

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»

**ТИПОВАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ ИСКУССТВ**

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

ПРЕДМЕТНАЯ ОБЛАСТЬ  
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ: 6(7)  
ВОЗРАСТ ОБУЧАЮЩИХСЯ: 5-17 ЛЕТ

ЛУГАНСК  
2020

**Утверждена**  
**Министерством культуры, спорта и молодежи**  
**Луганской Народной Республики**  
(приказ № 318 от 07.07.2020)

**Разработана**

в соответствии с Государственными требованиями к минимуму содержания и объему учебных планов учреждений дополнительного образования сферы культуры и искусств – школ искусств, музыкальных, художественных, хореографических и театральных школ, утвержденными приказом Министерства культуры, спорта и молодежи Луганской Народной Республики от 03.07.2018 № 542, зарегистрированным в Министерстве юстиции Луганской Народной Республики 30.08.2018 за № 453/2097

**Авторы-составители:**

Горяницына Г.К., председатель цикловой комиссии «Дизайн и скульптура», преподаватель высшей категории, старший преподаватель Государственного образовательного учреждения культуры Луганской Народной Республики «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского»;

Пещанский В.Н., преподаватель высшей категории Государственного учреждения Луганской Народной Республики «Луганское учреждение дополнительного образования – художественная школа».

**Общая редакция:**

Рубченко Л.В., руководитель Учебно-научного центра Государственного образовательного учреждения культуры Луганской Народной Республики «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского».

**Рецензенты:**

Феденко Н.Г., декан факультета «Изобразительное и декоративно-прикладное искусство» Государственного образовательного учреждения культуры Луганской Народной Республики «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского», председатель Ассоциации искусствоведов Донбасса;

Закорецкий А.В., заведующий кафедрой «Графический дизайн», доцент Государственного образовательного учреждения культуры Луганской Народной Республики «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского», Заслуженный деятель культуры ЛНР.

## **Структура программы**

### **I. Пояснительная записка**

- 1.1. Характеристика предмета, его роль в образовательном процессе.*
- 1.2. Актуальность программы, ее цель и задачи*
- 1.3. Методы обучения.*
- 1.4. Срок реализации программы.*
- 1.5. Объем учебного времени, предусмотренный на реализацию учебного предмета.*
- 1.6. Формы проведения учебных занятий.*

### **II. Содержание учебного предмета.**

- 2.1. Сведения о затратах учебного времени..*
- 2.2. Годовые требования по классам*

### **III. Требования к уровню подготовки обучающихся.**

### **IV. Формы, методы контроля, критерии оценивания.**

- 4.1. Аттестация, цели, виды, форма, содержания*
- 4.2. Критерии оценивания*
- 4.3. Контрольные требования на разных этапах обучения.*

### **V. Материально-технические условия реализации учебного предмета**

### **VI. Методическое обеспечение учебного процесса**

- 6.1. Методические рекомендации педагогическим работникам*
- 6.2. Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся*

### **VII. Списки рекомендуемой литературы**

- 7.1. Список рекомендуемой нотной литературы*
- 7.2. Список рекомендуемой методической литературы*

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### **1.1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе**

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана в соответствии с Законом Луганской Народной Республики от 30.09.2016 № 128-П «Об образовании» (с изменениями), Приказом Министерства культуры, спорта и молодежи Луганской Народной Республики №441 от «31» июля 2017г. «Об утверждении Перечня дополнительных предпрофессиональных программ в области искусств», Приказом Министерства культуры, спорта и молодежи Луганской Народной Республики от 03.07.2018 № 542 «Об утверждении Государственных требований к минимуму содержания и объему учебных планов учреждений дополнительного образования сферы культуры и искусств – школ искусств, музыкальных, художественных, хореографических и театральных школ».

Учебный предмет «Компьютерная графика» направлен на эстетическое развитие учащихся и занимает важное место в системе воспитания и образования в художественной школе.

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

Занятия по компьютерной графике относятся к базовым предметам в программе художественного воспитания учащихся. 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 в целом. Эти упражнения способствуют развитию у учащихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн – проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями.

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

### **1.2. Актуальность программы, ее цели и задачи**

**Цель учебного предмета** - научить учащихся видеть в окружающем объект для изображения, обучить различным методам работы с графическими изображениями, устойчивым умением изображать разнообразные плоскостные графические объекты и изображения; научить обучающихся видеть, понимать и

изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики, развить пространственное мышление учащихся, сформировать интерес и любовь к графическому дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности.

**Задачи:**

- 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, эскизами;
- Формирование навыков воплощения идеи в дизайн – проект.

### **1.3. Методы обучения**

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

- Словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- Наглядный (показ, демонстрация приемов работы);
- Практический (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.

### **1.4. Срок реализации учебного предмета**

Срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 5 лет. Продолжительность учебных занятий с первого по пятый классы составляет 34 недели ежегодно.

### **1.5. Объем учебного времени, предусмотренный на реализацию учебного предмета**

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет 510 часов, в том числе аудиторные занятия – 340 час, самостоятельная работа – 170 часов.

- Аудиторные занятия:  
1-2 классы – по 1 часу в неделю; 3 класс – по 2 часа в неделю; 4-5 классы по 3 часа в неделю;

- Самостоятельная работа:  
1-5 классы – 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.

### **1.6. Формы проведения учебных занятий:**

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий и самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций. Занятия осуществляются в форме мелкогрупповых занятий, средней численностью 8 человек, что позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов. Дифференцированный подход в работе преподавателя предлагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся.

## **II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

### **2.1. Сведения о затратах учебного времени**

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		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Классы											
Полугодия											
Аудиторные занятия	16	18	16	18	32	36	48	54	48	54	340
Самостоятельная работа	16	18	16	18	16	18	16	18	16	18	170
Максимальная учебная нагрузка	32	36	32	36	48	54	64	72	64	72	510
Вид промежуточной аттестации		зачет		зачет		зачет		зачет		экзамен	

## 2.2. Годовые требования по классам

Изучение программы учебного предмета «Компьютерная графика» начинается с беседы с детьми о технике безопасности и правилах работы в компьютерном классе. В начале каждого нового учебного года преподаватель вновь напоминает обучающимся об этих правилах.

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.

### Тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во уч. часов
1 класс. I полугодие		
	Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа Inkscape.	
1.1.	Вводная беседа о компьютерной графике. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы Inkscape. Создание файла. Сохранение файла.	2
1.2.	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	1
1.3.	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	2
1.4.	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	2
1.5.	Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».	4
1.6.	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	1
1.7.	Инструмент «Художественное оформление».	1
1.8.	Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш». Однородная заливка. Фонтовая заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	1
1.9.	Пакет интерактивные инструменты «Эффекты».	2
	II полугодие	
	Раздел 2. Приемы работы в программе Inkscape.	
2.1.	Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	2
2.2.	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн-фонов.	2
2.3.	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных	2

	дизайн – фонов.	
	Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции.	
3.1.	Методы выявления центра композиции. Создание декоративных графических композиций, созданных на основе букв. Композиция в квадрате. Композиция в круге.	2
3.2.	Статика. Создание векторных симметричных графических объектов.	2
3.3.	Динамика. Создание векторных асимметричных, бисимметричных графических объектов.	2
3.4.	Освоение приемов построения композиций. Ритм. Виды ритма: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.	2
3.5.	Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	2
3.6.	Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	2
Итого:		34
	2 класс I полугодие	
	Раздел 4. Программа Gimp. Растровая графика.	
4.1.	Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.	1
4.2.	Способы и приемы работы с инструментами программы Gimp.	1
4.3.	Способы и приемы редактирования растровых изображений.	1
4.4.	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	1
4.5.	Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.	2
4.6.	Преобразование фотографии в графику. Графический портрет.	2
4.7.	Работа со слоями.	4
4.8.	Фотоколлаж.	4
	II полугодие	
	Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне.	
5.1.	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны.	1
5.2.	Редактирование цвета в векторной графике.	1
5.3.	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.	2
5.4.	Основные цветовые контрасты.	4
	Раздел 6. Основы шрифтовой композиции.	
6.1.	Подбор шрифта. Редактирование шрифта.	2
6.2.	Буква-образ.	2
6.3.	Слово-образ.	1
6.4.	Текст-образ.	1
6.5.	Шрифтовой плакат.	4



Итого:		34
	3 класс. I полугодие	
	Раздел 7. Основы типографики	
7.1.	Тональная цветность в типографике.	4
7.2.	Контрасты в типографике.	4
7.3.	Ритм в типографике.	4
7.4.	Кинетика в типографике.	4
7.5.	Спонтанность в типографике.	8
7.6.	Форма – контрформа.	4
7.7.	Эскиз поздравительной новогодней открытки.	4
	II полугодие	
	Раздел 8. Единство стиля в графическом дизайне.	
8.1.	Фирменный графический сегмент.	4
8.2.	Фирменный цветовой строй.	4
8.3.	Фирменный графический слой.	6
8.4.	Эскиз поздравительной открытки к 8 Марта.	8
8.5.	Создание графической моно-серии.	6
8.6.	Создание цветографической серии в векторной графике.	8
Итого:		68
	4 класс. I полугодие	
	Раздел 9. Импорт, экспорт изображений.	
9.1.	Фотомонтаж. Упражнения. Программа Gimp.	12
9.2.	Фотоколлаж. Упражнения. Программа Adobe Photoshop.	12
9.3.	Импорт растровых изображений в программу Inkscape. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.	6
9.4.	Экспорт изображений. Формат EPS.	6
9.5.	Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов в программе Gimp.	12
	II полугодие	
	Раздел 10. Календарь.	
10.1.	История календарей. Виды календарей.	2
10.2.	Выбор темы календаря. Сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря.	4
10.3.	Виды календарных сеток. Создание календарной сетки.	4
10.4.	Работа над эскизами листов календаря.	16
10.5.	Эскиз обложки календаря.	28
Итого:		102
	5 класс. I полугодие	
	Раздел 11. Плакат.	
11.1.	Виды плакатов.	6
11.2.	Плакат – листовка.	6
11.3.	Плакат – афиша.	12
11.4.	Рекламный плакат.	12
11.5.	Социальный плакат.	12

	II полугодие	
	Раздел 12. Фирменный стиль.	
12.1.	Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного стиля.	6
12.2.	Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов.	6
12.3.	Разработка логотипа или фирменного знака.	6
12.4.	Выбор графического слоя.	6
12.5.	Деловая документация, Визитка. Бланк для письма. Конверт.	6
12.6.	Сувенирная продукция. Фирменная майка.	6
12.7.	Рекламные носители. Сувенирная продукция. Фирменный пакет.	6
12.8.	Рекламный плакат (баннер).	12
Итого:		102

### Содержание по темам и заданиям.

#### 1 класс

##### I полугодие

#### Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа Inkscape.

**ТЕМА 1.1.: Вводная беседа о компьютерной графике.** Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы Inkscape. Создание файла. Сохранение файла.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с организацией рабочего места, правильной посадкой за компьютером. Познакомить обучающихся с произведениями графического дизайна. Познакомить обучающихся с возможностями графической программы Inkscape. Познакомить учащихся с понятиями «файл», «создание файла», «сохранение файла».

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

**ТЕМА 1.2.: Панель инструментов.** Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с набором инструментов программы Inkscape. Познакомить обучающихся с техническими приемами создания векторных простых рисунков.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 1

**ТЕМА 1.3.: Инструмент «Фигура».** Редактирование формы графического объекта.

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе с редактированием формы графических объектов инструментом «Фигура».

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

**ТЕМА 1.4.: Инструмент «Свободная форма».** Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.

Формат: А-2. Упражнения. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе с изображением объектов инструментом «Свободная форма».

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

**ТЕМА 1.5.: Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».** Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

**ТЕМА 1.6.: Группировка объектов.**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе с функциями: объединение, подгонка, пересечение графических объектов.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 1

**Тема 1.7.: Инструмент «Художественное оформление».**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе с пакетом инструментов «Художественное оформление».

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 1

**ТЕМА 1.8.: Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш».** Однородная заливка. Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе с цветом.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 1

**ТЕМА 1.9.: Пакет интерактивные инструменты «Эффекты».**

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

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

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

**ИТОГО:** 16

**II полугодие**

**Раздел 2. Приемы работы в программе Inskape.**

**ТЕМА 2.1.: Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.**

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

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

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

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

**Формат:** А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя только линии различной толщины. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе по созданию графических композиций различными средствами выражения.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

**ТЕМА 2.3.: Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна.** Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.

**Формат:** 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя инструменты «Прямоугольник», «Многоугольник», «Овал» и функцию «Объединение». Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе по созданию графических композиций.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

### **Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции.**

**ТЕМА 3.1.: Методы выявления центра композиции.**

**Формат:** 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист). Композиция в квадрате. Композиция в круге. Работа на компьютере.

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

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

**ТЕМА 3.2.: Статика.**

**Формат:** лист А-4. Создать 4 векторных симметричных графических объекта (4 шт. на лист). Симметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур.

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

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

### **ТЕМА 3.3.: Динамика.**

Формат: лист А-4. Создать 4 векторных асимметричных, бисимметричных графических объекта (4 шт. на лист). Асимметричные, бисимметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур. Работа на компьютере.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить обучающихся с законами и приемами.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 2

### **ТЕМА 3.4.: Освоение приемов построения композиций. Ритм.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: 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.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 2

### **ТЕМА 3.5.: Разработка орнамента. Геометрический орнамент.**

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

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

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 2

### **ТЕМА 3.6.: Разработка орнамента. Растительный орнамент.**

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

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

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 2

ИТОГО: 18

**Количество часов на учебный год: 34**

**2 класс**

**I полугодие**

### **Раздел 4. Растровая графика. Программа Gimp.**

#### **ТЕМА 4.1.: Вводная беседа. Интерфейс растровой программы Gimp.**

Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с правилами работы с программой Gimp. Познакомить учащихся с образцами растровой графики и графического дизайна. Познакомить обучающихся с возможностями графической программы Gimp.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 1

**ТЕМА 4.2.: Способы и приемы работы с инструментами программы Gimp.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с техническими приемами создания растровых рисунков и изобразительными средствами растровой графики. Панель инструментов.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 1

**ТЕМА 4.3.: Способы и приемы редактирования растровых изображений.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с приемами редактирования растровых изображений.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 1

**ТЕМА 4.4.: Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 1

**ТЕМА 4.5.: Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с приемами редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 2

**ТЕМА 4.6.: Преобразование фотографии в графику. Графический портрет.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с приемами редактирования растровых изображений. Научить учащихся переводить фотографии в графику.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 2

**ТЕМА 4.7.: Работа со слоями.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с приемами работы со слоями. Формировать умения в работе с растровой графикой.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 4

**ТЕМА 4.8.: Фотоколлаж.**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения в работе по созданию растровых графических композиций.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

**ИТОГО:** 16

## **II полугодие**

### **Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне.**

#### **ТЕМА 5.1.: Работа с цветом в программе Inskcape.**

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Цветовой круг. Цветовые понтонны.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с приемами гармонизации цвета на основе цветового круга. Создать 12-шкальный цветовой круг в программе Inskcape. Познакомить обучающихся с цветовыми понтоннами.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 1

#### **ТЕМА 5.2.: Редактирование цвета в векторной графике.**

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Инструменты «Заливка», «Пипетка».

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения редактирования цвета в программе Inskcape.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 1

#### **ТЕМА 5.3.: Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.**

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Цветовые растяжки. Монохромная цветовая композиция. Ахроматическая цветовая композиция.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения редактирования цвета в программе Inskcape.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

#### **ТЕМА 5.4.: Основные цветовые контрасты.**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с приемами гармонизации цвета на основе цветовых контрастов. Создать цветовые 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 Inskcape. Композиции нужно делать на формальной, абстрактной основе, небольшого размера.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

## **Раздел 6. Основы шрифтовой композиции.**

### **ТЕМА 6.1.: Редактирование шрифта. Подбор шрифта.**

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения в работе над шрифтовой композицией в программе Inskape.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 2

### **ТЕМА 6.2.: Буква-образ.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 2

### **ТЕМА 6.3.: Слово-образ.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 1

### **ТЕМА 6.4.: Текст-образ.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 1

### **ТЕМА 6.5.: Шрифтовой плакат.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения создания грамотных шрифтовых композиций.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 4

ИТОГО: 18

**Количество часов на учебный год: 34**

## **3 класс**

### **I полугодие**

## **Раздел 7. Основы типографики.**

### **ТЕМА 7.1.: Тональная цветность в типографике.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с законами и приемами создания произведений типографики.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 4

### **ТЕМА 7.2.: Контрасты в типографике.**

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



**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с законами и приемами создания произведений типографики. Показать разнообразие вариантов разработки темы.  
**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

**ТЕМА 7.3.: Ритм в типографике.**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения работать в типографике.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

**ТЕМА 7.4.: Кинетика в типографике.**

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. 3-4 разных по принципу варианта использования темы «Кинетика».

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с законами и приемами создания произведений типографики.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

**ТЕМА 7.5.: Спонтанность в типографике.**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения создания авторских типографских композиций.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 8

**ТЕМА 7.6.: Форма – контрформа.**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся со значением формы и контрформы в шрифте и в типографике.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

**ТЕМА 7.7.: Эскиз поздравительной новогодней открытки.**

Формат: А-4. Эскиз односторонней или распашной открытки. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать умения создания произведений графического дизайна.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

**ИТОГО: 32**

**II полугодие**

**Раздел 8. Единство стиля в графическом дизайне**

**ТЕМА 8.1.: Фирменный графический сегмент.**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

### **ТЕМА 8.2.: Фирменный цветовой строй.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 4

### **ТЕМА 8.3.: Фирменный графический слой.**

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

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 6

### **ТЕМА 8.4. Эскиз поздравительной открытки к 8 Марта.**

Формат: А-4. Эскиз односторонней или распашной открытки. Работа на компьютере.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения создания произведений графического дизайна.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 8

### **ТЕМА 8.5. Создание графической моно серии.**

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Создать 5-7 композиций, разных по формату (вертикальный, горизонтальный, квадратный, узкий и т.п.), разных по компоновке, но единых по стилю.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с принципами и приемами работы по созданию фирменного графического стиля.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 6

### **ТЕМА 8.6. Создание цвето - графической серии в векторной графике.**

Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Создать 4-5 композиций, единых по формату, колориту и стилистике изображения, но разных по компоновке изобразительных элементов.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: познакомить обучающихся с принципами и приемами создания графических серий.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 8

**ИТОГО: 36**

**Количество часов на учебный год: 68**

**4 класс**

**I полугодие**

**Раздел 9. Приемы работы в программе Inskape.**

**ТЕМА 9.1. Фотомонтаж. Упражнения. Программа Gimp.**

Формат: А-4, А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить учащихся с искусством создания фотомонтажных композиций. Познакомить обучающихся с приемами создания фотомонтажей. Формировать умение в работе с растровой графикой.  
**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 12

### **ТЕМА 9.2. Фотоколлаж. Управления. Программа Gimp.**

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

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с базовыми элементами фирменного графического стиля. Познакомить учащихся с приемами создания фотоколлажей. Формировать умения в работе с растровой графикой.  
**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 12

### **ТЕМА 9.3. Импорт растровых изображений в программу Inkscape.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с техническими приемами создания векторных рисунков. Формировать навыки по созданию произведений дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств векторной графики.  
**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 6

### **ТЕМА 9.4. Экспорт изображений. Формат EPS**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Перевод векторных изображений в формат EPS. Экспорт изображений. Редактирование изображений в программе Gimp.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с техническими приемами работы в растровой графике. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.  
**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 6

### **ТЕМА 9.5. Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов в программе Gimp.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Импорт векторных изображений в формате EPS. Редактирование импортируемых изображений и шрифтов в программе Gimp.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с техническими приемами работы в растровой графике. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.  
**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 12

**ИТОГО: 48**

**II полугодие**

## **Раздел 10. Календарь.**

### **ТЕМА 10.1. История календарей. Виды календарей.**

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить обучающихся с историей появления календарей, видами календарей, приемами создания календарей.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 2

### **ТЕМА 10.2. Выбор темы календаря.**

**Формат:** А-4. Работа над проектом. Сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** развить у обучающихся концептуальное мышление, формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств компьютерной графики.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

### **ТЕМА 10.3. Виды календарных сеток. Создание календарных сеток.**

**Формат:** А-4. Работа над проектом. Разработать варианты календарных сеток. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** разнообразить методы и приемы использования средств компьютерной графики.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 4

### **ТЕМА 10.4. Работа над эскизами листов календаря.**

**Формат:** А-4. Работа над проектом. Разработать варианты календарных сеток. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** разнообразить методы и приемы использования средств компьютерной графики.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 16

### **ТЕМА 10.5. Эскиз обложки календаря.**

**Формат:** А-4. Работа над проектом календаря. Разработать эскизы обложки календаря. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать навыки по созданию произведений графического дизайна.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 28

**ИТОГО: 54**

**Количество часов на учебный год: 102**

**5 класс**

**I полугодие**

**Раздел 11. Плакат**

**ТЕМА: 11.1. Виды плакатов.**

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

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:**6

**ТЕМА: 11.2. Плакат – листовка.**

**Формат:** А-4. Работа над эскизами плаката – листовки. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 6

**ТЕМА: 11.3. Плакат – афиша.**

**Формат:** А-4. Работа над эскизами плаката-афиши. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 12

**ТЕМА: 11.4. Рекламный плакат.**

**Формат** А-4. Работа над эскизом рекламного плаката. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 12

**ТЕМА: 11.5. Социальный плакат.**

**Формат:** А-4. Работа над эскизами плаката - афиша. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 12

**ИТОГО: 48**

**II полугодие**

**Раздел 12. Фирменный стиль**

**ТЕМА 12.1. Основные элементы фирменного стиля. Знакомство.**

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить учащихся с образцами фирменного стиля, значением фирменного стиля в современном дизайне. Показать разнообразие приемов работы над фирменным стилем.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 6

**ТЕМА: 12.2. Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов.**

**Формат:** А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** формировать навыки по созданию произведений графического дизайна. Развивать креативное мышление.

**КОЛ-ВО ЧАСОВ:** 6

**ТЕМА: 12.3. Разработка логотипа или фирменного знака.**

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Применять навыки в работе со шрифтом.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 6

**ТЕМА: 12.4. Выбор графического слоя.**

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения и навыка по созданию произведений графического дизайна. Применять навыки в работе над графическим изображением.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 6

**ТЕМА: 12.5. Деловая документация. Визитка. Бланк для письма. Конверт.**

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения и навыка по созданию произведений типографики и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 6

**ТЕМА: 12.6. Сувенирная продукция. Фирменная майка.**

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения и навыка по созданию сувенирной продукции и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 6

**ТЕМА: 12.7. Рекламные носители. Сувенирная продукция. Фирменный пакет.**

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения и навыка по созданию сувенирной продукции и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 6

**ТЕМА: 12.8. Рекламный плакат (баннер).**

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ: формировать умения и навыка по созданию современной рекламы. Развивать креативное мышление.

КОЛ-ВО ЧАСОВ: 12

**ИТОГО: 54**

**Количество часов на учебный год: 102**

### **III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

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

- 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 создать графическое изображение в программе Inkscape ;
- умение создать графическое изображение в программе Gimp;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ Inkscape и Gimp;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

По мере усвоения программы от обучающихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

## **V. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета**

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам.

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

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

## **IV. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

### **4.1. Аттестация; цели, виды, форма, содержание**

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

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и промежуточная аттестация. 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 заносится в классный журнал.

Виды и формы промежуточной аттестации:

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

Промежуточная аттестация проводится в счет внеаудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ обучающихся за пределами аудиторных занятий в рамках промежуточной (экзаменационной) аттестации.

#### **4.2. Критерии оценивания**

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

##### **Оценка 5 «отлично»**

- самостоятельный сбор графического и фотографического материала;
- правильную компоновку изображения в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работ на ПК;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение методами и приемами работы с графическими программами;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в работе;
- умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- творческий подход.

##### **Оценка 4 «хорошо»**

- некоторые неточности в компоновке;
- небольшие недочеты в построении композиции;
- незначительные нарушения в последовательности работы над эскизами на ПК;
- некоторая небрежность при исполнении графических изображений.

##### **Оценка 3 «удовлетворительно»**

- грубые ошибки в компоновке;
- неумение самостоятельно вести работу над композицией;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе над эскизами;
- однообразное использование графических приемов для решения разных задач;
- незаконченность, неаккуратность в эскизах.

##### **Оценка 2 «неудовлетворительно»**

- грубые ошибки в работе;
- отсутствие самостоятельной работы;
- непонимание целей и задач выполняемого задания.

#### **4.3. Контрольные требования на разных этапах обучения**

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 и средового дизайна.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными



инструментами в векторном графическом редакторе Inkscape. 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 обучающимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа Inkscape) и растровой графике (программа Gimp) 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 обучающимися 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.

## **V. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

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

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам.

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

## **VI. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

### ***6.1. Методические рекомендации педагогическим работникам***

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.

## ***6.2. Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся***

Объем самостоятельной работы обучающихся в неделю по учебным предметам определяется с учетом минимальных затрат на подготовку домашнего задания, параллельного освоения детьми программ начального и основного общего образования. Объем времени на самостоятельную работу и виды заданий могут определяться с учетом сложившихся педагогических традиций, методической целесообразности и индивидуальных способностей ученика.

Самостоятельные занятия должны быть регулярными и систематическими.

Выполнение обучающимся домашнего задания контролируется преподавателем и обеспечивается учебниками, учебно-методическими изданиями в соответствии с программными требованиями по предмету.

Цель самостоятельной работы: формировать у учащегося способности к саморазвитию, творческому применению полученных знаний, формировать умение использовать справочную и специальную литературу, формировать аналитические способности.

Методически правильная организация работы обучающегося в аудитории и вне ее, консультационная помощь, обеспечение обучающегося необходимыми методическими материалами позволяет эффективно организовать внеаудиторную работу обучающихся.

Контроль со стороны преподавателя обеспечивает эффективность выполнения обучающимися самостоятельной работы.

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

### **Учебники, самоучители**

1. Гуреев А.П., Харитонов А.А. Photoshop CS6. Мини курс. Основы фотомонтажа и редактирование 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., Жвалецкий А. Photoshop CS4. Библиотека пользователя(+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалецкий А. Corel DRAWX4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
5. Дунаев В. PhotoshopCS6. Понятный самоучитель. 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2013
6. Жвалецкий А. PhotoshopCS5 без напряжения (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
7. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP(ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие, - Москва: 2008-80с.
8. Завгородний В. Photoshop CS6. на 100% (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
9. Завгородний В. Photoshop CS5. на 100% 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
10. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. М.; Лаборатория базовых знаний, 2001
11. Алгоритмические основы машинной графики: Д.Роджерс – Москва, Книга по Требованию, 2012-512с.
12. Векторный графический редактор: Джесси Рассел – Москва, Книга по Требованию, 2012-114с.
13. Компьютерная геометрия и алгоритмы машинной графики: Е.А. Никулин – Москва, Книга по Требованию, 2013 -556с.
14. Редактор уровней: Джесси Россел–Москва, Книга по Требованию, 2012-116с.
15. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005
16. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник) Издательство «Питер», 2003
17. Прохоров А.А., Прокди Р.Г., Финков М.В. Самоучитель Photoshop CS6. Официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника 2013

18. Пташинский В. Corel DRAWX5. На 100% (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
19. Тимофеев Г.Ф., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Учебный курс. Ростов на Дону: Феникс, 2002
20. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: BHV, 2014
21. Хахаев И.А. Свободный графический редактор GIMP: первые шаги. Библиотека ALTLinux; ДМК-пресс, 2009
22. Панюкова Т.А. GIMP и Adobe Photoshop. Лекции по растровой графике – Либроком, 2010

### **Список методической литературы**

1. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок живопись композиция. – М.: Просвещение.
2. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М: Высшая школа, 1988
3. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002

### **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.

### **Дополнительная литература для преподавателей**

1. Викентьев И.Г. Примеры 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. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004
6. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010
7. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб: Питер, 2008
8. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007
9. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003

## Интернет-ресурсы

1. <http://www.iiiiiiinkscape.org/>;
2. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Inkscape>;
3. <http://opensource.aaanet.ru/2007/04/07/inkscape/>;
4. [http://heap.altlinux.ru/modules/init\\_d.kirill.next/index.html](http://heap.altlinux.ru/modules/init_d.kirill.next/index.html);
5. [docs.gimp.org/ru/](http://docs.gimp.org/ru/) - официальная документация на русском языке;
6. [registry.gimp.org](http://registry.gimp.org) - сайт с расширениями (плагины, сценарии, скрипты, Script-Fu);
7. [www.gimp.org](http://www.gimp.org) - официальный сайт программы;
8. <http://solnushki.ru/creative/tutor/gimp>;
9. <http://www.progimp.ru/gimp>;
10. <http://gimp.nas2.net/>;
11. <http://www.gimpart.org/>;
12. <http://bnksb.ucoz.ru/publ/1-1-0-13>;
13. <http://www.openarts.ru/gimp-tutorials.>;
14. [www.adme.ru](http://www.adme.ru)-Портал рекламе и дизайне;
15. [www.kak.ru](http://www.kak.ru)-Журнал о графическом дизайне;
16. [www.rastudent.ru](http://www.rastudent.ru) – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций;
17. [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com)– Дизайн: история, теория, практика.