерактивной доской, графическим планшетом, интернетом.

Обоснование структуры программы

Обоснованием структуры программы являются ФГТ, отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- 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 обучающихся;
- 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 (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (использование мультимедийных устройств, личный показ педагога, подборки фоторабот, книги, журналы, альбомы и т.д.);

- практический (практические занятия в объединении, экскурсии, работа на пленэре, обработку отснятого материала, посещение фотовыставок и т.д.);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления);
- метод самостоятельной работы (самостоятельная съемка в студии, выполнение домашних заданий и т.д.);
- дифференцированное обучение.

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

Описание материально - технических условий реализации учебного предмета.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом для сбора дополнительного материала по изучению предложенных тем, в том числе, в области архитектуры, транспорта, пейзажа, интерьера, портрета, костюма. Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы по изобразительному искусству, истории мировой культуры, художественными альбомами. Класс должен быть оснащен удобными столами, мультимедийным компьютером, графическим планшетом, сканером, принтером, интерактивной доской, интернетом.

II. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета «Компьютерная графика», сведения о затратах учебного времени, графике промежуточной и итоговой аттестации.

При реализации программы «Дизайн» с нормативным сроком обучения 5 (6) лет учебный предмет «Компьютерная графика» осваивается 5(6) лет. Экзамены проводятся с первого по четвертый класс во втором полугодии. В остальное время видом промежуточной аттестации служит зачет (творческий просмотр).

Учебный предмет «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации										Всего часов
	1		2		3		4		5		
Классы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Полугодия	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Аудиторные занятия	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	165
Самостоя- тельная работа	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	165
Максимальная учебная нагрузка	32	34	32	34	32	34	32	34	32	34	330
Вид промежуточно й аттестации		3.		3.		3.		экзамен		3.	

3. – зачет.

Учебный предмет «Компьютерная графика» со сроком обучения 6 лет

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации												Всего часов
	1		2		3		4		5		6		
Классы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Полугодия	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Аудиторные занятия	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	198
Самостоятельная работа	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	198
Максимальная учебная нагрузка	32	34	32	34	32	34	32	34	32	34	32	34	396
Вид промежуточной и итоговой аттестации		3.		3.		3.		экзамен		3.		3.	

3. – зачет.

Ш. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)			
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	
1 класс I полугодие						
1.1.	Векторная графика. Графическая программа Corel DRAW. Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы Corel DRAW. Создание файла. Сохранение файла.	Урок	4	2	2	
1.2.	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	Урок	2	1	1	
1.3.	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	Урок	4	2	2	
1.4.	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	Урок	4	2	2	
1.5.	Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».	Урок	8	4	4	
1.6.	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	Урок	2	1	1	
1.7.	Инструмент «Художественное оформление».	Урок	2	1	1	
1.8.	Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	Урок	2	1	1	
1.9.	Интерактивные инструменты. «Эффекты».	Урок	4	2	2	
	Консультация.					1
			32	16	16	

1 класс II полугодие						
2.1.	Приемы работы в программе Corel DRAW .Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	Урок	2	1	1	
2.2	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	Урок	4	2	2	
2.3.	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	Урок	4	2	2	
3.1.	Методы выявления центра композиции. Создание декоративных графических композиций, созданных на основе букв. Композиция в квадрате. Композиция в круге.	Урок	4	2	2	
3.2.	Статика. Создание векторных симметричных графических объектов.	Урок	4	2	2	
3.3.	Динамика. Создание векторных асимметричных, бисимметричных графических объектов.	Урок	4	2	2	
3.4.	Освоение приемов построения композиций. Ритм. Виды ритма: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.	Урок	4	2	2	
3.5.	Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	Урок	4	2	2	
3.6.	Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	Урок	4	2	2	
	Консультация.					1
			34	17	17	1
2 класс I полугодие						
4.1.	Основы растровой графики. Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.	Урок	2	1	1	
4.2.	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop.	Урок	2	1	1	
4.3.	Способы и приемы редактирования	Урок	2	1	1	

	растровых изображений.					
4.4.	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	Урок	2	1	1	
4.5.	Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.	Урок	4	2	2	
4.6.	Преобразование фотографии в графику. Графический портрет.	Урок	4	2	2	
4.7.	Работа со слоями.	Урок	8	4	4	
4.8.	Фотоколлаж.	Урок	8	4	4	
	Консультация.					1
			32	16	16	1
2 класс II полугодие						
5.1.	Роль и значение цвета в графическом дизайне .Работа с цветом в программе Corel DRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны.	Урок	2	1	1	
5.2.	Редактирование цвета в векторной графике.	Урок	2	1	1	
5.3.	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.	Урок	4	2	2	
5.4.	Основные цветовые контрасты.	Урок	8	4	4	
6.1.	Основы шрифтовой композиции. Подбор шрифта. Редактирование шрифта.	Урок	4	2	2	
6.2.	Буква-образ.	Урок	2	1	1	
6.3.	Слово-образ.	Урок	2	1	1	
6.4.	Текст-образ.	Урок	2	1	1	
6.5.	Шрифтовой плакат.	Урок	8	4	4	
	Консультация.					1
			34	17	17	1
3 класс I полугодие						
7.1.	Основы типографики. Тональная цветность в типографике.	Урок	4	2	2	
7.2.	Контрасты в типографике.	Урок	4	2	2	
7.3.	Ритм в типографике.	Урок	4	2	2	
7.4.	Кинетика в типографике.	Урок	4	2	2	

7.5.	Спонтанность в типографике.	Урок	8	4	4	
7.6.	Форма – контрформа.	Урок	4	2	2	
7.7.	Эскиз поздравительной новогодней открытки.	Урок	4	2	2	
	Консультация.					1
			32	16	16	1
3 класс II полугодие						
8.1.	Импорт, экспорт изображений. Фотомонтаж. Упражнения. Программа Adobe Photoshop.	Урок	5	3	2	
8.2.	Фотоколлаж. Упражнения. Программа Adobe Photoshop.	Урок	5	3	2	
8.3.	Экспорт изображений. Формат EPS.	Урок	5	3	2	
8.4.	Импорт растровых изображений в программу Corel DRAW. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.	Урок	6	3	3	
8.5.	Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов в программе Adobe Photoshop.	Урок	5	2	3	
8.6.	Виды плакатов. Рекламный плакат. Плакат – афиша. Социальный плакат.	Урок	8	3	5	
	Консультация.					1
			34	17	17	1
4 класс I полугодие						
9.1.	Знакомство с основами 3D графики. Система координат. Рисование объектов по координатам.	Урок	8	4	4	
9.2.	Основы трехмерной компьютерной графики “3D Studio MAX”. Принципы создания объектов. Создание простых объектов и управление ими. Выравнивание объектов. Сохранение сцены.	Урок	8	4	4	
9.3.	Моделирование с помощью полигонов.	Урок	4	2	2	
9.4.	Основы моделирования. Создание моделей с помощью сплайнов.	Урок	4	2	2	

9.5.	Комбинированные объекты. Создание соединений между объектами с помощью метода Connect (Соединение).	Урок	8	4	4	
	Консультация.					1
			32	16	16	1
4 класс II полугодие						
10.1.	Моделирование с помощью NURBS-поверхности.	Урок	2	1	1	
10.2.	Моделирование объектов с использованием лофтинга.	Урок	4	2	2	
10.3.	Создание модели с помощью комбинирования объектов Scatter (Распределенный).	Урок	8	4	4	
10.4.	Основы композиции материалов	Урок	12	6	6	
10.5.	Принципы моделирования материалов для объектов.	Урок	8	4	4	
	Консультация.					1
			34	17	17	1
5 класс I полугодие						
11.1.	Создание развертки и текстуры для объекта.	Урок	4	2	2	
11.2.	Моделирование с использованием модификаторов.	Урок	4	2	2	
11.3.	Моделирование 3D-объекта «объемный текст».	Урок	8	4	4	
11.4.	Моделирование потока с помощью системы частиц.	Урок	8	4	4	
11.5.	Создание и визуализация трехмерной сцены.	Урок	8	4	4	
	Консультация.					1
			32	16	16	1
5 класс II полугодие						
12.1.	Основы архитектурного проектирования. Изучение основ создания архитектурных объектов.	Урок	4	2	2	

12.2.	Изучение программы ArchiCAD. Настройка рабочей среды и панелей ARCHICAD, масштаб, координатные сетки, параметры проекта.	Урок	4	2	2	
12.3.	Трехмерные модели в ArchiCAD.– визуализация, параметры проекции, создание и редактирование элементов модели.	Урок	4	2	2	
12.4.	Планировка помещения в ArchiCAD.	Урок	4	2	2	
12.5.	Создание конструктивных элементов. Способы построения стен, крыш, колонн.	Урок	4	2	2	
12.6.	Способы построения окон и дверей. Редактирование и размещение в проекте.	Урок	4	2	2	
12.7.	Конструирование сложных профилей, операции над объемными элементами.	Урок	4	2	2	
12.8.	Практическая работа «Усадьба».		6	3	3	
	Консультация.					1
			34	17	17	1
6 класс I полугодие						
13.1.	Создание авторских шрифтов. Авторская буква.	Урок	6	3	3	
13.2.	Перевод рукописного шрифта в векторную графику.	Урок	6	3	3	
13.3.	Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику.	Урок	8	4	4	
13.4.	Фото коллажированные шрифты.	Урок	4	2	2	
14.1.	Образ в графическом дизайне. Буква животное.	Урок	4	2	2	
14.2.	Буква предмет.	Урок	4	2	2	
	Консультация.					1
			32	16	16	1
6 класс II полугодие						
15.1.	Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт – оптическое искусство . Основные приемы создания произведений «Оп-арта».	Урок	4	2	2	

15.2.	Оптическая деформация изобразительной плоскости.	Урок	4	2	2	
15.3.	Цветовая деформация изобразительной плоскости.	Урок	4	2	2	
15.4.	Цветовая симуляция.	Урок	4	2	2	
16.1.	Итоговая работа. Проект продукции графического дизайна. Свободная тема. Выбор темы.	Урок	8	4	4	
16.2.	Выполнение итоговой работы.	Урок	10	5	5	
	Консультация.					1
			34	17	17	1

IV. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.

ГОДОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ.

Изучение программы учебного предмета «Компьютерная графика» начинается с беседы с детьми о технике безопасности и правилах работы в компьютерном классе. Программа учебного предмета «Компьютерная графика» составлена с учетом сложившихся традиций реалистической школы обучения рисунку, а также принципов наглядности, последовательности, доступности с учетом специфики направления «Дизайн». Содержание программы учебного предмета «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления. Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении компьютерной графике, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать элементы графического дизайна. Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на Главной формой обучения компьютерной графике является практическая работа по изучению возможностей векторной и растровой графики, позволяющих выполнять любой вид работ в графическом дизайне.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе Corel DRAW. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений графического дизайна. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение обучающимся практических навыков работы на компьютере в векторной (программа Corel DRAW) и растровой графике (программа Adobe Photoshop), 3D моделированию (программа autodesk 3ds max) и 3D проектированию (программа ArchiCAD) по принципу: от простого - к сложному, от частного - к обогащенному общему, от плоскостного - к объемному решению. На завершающем этапе обучения происходит ознакомление с основами создания комплексных графических дизайн проектов. Обучение компьютерной графике включает также

композиционные творческие задания, ставящие своей целью комплексное применение приобретенных знаний и умений при решении творческих задач, формирование художественного мышления. Последний год обучения включает задания, ориентированные на подготовку одаренных детей к поступлению в профессиональные учебные заведения.

На протяжении всего процесса обучения выполняются обязательные самостоятельные и домашние задания. После изучения каждой темы для качественного усвоения учебного материала преподаватель самостоятельно определяет объем самостоятельной работы и домашнего задания.

Большинство заданий и упражнений выполняются обучающимся на форматах А-4 и А-3, что позволяет все графические эскизы выводить на печать. Этот процесс «от идеи - к эскизу, от эскиза - к готовому произведению» способствует более глубокому пониманию сущности графического дизайна.

Содержание учебного предмета распределено по следующим разделам:

- векторная графика. Графическая программа Corel DRAW;
- приемы работы в программе Corel DRAW;
- знакомство с законами и приемами работы над композицией;
- программа Adobe Photoshop. Растровая графика;
- роль и значение цвета в графическом дизайне;
- основы шрифтовой композиции;
- основы типографики;
- знакомство с языком графического дизайна;
- импорт, экспорт изображений;
- продукция графического дизайна. Календарь;
- плакат. Виды плакатов;
- фирменный стиль;-
- знакомство с основами 3D графики.
- Система координат. Рисование объектов по координатам.
- Принципы создания объектов.

- моделирование 3D объектов в 3D MAX
- Построение элементов классической архитектуры с помощью инструментов ArchiCAD
- создание авторских шрифтов;

- образ в графическом дизайне;
- направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт – оптическое искусство;
- итоговая работа. Проект графической продукции.

Обучение компьютерной графике включает также композиционные творческие задания, ставящие своей целью комплексное применение приобретенных знаний и умений при решении творческих задач, формирование художественного мышления. Последний год обучения включает задания, ориентированные на подготовку одаренных детей к поступлению в профессиональные учебные заведения. На протяжении всего процесса обучения выполняются обязательные самостоятельные и домашние задания. После изучения каждой темы для качественного усвоения учебного материала преподаватель самостоятельно определяет объем самостоятельной работы и домашнего задания. Большинство заданий и упражнений выполняются учащимися на форматах А-4 и А-3, что позволяет все графические эскизы выводить на печать.

Первый год обучения I полугодие

Тема 1.1. Вводная беседа о компьютерной графике

Задачи: познакомить обучающихся с организацией рабочего места, правильной посадкой за компьютером. Познакомить обучающихся с произведениями графического дизайна. Познакомить обучающихся с возможностями графической программы Corel DRAW.

Аудиторные занятия – 2 часа: роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы Corel DRAW. Создание файла. Сохранение файла.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучить понятия «файл», «создание файла», «сохранение файла».

Тема 1.2. Панель инструментов

Задачи: познакомить обучающихся с набором инструментов программы Corel DRAW. Познакомить обучающихся с техническими приемами создания векторных простых рисунков.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия - 1 час: знакомство с панелью инструментов программы Corel DRAW. Линия. Пятно. Цвет. Текстура. Выполнение упражнений в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: изучить понятия: линия, цвет, пятно, текстура.

Тема 1.3. Инструмент «Фигура»

Задачи: формировать умения в работе с редактированием формы графических объектов инструментом «Фигура».

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение формы «фигура», редактирование формы графического объекта.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-3, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: редактирование форм графических объектов.

Тема 1.4. Инструмент «Свободная форма»

Задачи: формировать умения в работе с изображением объектов инструментом «Свободная форма».

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: выполнение упражнений в программе Corel DRAW с инструментами «свободной формы», линии, прямой, редактирование абриса.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-2, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: формировать умения в работе с изображением объектов инструментом «Свободная форма».

Тема 1.5. Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник»

Задачи: Формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», Многоугольник».

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: изучение панели инструментов программы Corel DRAW и инструментов «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа 4 часа: формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», Многоугольник».

Тема 1.6. Группировка объектов

Задачи: формировать умения в работе с функциями: объединение, подгонка, пересечение графических объектов.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия - 1 час: изучение функций: объединение, подгонка, пересечение графических объектов в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: формировать умения в работе с функциями: объединение, подгонка, пересечение графических объектов.

Тема 1.7. Инструмент «Художественное оформление»

Задачи: формировать умения в работе с пакетом инструментов «Художественное оформление».

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: изучение и работа с инструментами «Художественное оформление» в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: формировать умения в работе с пакетом инструментов «Художественное оформление».

Тема 1.8. Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш»

Задачи: формировать умения в работе с цветом.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: изучение инструментов «пипетка», «ковш», знакомство с однородной, фонтанной и заливкой узором, текстурой в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: формировать умения в работе с цветом.

Тема 1.9. Пакет интерактивные инструменты «Эффекты»

Задачи: формировать умения в работе с пакетом интерактивных инструментов: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение инструментов «эффекты» в программе Corel DRAW. Практическая работа с инструментами: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-3, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: практическая работа с инструментами: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Первый год обучения

II полугодие

Тема 2.1. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов

Задачи: формировать умения в работе по созданию векторных рисунков, разнообразить технические приемы рисования и изображения графических объектов.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: создание простых рисунков и несложных графических объектов в векторном редакторе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-3, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: создание простых рисунков и несложных графических объектов в векторном редакторе Corel DRAW.

Тема 2.2. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций различными средствами выражения.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя только линии различной толщины.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение технических приемов создания векторных дизайн – фонов.

Тема 2.3. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя инструменты «Прямоугольник», «Многоугольник», «Овал» и функцию «Объединение».

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение технических приемов создания векторных дизайн – фонов.

Тема 3.1. Методы выявления центра композиции

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить обучающихся с законами и приемами работы над композицией.

Упражнения: работа на компьютере

Аудиторные занятия – 2 часа: создать 4 композиции (по 2 шт. на лист). Композиция в квадрате. Композиция в круге.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение создания графических композиций.

Тема 3.2. Статика.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить обучающихся с законами и приемами работы над композицией.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение понятия «статика». Создать 4 векторных симметричных графических объекта (4 шт. на лист). Симметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение законов и приемов работы над композицией.

Тема 3.3. Динамика

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить обучающихся с законами и приемами работы над композицией.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение понятия «динамика». Создать 4 векторных асимметричных, бисимметричных графических объекта (4 шт. на лист). Асимметричные, бисимметричных графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур. Работа на компьютере.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение законов и приемов работы над композицией.

Тема 3.4. Освоение приемов построения композиций. Ритм.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить обучающихся с законами и приемами работы над композицией. Познакомить обучающихся с видами ритмов: ритмы линейные,

ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение видов ритмов: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы. Построение композиции в программе Corel DRAW с применением ритмов.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение законов и приемов работы над композицией.

Тема 3.5. Разработка орнамента. Геометрический орнамент.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Научиться создавать орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение понятий геометрического орнамента, создание орнамента в программе Corel DRAW на основе геометрических элементов.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: формирование умений в работе по созданию графических композиций.

Тема 3.6. Разработка орнамента. Растительный орнамент.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Научиться создавать орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение понятий растительного орнамента, создание орнамента в программе Corel DRAW на основе растительных элементов.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: формирование умений в работе по созданию графических композиций.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Второй год обучения

I полугодие

Тема 4.1. Вводная беседа. Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop

Задачи: познакомить обучающихся с правилами работы с программой Adobe Photoshop. Познакомить обучающихся с образцами растровой графики и графического дизайна. Познакомить обучающихся с возможностями графической программы Adobe Photoshop.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: изучение панели инструментов программы Adobe Photoshop, изучить возможности создания и сохранения файла.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: изучение образцов изображений растровой графики.

Тема 4.2. Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop

Задачи: познакомить обучающихся с техническими приемами создания растровых рисунков и изобразительными средствами растровой графики.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: изучение способов и приемов работы с панелью инструментов программы Adobe Photoshop.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: изучение способов и приемов работы с панелью инструментов программы Adobe Photoshop.

Тема 4.3. Способы и приемы редактирования растровых изображений

Задачи: познакомить обучающихся с приемами редактирования растровых изображений.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: изучение способов и приёмов редактирования растровых изображений.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: изучение способов и приёмов редактирования растровых изображений.

Тема 4.4. Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику

Задачи: познакомить обучающихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать обучающимся возможности перевода фотографий в графику.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: изучение работы с фильтрами в программе Adobe Photoshop. Изучение возможностей перевода фотографий в графику.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: работа с фильтрами.

Тема 4.5. Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж

Задачи: познакомить обучающихся с приемами редактирования растровых изображений. Показать обучающимся возможности перевода фотографий в графику.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение возможностей преобразования фотографий в графику.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: работа с приемами редактирования растровых изображений. Изучение возможностей преобразования фотографий в графику.

Тема 4.6. Преобразование фотографии в графику. Графический портрет

Задачи: научить обучающихся приемам редактирования растровых изображений. Научить обучающихся переводить фотографии в графику.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: работа с приемами редактирования растровых изображений. Перевод фотографий в графику.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-3, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение возможностей преобразования фотографий в графику.

Тема 4.7. Работа со слоями

Задачи: познакомить обучающихся с приемами работы со слоями.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: изучение работы со слоями.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 4 часа: формировать умения в работе с растровой графикой.

Тема 4.8. Фотоколлаж

Задачи: формировать умения в работе по созданию растровых графических композиций.

Упражнения: работа на компьютере

Аудиторные занятия – 4 часа: изучение фотоколлажа.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 4 часа: формировать умения в работе по созданию растровых графических композиций.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Второй год обучения

II полугодие

Тема 5.1. Работа с цветом в программе Corel DRAW

Задачи: познакомить обучающихся с приемами гармонизации цвета на основе цветового круга. Создать 12-шкальный цветовой круг в программе Corel DRAW. Познакомить обучающихся с цветовыми палитрами.

Упражнение: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: изучение приемов гармонизации цвета на основе цветового круга. Создание 12-шкального цветового круга в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: изучение цветовых палитр.

Тема 5.2. Редактирование цвета в векторной графике

Задачи: формировать умения редактирования цвета в программе Corel DRAW.

Упражнение: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: использование инструментов «Заливка», «Пипетка» при редактировании цвета в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: формирование умения редактирования цвета в программе Corel DRAW.

Тема 5.3. Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций

Задачи: формировать умения редактирования цвета в программе Corel DRAW.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия - 2 часа: изучение цветовой гармонизации, способов гармонизации цветных дизайн-композиций в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа - 2 часа: цветовые растяжки. Монохромная цветовая композиция. Ахроматическая цветовая композиция.

Тема 5.4. Основные цветовые контрасты

Задачи: познакомить обучающихся с приемами гармонизации цвета на основе цветовых контрастов. Композиции нужно делать на формальной, абстрактной основе, небольшого размера.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия - 4 часа: изучение основных цветовых контрастов. Создать цветные композиции небольшого размера на основе цветовых контрастов: контраст основных цветов, контраст дополнительного цвета, симультанный контраст, контраст насыщения цвета, контраст тепла и холода (тепло-холодный), контраст света и тени (светотеневой) в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 4 часа: изучение основных цветовых контрастов.

Тема 6.1. Редактирование шрифта. Подбор шрифта.

Задачи: формировать умения в работе над шрифтовой композицией в программе Corel DRAW.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение основ шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение основ шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Тема 6.2. Буква-образ

Задачи: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: создание образа в шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: создание образа в шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

6.3. Слово-образ

Задачи: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: создание образа в шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: создание образа в шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Тема 6.4. Текст-образ

Задачи: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 1 час: создание образа в шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 1 час: создание образа в шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Тема 6.5. Шрифтовой плакат

Задачи: формировать умения создания грамотных шрифтовых композиций.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: создание образа в шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 4 часа: создание образа в шрифтовой композиции в программе Corel DRAW.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Третий год обучения

I полугодие

Тема 7.1. Тональная цветность в типографии

Задачи: познакомить обучающихся с законами и приемами создания произведений типографики.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение законов и приемов создания произведений типографики в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение тональной целостности в типографии в программе Corel DRAW.

Тема 7.2. Контрасты в типографике

Задачи: познакомить обучающихся с законами и приемами создания произведений типографики. Показать разнообразие вариантов разработки темы.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение контрастов типографики, законов и приемов создания произведений типографики в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение контрастов типографики в программе Corel DRAW.

Тема 7.3. Ритм в типографике

Задачи: формировать умения работать в типографике.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение ритмов в типографике, законов и приемов создания произведений типографики в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение ритмов в типографике в программе Corel DRAW.

Тема 7.4. Кинетика в типографике

Задачи: познакомить обучающихся с законами и приемами создания произведений типографики.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение кинетики в типографики, законов и приемов создания произведений типографики в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4 программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: выполнить 3-4 разных по принципу варианта использования темы «Кинетика».

Тема 7.5. Спонтанность в типографике

Задачи: формировать умения создания авторских типографских композиций.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: изучение спонтанности в типографики, законов и приемов создания произведений типографики в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 4 часа: выполнить 3-4 разных по принципу варианта использования темы «Спонтанность в типографике».

Тема 7.6. Форма - контрформа

Задачи: познакомить обучающихся со значением формы и контрформы в шрифте и в типографике.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение форм и контрформ в типографики, законов и приемов создания произведений типографики в программе Corel DRAW.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: выполнить 3-4 разных по принципу варианта использования темы «Форма-контрформа».

Тема 7.7. Эскиз поздравительной новогодней открытки

Задачи: формировать умения создания произведений графического дизайна.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: эскиз односторонней или распашной открытки.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4 программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: эскиз односторонней или распашной открытки.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Третий год обучения

II полугодие

Тема 8.1.. Импорт, экспорт изображений. Фотомонтаж. Упражнения. Задачи: познакомить учащихся с искусством создания фотомонтажных композиций. Познакомить учащихся с приемами создания фотомонтажей. Формировать умения в работе с растровой графикой.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение фото монтажных композиций, приемы создания фото монтажных композиций. Работа в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop по созданию фотомонтажа.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, формат: А-4, программа Adobe Photoshop, графический планшет.

Самостоятельная работа: подобрать иллюстрации, в которых использовался прием фотомонтажа. Создание фотомонтажа в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Тема 8.2. Фотоколлаж. Упражнения.

Задачи: познакомить обучающихся с базовыми элементами фирменного графического стиля. Познакомить обучающихся с приемами создания фотоколлажей. Формировать умения в работе с растровой графикой.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение элементов графического стиля, приемов создания фотоколлажей. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа - 3 часа: создание фотоколлажа в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop.

Тема 8.3. Экспорт изображений. Формат EPS.

Задачи: познакомить обучающихся с техническими приемами работы в растровой графике. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: перевод векторных изображений в формат EPS. Экспорт изображений. Редактирование изображений в программе Adobe Photoshop.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Adobe Photoshop, графический планшет.

Самостоятельная работа – 3 часа: перевод векторных изображений в формат EPS.

Тема 8.4. Импорт растровых изображений в программу Corel DRAW. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.

Задачи: познакомить обучающихся с техническими приемами создания векторных рисунков. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств векторной графики.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 3 часа: Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-4, программа Corel DRAW, графический планшет.

Самостоятельная работа – 3 часа: импорт растровых изображений в программу Corel DRAW.

Тема 8.5. Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов в программе Adobe Photoshop.

Задачи: познакомить обучающихся с техническими приемами работы в растровой графике. Формировать навыки по созданию произведений

графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 3 часа: импорт векторных изображений в формате EPS. Редактирование импортируемых изображений и шрифтов в программе Adobe Photoshop.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-3, программа Adobe Photoshop, графический планшет.

Самостоятельная работа – 2 часа: импорт векторных изображений в формате EPS. Редактирование импортируемых изображений и шрифтов в программе Adobe Photoshop.

Тема 8.6. Виды плакатов. Рекламный плакат. Плакат – афиша. Социальный плакат.

Задачи: познакомить обучающихся с историей появления плакатов, видами плакатов, средствами и приемами создания плакатов. Показать образцы произведений искусства плаката.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 5 часов: изучение видов плакатов, средств и приемов создания плакатов. Изучение образцов произведений искусства плаката.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, Формат: А-3, программа Adobe Photoshop, графический планшет.

Самостоятельная работа – 3 часа: работа над эскизами плакатов.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Четвертый год обучения I полугодие

Тема 9.1. Знакомство с основами 3D графики. Система координат. Рисование объектов по координатам.

Задачи: познакомить обучающихся находить координаты отмеченных точек и строить точки по их координатам.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: Знакомство с основами 3D графики.

Процесс создания объемной модели. Стадии создания 3D модели:

1. Получение изображений референса (т.е. того, с чего будет моделироваться) или самого референса. Или отрисовка эскиза.
2. Моделирование геометрии на основе референса.
3. Создание развертки.
4. Отрисовка текстур или получение их другим способом в виде файлов.
5. Настройка параметров материала.
6. Визуализация.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, лист формат: А-4, чертежные инструменты, линейка, карандаш, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 4 часа: На одном листе нарисовать в координатной плоскости рисунок по точкам, а на другом записать координаты этих точек.

Тема 9.2 Основы трехмерной компьютерной графики “3D Studio MAX”. Принципы создания объектов. Создание простых объектов и управление ими. Выравнивание объектов. Сохранение сцены.

Задачи: Изучение возможностей и основные принципы работы программы. Показать на примерах принцип создания и управления простыми объектами.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: Изучение основ создания трех мерных объектов.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 4 часа: Создание пирамиды, цилиндра, сферы, тора. Выравнивание объектов. Сохранение сцены.

Тема 9.3. Моделирование с помощью полигонов.

Задачи: познакомить обучающихся с техническими приемами моделирования с помощью полигонов, инструментами полигонального моделирования.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: Преобразование объекта в редактируемую поверхность. Плавное выделение кистью.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание модели самолёта.

Тема 9.4. Основы моделирования. Создание моделей с помощью сплайнов.

Задачи: познакомить обучающихся со сплайновым моделированием, с созданием поверхностей вращения.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: Создание трехмерных объектов на основе сплайнов.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание вазы с созданием поверхностей вращения.

Тема 9.5. Комбинированные объекты. Создание соединений между объектами с помощью метода Connect (Соединение).

Задачи: познакомить обучающихся с приемами работы с комбинированными объектами. Создавать соединения между объектами с помощью метода Connect (Соединение).

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: Создание соединений между объектами с помощью метода Connect (Соединение).

Самостоятельная работа – 4 часа: Создание колеса с помощью комбинирования объектов Connect (Соединение). Создание центральной части, отверстия для соединения. Создание обода, крышки.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Четвертый год обучения

II полугодие

Тема 10.1. Моделирование с помощью NURBS-поверхности.

Задачи: познакомить обучающихся с технологиями NURBS-моделирования. Создание моделей с помощью кривых.

Аудиторные занятия – 1 час: создание объектов с использованием NURBS-моделирования.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 1 час: создание головы динозавра с использованием NURBS-моделирования.

Тема 10.2. Моделирование объектов с использованием лофтинга.

Задачи: познакомить обучающихся с приемами работы с комбинированными объектами. Создавать соединения между объектами с помощью метода лофтинга .

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: Создание трехмерных объектов методом составного лофтинга.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание модели шахматных фигур методом составного лофтинга.

Тема 10.3. Создание модели с помощью комбинирования объектов Scatter (Распределенный).

Задачи: познакомить обучающихся с приемами работы с с составными объектами. Создавать и редактировать объекты типа Scatter (Распределенный).

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: создавать объекты типа Scatter (Распределенный) представляющие собой результат распределения дубликатов одного объекта по поверхности другого объекта или в некоторой области трехмерного пространства.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 4 часа: Создание кактуса с помощью комбинирования объектов Scatter (Распределенный).

Тема 10.4. Основы композиции материалов.

Задачи: познакомить обучающихся с основами композиции материалов.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 6 часов: изучение принципов моделирования материалов для объектов.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 6 часов: создать материалы для разных поверхностей.

Тема 10.5. Создание материалов для ландшафта.

Задачи: формировать навыки по созданию материалов для ландшафта.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия - 4 часа: создание материалов для ландшафта и массовая расстановка объектов средствами 3ds Max и V-ray.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 4 часа: разработать материал для ландшафта.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Пятый год обучения

I полугодие

Тема 11.1. Создание развертки и текстуры для объекта.

Задачи: познакомить обучающихся со способами создания текстур и разверток.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение способов создания текстур и разверток.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, формат: А-4, программа, Adobe Photoshop, графический планшет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание текстур и развертки для микроавтобуса.

Тема 11.2. Моделирование с использованием модификаторов.

Задачи: познакомить обучающихся с методами моделирования - применением параметрических модификаторов к объектам.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение видов и стека модификаторов.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание проекта «Сказочный город».

Тема 11.3. Моделирование 3D-объекта «объемный текст».

Задачи: познакомить обучающихся с технологии выдавливания (экструзии) сплайнов.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: создание объекта "объемный текст" с помощью метода выдавливания.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 4 часа: создание 3D-объекта «объемный текст».

Тема 11.4. Моделирование потока с помощью системы частиц.

Задачи: познакомить обучающихся с методами моделирования потока с помощью системы частиц.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: Изучение эффекта пространственной деформации.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 4 часа: Создание объекта «Вьюга». Назначение материала объекту «Вьюга». Создание универсального отражателя

Тема 11.5. Создание и визуализация трехмерной сцены.

Задачи: формировать навыки по созданию и визуализация трехмерной сцены.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: изучение основных приемов работы с визуализатором V-Ray.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа autodesk 3ds max.

Самостоятельная работа – 4 часа: создание и визуализация 3D-объекта «роза».

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами.

Пятый год обучения

II полугодие

Тема 12.1. Основы архитектурного проектирования. Изучение основ создания архитектурных объектов.

Задачи: познакомить обучающихся с основами создания архитектурных объектов и инструментами виртуального проектирования.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение инструментов виртуального проектирования.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа ArchiCAD.

Самостоятельная работа – 2 часа: Изучение интерфейса ArchiCAD. Работа объектами.

Тема 12.2. Изучение программы ArchiCAD. Настройка рабочей среды и панелей ARCHICAD, масштаб, координатные сетки, параметры проекта.

Задачи: научиться создавать и настраивать рабочую среду в проекте ArchiCAD. Создавать и управлять слоями.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: Инструменты черчения и приемы редактирования – линии, кривые, дуги, окружности. Ввод координат, штриховка, удаление, копирование, тиражирование.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа ArchiCAD.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание собственных библиотечных объектов.

Тема 12.3. Трехмерные модели в ArchiCAD.– визуализация, параметры проекции, создание и редактирование элементов модели.

Задачи: познакомиться с основами и редактированием 3D модели.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение основных приёмов создания и визуализации 3D объектов.

Материалы и оборудование: компьютер, интернет, программа ArchiCAD.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание, редактирование и визуализация 3D объектов: «стол», «стул», «диван».

Тема 12.4. Планировка помещения в ArchiCAD.

Задачи: формировать умения и навыки по созданию плана помещений.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: создание и вставка чертежа и изображения в проект.

Материалы и оборудование: формат А3, карандаш, чертёжные инструменты, компьютер, интернет, программа ArchiCAD.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание чертежа плана комнаты, вставка в рабочий проект.

Тема 12.5. Создание конструктивных элементов. Способы построения стен, крыш, колонн.

Задачи: формировать умения и навыки по созданию конструктивных элементов.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение способов создания и редактирования конструктивных элементов.

Материалы и оборудование: формат А3, карандаш, чертёжные инструменты, компьютер, интернет, программа ArchiCAD.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание 3D объекта «здание с колоннами».

Тема 12.6. Способы построения окон и дверей. Редактирование и размещение в проекте.

Задачи: познакомить обучающихся со способами построения и редактирования окон и дверей.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение способов построения окон и дверей.

Материалы и оборудование: формат А3, карандаш, чертёжные инструменты, компьютер, интернет, программа ArchiCAD.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание интерьера комнаты с мебелью по чертежу плану помещения. .

Тема 12.7. Конструирование сложных профилей, операции над объемными элементами.

Задачи: познакомить обучающихся с операциями над объемными элементами, управлению соединениями объемных элементов

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение работы над объемными элементами.

Материалы и оборудование: формат А3, карандаш, чертёжные инструменты, компьютер, интернет, программа ArchiCAD.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание объекта «винтовая лестница».

Тема 12.8. Практическая работа «Усадьба».

Задачи: на основе сформированных умений и навыков создать проект в ArchiCAD.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 3 часа, самостоятельная работа – 3 часа: Моделирование малоэтажного здания. Редактирование стен. Расстановка мебели и оборудования. Создание полов. Моделирование ландшафта и элементов окружающей среды.

Материалы и оборудование: формат А3, карандаш, чертёжные инструменты, компьютер, интернет, программа ArchiCAD.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Шестой год обучения

I полугодие

Раздел 13. Создание авторских шрифтов

Тема 13.1. Авторская буква

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 3 часа: изучение работы с авторской буквицей, работа над эскизами.

Самостоятельная работа – 3 часа: работа над эскизами.

Тема 13.2. Перевод рукописного шрифта в векторную графику

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 3 часа: перевод изображений в векторную графику.

Самостоятельная работа – 3 часа: написание отдельных слов или фраз любыми графическими материалами: уголь, сангина, соус, пастель, гуашь и т.п. работа над эскизами. Сканирование и фотографирование рисованных шрифтов.

Тема 13.3. Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 4 часа: перевод изображений в векторную графику. Работа над эскизами, рисунками.

Самостоятельная работа – 4 часа: сканирование и фотографирование рисунков и рисованных логотипов. Перевод изображений в векторную графику. Работа на компьютере.

Тема 13.4. Фото коллажированные шрифты

Задачи: формировать умения и навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление. Создать из выбранных материалов и предметов 5-6 букв, единых по пластике и стилистике, сфотографировать их.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: создание из выбранных материалов и предметов 5-6 букв, единых по пластике и стилистике, сфотографировать их.

Самостоятельная работа – 2 часа: создание из выбранных материалов и предметов 5-6 букв, единых по пластике и стилистике, сфотографировать их.

Раздел 14. Образ в графическом дизайне

Тема 14.1. Буква животное.

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: создание образа в графическом дизайне «Бука – животное».

Самостоятельная работа – 2 часа: создание образа в графическом дизайне «Бука – животное».

Тема 14.2. Буква предмет

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: создание образа в графическом дизайне «Бука – предмет».

Самостоятельная работа – 2 часа: создание образа в графическом дизайне «Бука – предмет».

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

Шестой год обучения

II полугодие

Раздел 15. Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт – оптическое искусство

Тема 15.1. Основные приемы создания произведений в стиле «Оп-арт»

Задачи: формировать у обучающихся знание и понимание современного изобразительного искусства. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение стиля «Оп-арт». Работа над эскизами в векторной графике.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение стиля «Оп-арт». Работа над эскизами в векторной графике.

Тема 15.2. Оптическая деформация изобразительной плоскости

Задачи: формировать у обучающихся знание и понимание современного изобразительного искусства. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение оптической деформации изобразительной плоскости. Работа над эскизами в векторной графике.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение оптической деформации изобразительной плоскости. Работа над эскизами в векторной графике.

Тема 15.3. Цветовая деформация изобразительной плоскости

Задачи: формировать умения и навыки по созданию графических композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение цветовой деформации изобразительной плоскости. Работа над эскизами в векторной графике.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение цветовой деформации изобразительной плоскости. Работа над эскизами в векторной графике.

Тема 15.4. Цветовая симуляция

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских цветовых и графических композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Аудиторные занятия – 2 часа: изучение цветовой симуляции. Работа над эскизами в векторной графике.

Самостоятельная работа – 2 часа: изучение цветовой симуляции. Работа над эскизами в векторной графике.

Раздел 16. Итоговая работа

Тема 16.1. Проект продукции графического дизайна. Свободная тема.

Выбор темы.

Задачи: на основе сформированных умений и навыков продумать и создать графический проект. Продемонстрировать уровень знаний по компьютерной графике.

Аудиторные занятия (4 часа) и самостоятельная работа (4 часа): создание графического дизайна проекта продукции.

Тема 16.2. Выполнение итоговой работы

Задачи: на основе сформированных умений и навыков создать графический проект. Продемонстрировать уровень знаний по компьютерной графике. Объем и размеры элементов проекта согласовывается и утверждается руководителем.

Аудиторные занятия (5 часов) и самостоятельная работа (5 часов): создание графического дизайна проекта продукции.

Консультация – 1 час: подготовка обучающихся к конкурсам, работа над затрудненными темами, помощь в доработке контрольных работ, рефлексия.

V. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерная графика» является приобретение обучающимся следующих знаний, умений и навыков:

- знание понятий «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- знание законов композиции дизайна;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе Corel DRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ Corel DRAW и Adobe Photoshop;
- приобретение обучающимся практических навыков) 3D моделирования (программа autodesk 3ds max) и 3D проектированию (программа ArchiCAD)
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

VI. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков обучающихся. Посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных и домашних работ ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал.

Виды и формы промежуточной аттестации:

- контрольный урок – просмотр (проводится в счет аудиторного времени);
- экзамен - творческий просмотр (проводится во внеаудиторное время).

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ, обучающихся преподавателями. Экзамены проводятся в форме творческого просмотра работ обучающихся за пределами аудиторных занятий в рамках промежуточной (экзаменационной) аттестации.

Критерии оценок,

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

5 (отлично) – ученик самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением, творческим подходом.

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

3 (удовлетворительно) – ученик выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

2 (неудовлетворительно) – ученик не справляется с поставленными задачами.

VII. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям.

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурального графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна 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, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя - направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, 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. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности графической работы 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, реализации индивидуального подхода к каждому обучающемуся.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо для успешного восприятия содержания учебной программы.

Рекомендуемые учебно-методические материалы:

- учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для обучающихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ;
- 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.

Данный практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой по формированию практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся.

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими

по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку обучающегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих обучающихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

VIII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Список учебников, самоучителей.

1. Гуреев А.П., Харитонов Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2013
2. Гурский Ю., Гурская И. Photoshop CS4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
3. Гурский Ю., Жвалевский А. Photoshop CS4. Библиотека пользователя (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Corel DRAW X4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом), 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2009
5. Дунаев В. *Photoshop CS6*. Понятный самоучитель. 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2013
6. Жвалевский А. Цифровое фото и Photoshop CS5 без напряжения (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
7. Завгородний В. Photoshop CS6 на 100% (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
8. Завгородний В. Photoshop CS5 на 100%. 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
9. Заика А. А. Photoshop для начинающих. Серия: Компьютер - это просто. Издательство: Рипол-Классик, 2013
10. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005
11. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник) Издательство: «Питер», 2003
12. Прохоров А.А., Прокди Р.Г., Финков Самоучитель Photoshop CS6 (официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника, 2013

13. *Пташинский В.* Corel DRAW X5 на 100 % (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011
14. Федорова А.В. Corel DRAW X3. Экспресс-курс. Издательство: BHV, 2006
15. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: BHV, 2014

6.2. Список методической литературы

1. Медведев Л. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Учеб. пособие для студентов худож. – граф. фак. пед. ин-тов. - М.: Просвещение, 1986
2. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция. – М.: Просвещение
3. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1988
4. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002

6.3. Список учебной литературы

1. Барышников А.П. Перспектива. - М., 1955
2. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
3. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
4. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
5. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006

6.4. Список дополнительной литературы.

1. Викентьев И.Г. Приемы рекламы: Методика для рекламодателей и рекламистов. – Новосибирск, 1993
2. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006

3. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009
4. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб: Питер, 2008
7. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007
8. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004
9. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003

6.5. Средства обучения

Материальные: учебные аудитории, специально оборудованные компьютерами, графическим планшетом, сканером, принтером, звуковыми колонками, фотоаппаратом, наглядными пособиями, удобной мебелью.

Наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

Демонстрационные: муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели.

Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы.

Аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.