

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Детская художественная школа №1»
ГО г. Стерлитамак

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ В ОБЛАСТИ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА «ДИЗАЙН»**

**Предметная область
ПО.01. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО**

**ПРОГРАММА
по учебному предмету
ПО.01. УП.04.
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Стерлитамак 2024

«Рассмотрено»

Методическим советом

МАУ ДО ДХШ №1

«*27*» *августа* 2024 г.

«Утверждаю»

Директор МАУ ДО ДХШ №1

Курбатов В.А.

«*27*» *августа* 2024 г.



Разработчик:

Шмидт Е.А., преподаватель высшей категории МАУ ДО ДХШ №1

Рецензенты:

Абдрахманова Н.М., преподаватель живописи, тьютор специальности «Дизайн» ГАПОУ СМПК, отличник образования РБ

СОДЕРЖАНИЕ

- I. Пояснительная записка
- II. Учебно-тематический план
- III. Содержание учебного предмета
- IV. Требования к уровню подготовки обучающихся
- V. IV. Формы и методы контроля, система оценок
- V. Методическое обеспечение учебного процесса
- VI. Средства обучения
- VII. Список 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 этот предмет изучается взаимосвязано с предметом «Основы дизайн-проектирования» и в процессе обучения дополняет учебные предметы «Рисунок» и «Живопись», что способствует целостному восприятию дизайна учащимися.

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 и 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.

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы «Дизайн» со сроком обучения 4 года срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 4 года.

При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий с пятого по девятые классы составляет 32 недели ежегодно.

Цель и задачи учебного предмета

Цель учебного предмета:

Цели учебного предмета «Компьютерная графика»: научить учащихся видеть в окружающем объект для изображения, обучить различным методам работы с графическими изображениями, устойчивым умениям изображать разнообразные плоскостные графические объекты и изображения; научить учащихся 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 учебного предмета:

– приобретение детьми знаний, умений и навыков по выполнению живописных работ, в том числе:

знаний свойств живописных материалов, их возможностей и эстетических качеств;

знаний разнообразных техник живописи;

знаний художественных и эстетических свойств цвета, основных закономерностей создания цветового строя;

умений видеть и передавать цветовые отношения в условиях пространственно-воздушной среды;

умений изображать объекты предметного мира, пространство, фигуру человека;

навыков в использовании основных техник и материалов;

навыков последовательного ведения живописной работы;

– формирование у одаренных детей комплекса знаний, умений и навыков, позволяющих в дальнейшем осваивать профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

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 учащегося.

Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика» предпрофессиональной программы «Дизайн» со сроком обучения 6 лет составляет:

- аудиторные занятия:
 - 6 - 7 классы – по 2 часу в неделю;
 - 8-9 класс – по 1 часа в неделю;
- самостоятельная работа:
 - 8 – 9 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 участия детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Консультации проводятся с целью подготовки учащихся 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 учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

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

Методы обучения

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

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.

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

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет 396 часов, в том числе аудиторные занятия - 165 часов, самостоятельная работа – 165 часов.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 6 лет составляет 396 часов, в том числе аудиторные занятия - 198 часов, самостоятельная работа – 198 часов.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Учебный предмет «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации						Всего часов
	Года обучения /полугодия						
	Третий год обучения		Четвертый год обучения		Пятый год обучения		
	5	6	7	8	9	10	

Аудиторные занятия (в часах)	32	34	32	34	16	17	165
Самостоятельная работа (домашнее практическое задание, в часах)	32	34	32	34	16	17	165
Вид промежуточной аттестации	зачет	экзамен	зачет	экзамен	зачет	экзамен	
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	64	68	64	68	32	34	330

Учебный предмет «Компьютерная графика» со сроком обучения 6 лет

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации								Всего часов
	Классы/полугодия								
	Третий год обучения		Четвертый год обучения		Пятый год обучения		Шестой год обучения		
	5	6	7	8	9	10	11	12	
Аудиторные занятия (в часах)	32	34	32	34	16	17	16	17	198
Самостоятельная работа (домашнее практическое задание, в часах)	32	34	32	34	16	17	16	17	198
Вид промежуточной аттестации	зачет	экзамен	зачет	экзамен	зачет	экзамен	зачет	экзамен	
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	64	68	64	68	32	34	32	34	396

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 учащегося. Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика» предпрофессиональной программы «Дизайн» со сроком обучения 6 лет составляет:

- аудиторные занятия:
6-7 классы – по 2 часа в неделю;

8 класс – по 1 часу в неделю;

- самостоятельная работа:
6-7 классы – по 2 часа в неделю;
8 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 участия детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

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

Цель и задачи учебного предмета

Цель: 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:

- 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.

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 учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

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

Методы обучения

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

- словесный (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 учащийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы учащиеся 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.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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

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. Предлагаемые темы заданий по компьютерной графике носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

Главной формой обучения компьютерной графике является практическая работа по изучению возможностей векторной и растровой графики, позволяющих выполнять любой вид работ в графическом дизайне.

Выполнение краткосрочных упражнений способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладевать искусством компьютерной графики.

Параллельно с выполнением практических заданий на компьютере учащиеся собирают (фотографируют) натуральный материал, необходимый им в работе по предмету, что способствует развитию наблюдательности, креативного мышления, зрительной памяти и дает возможность эффективно овладеть искусством графического дизайна.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе CorelDRAW. 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 учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа CorelDRAW) и растровой графике (программа Adobe Photoshop) 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 учащимися 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 CorelDRAW.
Приемы работы в программе CorelDRAW.

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.
 Создание авторских шрифтов.
 Образ в графическом дизайне.
 Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт
 – оптическое искусство.
 Итоговая работа. Проект графической продукции.

II. Учебно-тематический план Шестой год обучения

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Максимальная учебная нагрузка	Задание для самостоятельной работы	Аудиторное задание
I полугодие					
1	Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW. Вводная беседа о компьютерной графике. Роль компьютерной графики в дизайне.	урок	4	2	2
2	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	урок	4	2	2
3	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	урок	4	2	2
4	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса. Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник»	урок	4	4	2
5	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение. Инструмент «Художественное оформление».	урок	4	2	2

6	Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	урок	8	4	2
7	Интерактивные инструменты. «Эффекты»: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий.	урок	12	6	2
8	Методы выявления центра композиции. Статика. Динамика. Освоение приемов построения композиций. Ритм.	урок	8	4	2
9	Разработка орнамента. Геометрический орнамент. Разработка орнамента. Растительный орнамент.	урок	4	2	2
10	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны. Редактирование цвета в векторной графике.	урок	4	2	2
11	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.	урок	4	2	2
	Зачет		1		1
II полугодие					
12	Основы шрифтовой композиции. Редактирование шрифта. Подбор шрифта.	урок	4	2	2
13	Буква-образ. Слово-образ. Текст-образ.	урок	8	4	4
14	Шрифтовой плакат. Шрифтовой портрет.	урок	8	4	4
15	Образ в графическом дизайне. Буква животное. Создание авторских шрифтов. Авторская буква.	урок	8	4	4
16	Единство стиля в графическом дизайне. Фирменный графический сегмент. Фирменный цветовой строй.	урок	12	6	6
17	Создание графической моно-серии. Создание цвето-графической серии в векторной графике.	урок	8	4	4
18	Поздравительная открытка к 8 марта.	урок	8	4	4
19	Импорт растровых изображений в программу. Трассировка растровых изображений в CorelDRAW. Редактирование трассированных изображений.	урок	4	2	2

20	Поздравительная открытка ко Дню Победы.	урок	4	2	2
----	---	------	---	---	---

Седьмой год обучения

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Максимальная учебная нагрузка	Задание для самостоятельной работы	Аудиторное задание
I полугодие					
1	Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.	урок	4	2	2
2	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop. Способы и приемы редактирования растровых изображений.	урок	8	4	4
3	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	урок	4	2	2
4	Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж. Преобразование фотографии в графику. Графический портрет.		8	4	4
5	Работа со слоями. Фотоколлаж. Фотомонтаж.	урок	12	6	6
6	Экспорт изображений. Формат EPS. Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов.	урок	8	4	4
7	Формирование образа посредством манеры и техники исполнения. Изучение и применение эффектов в Adobe Photoshop. Упражнение с использованием кисти в Adobe Photoshop	урок	8	4	4
8	Формирование образа посредством цвета. Особенности восприятия цвета человеком. Колорит.	урок	4	2	2
9	Формирование образа посредством ассоциаций. Коллажирование в Adobe Photoshop	урок	8	4	4
	Зачет		1		1
II полугодие					
10	Виды плакатов.	урок	4	2	2
11	Плакат - листовка. Плакат – афиша.	урок	8	4	4
12	Рекламный плакат. Социальный плакат.	урок	8	4	4
13	Эскиз и разработка поздравительной новогодней открытки.	урок	4	2	2
14	Разработка эскиза на конкурсную тему «Котовасия».	урок	8	4	4
15	Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного	урок	12	6	6

	стиля. Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов. Разработка логотипа или фирменного знака.				
16	Выбор графического слоя.	урок	4	2	2
17	Деловая документация. Визитка. Бланк для письма. Конверт. Сувенирная продукция. Фирменная майка. Рекламные носители. Сувенирная продукция. Фирменный пакет.	урок	12	6	6
18	Рекламный плакат (баннер).	урок	4	2	2
19	Компоновка и презентация фирменного стиля.	урок	4	2	2

Восьмой год обучения

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Максимальная учебная нагрузка	Задание для самостоятельной работы	Аудиторное задание
I полугодие					
1	Основы типографики. Тональная цветность в типографике. Контрасты в типографике.	урок	6	3	3
2	Ритм в типографике. Кинетика в типографике. Спонтанность в типографике.	урок	8	4	4
3	Форма – контрформа.	урок	2	1	1
4	Поздравительная новогодняя открытка.	урок	4	2	2
5	Календарь. История календарей. Виды календарей. Выбор темы календаря. Сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря. Виды календарных сеток. Создание календарной сотки. Работа над листами календаря.	урок	8	4	4
6	Обложки календаря.	урок	4	2	2
	Зачет		1		1
II полугодие					
7	Перевод рукописного шрифта в векторную графику.	урок	4	2	2
8	Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику.	урок	4	2	2
9	Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт – оптическое искусство	урок	2	1	1
10	Основные приемы создания произведений «Оп-арта»	урок	4	2	2
11	Оптическая деформация изобразительной плоскости.	урок	4	2	2

12	Цветовая деформация изобразительной плоскости.	урок	4	2	2
13	Цветовая симуляция.	урок	4	2	2
14	Проект продукции графического дизайна. Свободная тема. Выбор темы.	урок	4	2	2
15	Выполнение итоговой работы.		4	2	2

Девятый год обучения

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Максимальная учебная нагрузка	Задание для самостоятельной работы	Аудиторное задание
I полугодие					
1	Знакомство с Adobe Illustrator	урок	4	2	2
2	Создание иконок и простых векторных объектов	урок	4	2	2
3	Перо и кривые Безье	урок	4	2	2
4	Нарисовать эскиз, используя инструмент перо и кривые Безье. Тема иллюстрации – путешествие.	урок	4	2	2
5	Текст как векторный объект.	урок	4	2	2
6	Оформление иллюстрации для футболки при помощи текста.	урок	4	2	2
7	Создание различных плакатов и постеров с использованием шрифтовых композиций.	урок	4	2	2
8	Работа со шрифтами, с межстрочными и межбуквенными интервалами.	урок	2	1	1
9	Деформация текста для вписывания в композицию. Оформление с помощью текста различные иллюстрации.	урок	2	1	1
	Зачет		1		1
II полугодие					
9	Растровые изображения и маски (обтравочные маски, режимы наложения, трассировка сложных объектов)	урок	4	2	2
10	Изометрия. Выравнивание, простые и полярные сетки. Работа с презентациями, выравнивание объектов по различным сеткам. Инфографика, работа с изометрией и полярная симметрия.		8	4	4
11	Работа с цветом и градиентами	урок	4	2	2
12	Бесшовные паттерны. Эффекты объема, 3D и перспективы.	урок	4	2	2
13	Кисти. Создание текстурных векторных кистей. Векторный реализм.	урок	8	4	4

15	Создание логотипов	урок	2	1	1
16	Adobe Illustrator для моушн-дизайна и анимации Б+	урок	4	2	2

III. Содержание учебного предмета

Шестой год обучения

1. Тема. Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW. Вводная беседа о компьютерной графике. Роль компьютерной графики в дизайне. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.

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

Познакомить учащихся с понятиями «файл», «создание файла», «сохранение файла».

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

Самостоятельная работа: выполнение упражнения по пройденной теме.

2. Тема. Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.

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

Задачи: познакомить учащихся с набором инструментов программы CorelDRAW. Познакомить учащихся с техническими приемами создания векторных простых рисунков.

Самостоятельная работа: выполнение упражнения по пройденной теме.

3. Тема. Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта. Редактирование формы графического объекта.

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

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

Самостоятельная работа: создать из простых примитивов объект

4. Тема. Инструмент «Свободная форма».

Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса. Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник». Группировка объектов.

Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса. Формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».

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

Задачи: формировать умения в работе с изображением объектов инструментом «Свободная форма». Формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».

Самостоятельная работа: изображение объектов инструментом «Свободная форма»

5. Тема. Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение. Инструмент «Художественное оформление». Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с функциями: объединение, подгонка, пересечение графических объектов. формировать умения в работе с пакетом инструментов «Художественное оформление».

Самостоятельная работа: из простых фигур создать дом.

6. Тема. Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.

Однородная заливка. Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.

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

Задачи: формировать умения в работе с цветом.

Самостоятельная работа: выполнение упражнения по пройденной теме

7. Тема. Интерактивные инструменты. «Эффекты»: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий.

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

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

Самостоятельная работа: выполнение упражнения по пройденной теме.

8. Тема. Методы выявления центра композиции. Статика. Динамика. Освоение приемов построения композиций. Ритм.

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

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

Познакомить учащихся с видами ритмов: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.

Самостоятельная работа: создать по 4 векторных графических объекта.

Графические объекты можно делать из букв.

9. Тема. Разработка орнамента. Геометрический орнамент. Разработка орнамента. Растительный орнамент.

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

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Научиться создавать орнамент на основе геометрических и растительных элементов (геометрический орнамент).

Самостоятельная работа: создать орнамент на основе геометрических элементов, создать орнамент на основе растительных элементов.

10. Тема. Работа с цветом в программе CorelDRAW.

Цветовой круг. Цветовые пантоны.

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

Цветовой круг. Цветовые пантоны.

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

Самостоятельная работа: создать 12-шкальный цветовой круг в программе CorelDRAW

Редактирование цвета в векторной графике.

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

Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.

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

Монохромная цветовая композиция. Ахроматическая цветовая композиция.

Задачи: формировать умения редактирования цвета в программе CorelDRAW.

Самостоятельная работа: 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 CorelDRAW. Композиции нужно делать на формальной, абстрактной основе, небольшого размера

12. Тема. Основы шрифтовой композиции. Редактирование шрифта. Подбор шрифта.

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

Задачи: формировать умения в работе над шрифтовой композицией в программе CorelDRAW.

Самостоятельная работа: создать образ в шрифтовой композиции

13. Тема. Буква-образ. Слово-образ. Текст-образ.

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

Задачи: формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Самостоятельная работа: создать образ в шрифтовой композиции

14. Шрифтовой плакат. Шрифтовой портрет.

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

Задачи: формировать умения создания грамотных шрифтовых композиций.

Самостоятельная работа: создать образ в шрифтовой композиции.

15. Тема. Образ в графическом дизайне. Буква животное. Создание авторских шрифтов. Авторская буква.

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

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

Самостоятельная работа: создать авторский шрифт и шрифтовую композицию

16. Тема. Единство стиля в графическом дизайне. Фирменный графический сегмент. Фирменный цветовой строй.

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

Задачи: познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

Самостоятельная работа: создать фирменный графический стиль с базовыми элементами нужно делать на формальной, абстрактной основе, небольшого размера

17. Тема. Создание графической моно-серии. Создание цвето-графической серии в векторной графике.

Формат: А-3. Упражнения. Работа на компьютере. Создать 5-7 композиций, разных по формату (вертикальный, горизонтальный, квадратный, узкий и т.п.), разных по компоновке, но еденных по стилю.

Задачи: познакомиться учащихся с принципами и приемами работы по созданию фирменного графического стиля.

Самостоятельная работа: создать 4-5 композиций, единых по формату, колориту и стилистике изображения, но разных по компоновке изобразительных элементов.

18. Тема. Поздравительная открытка к 8 марта. Формат: А-4. Эскиз односторонней или распашной открытки. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения создания произведений графического дизайна.

Самостоятельная работа: эскиз односторонней или распашной открытки

19. Тема. Импорт растровых изображений в программу. Трассировка растровых изображений в CorelDRAW. Редактирование трассированных изображений. Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений

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

Самостоятельная работа: импортировать и отредактировать растровое изображение, сделать трассировку с разными фильтрами

20. Тема. Поздравительная открытка ко Дню Победы.

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

Задачи: формировать умения создания произведений графического дизайна.

Самостоятельная работа: эскиз односторонней или распашной открытки.

Седьмой год обучения

1. Тема. Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.

Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop.

Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.

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

Задачи: познакомиться учащихся с правилами работы с программой Adobe Photoshop. Познакомить учащихся с образцами растровой графики и графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы Adobe Photoshop. Познакомить учащихся с техническими приемами создания растровых рисунков и изобразительными средствами растровой графики.

Самостоятельная работа: изучить образцы растровой графики и графического дизайна

2. Тема. Способы и приемы редактирования растровых изображений.

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

Задачи: познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений.

Самостоятельная работа: создать растровые рисунки изобразительными средствами

3. Тема. Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику. Преобразование фотографии в графику.

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

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

Самостоятельная работа: отредактировать растровое изображение при помощи фильтров.

4. Тема. Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж. Преобразование фотографии в графику. Графический портрет. Формат: А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

Самостоятельная работа: отредактировать растровое изображение при помощи фильтров, отредактировать растровое изображение.

5. Тема. Работа со слоями. Фотоколлаж. Фотомонтаж.

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

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

Самостоятельная работа: создать фотоколлаж, создать фотомонтажные композиции.

6. Тема. Экспорт изображений. Формат EPS. Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов.

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

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

Самостоятельная работа: перевод векторных изображений в формат EPS. Экспорт изображений. Редактирование изображений. импорт векторных изображений в формате EPS. Редактирование импортируемых изображений и шрифтов

7. Тема. Формирование образа посредством манеры и техники исполнения. Изучение и применение эффектов в Adobe Photoshop. Упражнение с использованием кисти в Adobe Photoshop.

Самостоятельная работа: создать серию небольших упражнений на формальной основе с использованием различных графических эффектов, имитирующих художественные материалы.

8. Тема. Формирование образа посредством цвета. Особенности восприятия цвета человеком. Колорит.

Самостоятельная работа: создание цветовой композиции при помощи кисти

9. Тема. Виды плакатов.

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

Самостоятельная работа: проанализировать образцы плакатов.

10. Тема. Плакат - листовка. Плакат – афиша.

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

Задачи: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна.

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

Задачи: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна.

Самостоятельная работа: разработать эскизы плаката-листовки, разработать эскизы плаката-афиши.

11. Тема. Рекламный плакат. Социальный плакат.

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

Задачи: формировать навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

Самостоятельная работа: работа над эскизами, создать социальный плакат.

12. Тема. Эскиз и разработка поздравительной новогодней открытки.

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

Задачи: формировать навыки по созданию произведений графического дизайна.

Самостоятельная работа: эскиз одной или распашной открытки.

13. Тема. Разработка эскиза на конкурсную тему «Котовасия».

Работа на компьютере.

Задачи: разработать эскиз.

Самостоятельная работа: работа над эскизами.

14. Тема. Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного стиля. Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов. Разработка логотипа или фирменного знака.

Выбор фирменных цветов.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Задачи: познакомить учащихся с образцами фирменного стиля, значением фирменного стиля в современном дизайне. Показать разнообразие приемов работы над фирменным стилем. Применять навыки в работе со шрифтом.

Самостоятельная работа: проанализировать образцы фирменного стиля.

15. Тема. Выбор графического слоя.

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

Задачи: формировать умения и навыки по созданию произведений графического дизайна. Применять навыки в работе над графическими изображениями.

Самостоятельная работа: работа над эскизами, разработать дизайн.

16. Тема. Деловая документация. Визитка. Бланк для письма. Конверт. Сувенирная продукция. Фирменная майка. Рекламные носители. Сувенирная продукция. Фирменный пакет.

Визитка. Бланк для письма. Конверт. Фирменная майка, пакет.

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

Задачи: формировать умения и навыки по созданию произведений типографики и графического дизайна. Развивать креативное мышление.

Самостоятельная работа: работа над эскизами.

17. Тема. Рекламный плакат (баннер). Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения и навыки по созданию современной рекламы. Развивать креативное мышление.

Самостоятельная работа: работа над эскизами.

18. Тема. Компоновка и презентация фирменного стиля.

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.

Самостоятельная работа: работа над эскизами.

Восьмой год обучения

1. Тема. Основы типографики. Тональная цветность в типографике. Контрасты в типографике.

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

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

Самостоятельная работа: изучить законы и приемы создания произведений типографики

2. Тема. Ритм в типографике. Кинетика в типографике. Спонтанность в типографике.

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

Задачи: формировать умения работать в типографике.

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

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

Самостоятельная работа: отредактировать растровое изображение при помощи фильтров. Создать авторские типографские композиции

3. Тема. Форма – контрформа.

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

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

Самостоятельная работа: выполнение упражнения по пройденной теме

4. Тема. Поздравительная новогодняя открытка.

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

Задачи: формировать умения создания произведений графического дизайна.

Самостоятельная работа: эскиз односторонней или распашной открытки

5. Тема. Календарь. История календарей. Виды календарей. Выбор темы календаря. Сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря. Виды календарных сеток.

Формат: А-4. Работа над проектом. Сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря. Работа на компьютере. Работа над проектом. Разработать варианты календарных сеток.

Задачи: развить у учащихся концептуальное мышление, формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств компьютерной графики.

Самостоятельная работа: разработка эскизов

6. Тема. Создание календарной сетки. Работа над листами календаря. Обложки календаря.

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

Задачи: формировать навыки по созданию произведений графического дизайна.

Самостоятельная работа: сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря.

7. Тема. Перевод рукописного шрифта в векторную графику.

Формат: свободный. Написание отдельных слов или фраз любыми графическими материалами: уголь, сангина, соус, пастель, гуашь и т.п. Сканирование и фотографирование рисованных шрифтов. Перевод изображений в векторную графику. Работа на компьютере.

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

Самостоятельная работа: написание отдельных слов или фраз любыми графическими материалами: уголь, сангина, соус, пастель, гуашь и т.п. Сканирование и фотографирование рисованных шрифтов. Перевод изображений в векторную графику.

8. Тема. Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику.

Формат: А-4. Работа над эскизами, рисунками. Сканирование и фотографирование рисунков и рисованных логотипов. Перевод изображений в векторную графику. Работа на компьютере.

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

Самостоятельная работа: работа над эскизами, рисунками.

9. Тема. Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт –оптическое искусство.

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

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

Самостоятельная работа: работа над эскизами.

10. Тема. Основные приемы создания произведений «Оп-арта».

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

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

Самостоятельная работа: работа над эскизами.

11. Тема. Оптическая деформация изобразительной плоскости.

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

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

Самостоятельная работа: работа над эскизами.

12. Тема. Цветовая деформация изобразительной плоскости.

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

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

Самостоятельная работа: работа над эскизами.

13. Тема. Цветовая симуляция

14. Тема. Проект продукции графического дизайна. Свободная тема.

Выбор темы.

Свободная тема.

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

Самостоятельная работа: на основе сформированных умений и навыков создать графический проект.

15. Тема. 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.

Самостоятельная работа: на основе сформированных умений и навыков создать графический проект.

Девятый год обучения

1. Тема. Знакомство с Adobe Illustrator.

Формат: А-4. Работа на компьютере.

Задачи: изучение основных элементов интерфейса и панель инструментов.

2. Тема. Создание иконок и простых векторных объектов.

Формат: А-4. Работа на компьютере.

Задачи: познакомиться с инструментами создания геометрических примитивов, научиться объединять и трансформировать простые формы для создания более сложных фигур.

Самостоятельная работа: создать набор из 5 векторных иконок, используя простые фигуры.

3. Тема. Перо и кривые Безье.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: необходимо будет придумать иллюстрацию и нарисовать её эскиз, используя инструмент перо и кривые Безье. Тема иллюстрации – путешествия. Самостоятельная работа: придумать иллюстрацию и нарисовать её эскиз, используя инструмент перо и кривые Безье.

4. Тема. Нарисовать эскиз, используя инструмент перо и кривые Безье. Тема иллюстрации – путешествие.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: необходимо будет придумать иллюстрацию и нарисовать её эскиз, используя инструмент перо и кривые Безье. Тема иллюстрации – путешествия. Самостоятельная работа: эскиз односторонней или распашной открытки.

5. Тема. Текст как векторный объект.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: при помощи текста вам нужно оформить иллюстрацию для футболки. Вы можете использовать любые шрифты, как свои, так и те, которые приложены к этому заданию.

Самостоятельная работа: при помощи текста оформить иллюстрацию для футболки.

6. Тема. Оформление иллюстрации для футболки при помощи текста.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: при помощи текста вам нужно оформить иллюстрацию для футболки. Вы можете использовать любые шрифты, как свои, так и те, которые приложены к этому заданию.

Самостоятельная работа: работа над эскизами

7. Тема. Создание различных плакатов и постеров с использованием шрифтовых композиций.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: необходимо будет оформить афишу для музыкального концерта. Вы можете использовать эффект двойной экспозиции, сочетать фотографии и векторные элементы

Самостоятельная работа:

8. Тема. Работа со шрифтами, с межстрочными и межбуквенными интервалами. Деформация текста для вписывания в композицию. Оформление с помощью текста различные иллюстрации.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: при помощи текста вам нужно оформить иллюстрацию для социального плаката.

Самостоятельная работа: подобрать шрифты, работа с межстрочными и межбуквенными интервалами, деформировать текст для вписывания в композицию, оформить с помощью текста иллюстрацию

9. Тема. Растровые изображения и маски (обтравочные маски, режимы наложения, трассировка сложных объектов).

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

Задачи: необходимо оформить афишу для театрального концерта. Вы можете использовать эффект двойной экспозиции, сочетать фотографии и векторные элементы.

Самостоятельная работа: оформить афишу для музыкального концерта, при помощи эффекта двойной экспозиции, сочетать фотографии и векторные элементы

10. Тема. Изометрия. Выравнивание, простые и полярные сетки. Работа с презентациями, выравнивание объектов по различным сеткам. Инфографика, работа с изометрией и полярная симметрия.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: необходимо будет создать открытку с векторной композицией, нарисованной в изометрии.

Самостоятельная работа: работа над эскизами, создать социальный плакат.

11. Тема. Работа с цветом и градиентами.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: необходимо будет нарисовать иллюстрацию с использованием градиентов и шумов.

Самостоятельная работа: работа над эскизами нарисовать иллюстрацию с использованием градиентов и шумов.

12. Тема. Бесшовные паттерны. Эффекты объёма, 3D и перспективы

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: необходимо создать бесшовный паттерн для фирменного стиля. Создать рекламный флаер для культурного мероприятия. Основой флаера должна будет стать абстрактная композиция, созданная при помощи блендинга, модных градиентов, эффектов перспективы и объёма.

Самостоятельная работа: создать бесшовный паттерн для фирменного стиля.

13. Тема. Кисти. Создание текстурных векторных кистей. Векторный реализм.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: необходимо будет создать иллюстрацию (скетч) при помощи кистей.

Самостоятельная работа: создать рекламный флаер для культурного мероприятия. Основой флаера должна будет стать абстрактная композиция, созданная при помощи блендинга, модных градиентов, эффектов перспективы и объёма.

14. Тема. Создание логотипов.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: используя навыки, полученные в курсе, самостоятельно разработать логотип для компании. Вам будет необходимо нарисовать портрет или отрисовать фотографию для создания иллюстрации в стиле «Векторный реализм».

Самостоятельная работа: разработать логотип для компании.

15. Тема. Adobe Illustrator для моушн-дизайна и анимации.

Формат: А-4. Работа над эскизами. Работа на компьютере. Векторная графика. Задачи: подготовить вашу иллюстрацию для анимации, а также оживить её в программе After Effects.

Самостоятельная работа: подготовить иллюстрацию для анимации, а также как оживить её в программе After Effects.

IV. Требования к уровню подготовки обучающихся

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерная графика» является приобретение учащимися 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 CorelDRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ CorelDRAW, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator ;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

IV. Формы и методы контроля, система оценок

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 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 учащихся преподавателями. Экзамены проводятся в форме творческого просмотра работ учащихся за пределами аудиторных занятий в рамках промежуточной (экзаменационной) аттестации.

Критерии оценок

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

Оценка 5 «отлично»

Предполагает:

- 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 методам и приемам 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»

Допускает:

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

Оценка 3 «удовлетворительно»

Предполагает:

- 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.

V. 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 учащимся 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 учащихся 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 учащемуся.

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 учащихся; 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 учащихся
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 учащегося.

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

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Учебники, самоучители

1. Гуреев А.П., Харитонов А.А. 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. CorelDRAW 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 М.В. Самоучитель Photoshop CS6 (официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника, 2013
13. Пташинский В. CorelDRAW X5 на 100 % (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011
14. Федорова А.В. CorelDRAW X3. Экспресс-курс. Издательство: BHV, 2006
15. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: BHV, 2014

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

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. 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

Интернет-ресурсы

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне
2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне
3. www.rastudent.ru – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
4. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика