

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА № 4 ИМЕНИ А.И. ШУНДУЛИДИ»

ПРИНЯТО  
Педагогическим советом  
МБУДО «ДХШ № 4  
имени А.И. Шундулиди»  
Протокол № 1  
от «11» августа 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУДО «ДХШ № 4  
имени А.И. Шундулиди»  
Ю.С.Поддубная



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА  
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА  
«ЖИВОПИСЬ»

В.00.Вариативная часть

Программа по учебному предмету  
**В.03.КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

## Структура программы учебного предмета

### **I. Пояснительная записка**

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

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

- Учебно-тематический план;
- Годовые требования;

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

- Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения;

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

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание;
- Критерии оценки;
- Контрольные требования на разных этапах обучения;

### **V. Методическое обеспечение учебного процесса**

- Методические рекомендации преподавателям;
- Комментарии к разделам и темам;
- Методические рекомендации по организации самостоятельной работы;

### **VI. Список литературы и средств обучения**

- Список методической литературы;

- Список учебной литературы;
- Средства обучения

## **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 вариативной части дополнительной предпрофессиональной программы в области изобразительного искусства «Живопись».

**Компьютерная графика** – в системе художественного образования изучается в синтезе обучения с учебными предметами: «Рисунок», «Живопись», «Композиция станковая», что способствует целостному восприятию учащимися программы.

**Цели учебного предмета «Компьютерная графика»:** научить видеть в окружающем объект для изображения, обучить методам работы с графическими изображениями, устойчивым умениям изображать разнообразные плоскостные графические объекты; сформировать интерес и любовь как к самостоятельному виду художественной деятельности.

Занятия по компьютерной графике относятся к вариативной части 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, помогают познать и осмыслить суть графического дизайна и дизайна в целом. Эти упражнения способствуют развитию у обучающихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн – проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями.

### *Срок реализации учебного предмета*

При реализации предпрофессиональной программы «Живопись» со сроком обучения 5 лет срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 1 год. При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий в пятом классе составляет 33 недели в год.

### *Методы обучения*

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

- словесный (объяснение, разбор, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, демонстрация приемов работы);
- практический (творческие упражнения);
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).
- индивидуальный подход к каждому ученику с учетом возрастных особенностей, работоспособности и уровня подготовки.

Предложенные методы работы с группой в рамках предпрофессиональной образовательной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях художественного образования.

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

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио- и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы учащиеся могут пользоваться Интернетом для сбора дополнительного материала по изучению предложенных тем.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными 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.



## II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

В программе учтен принцип систематического и последовательного обучения, что поможет учащимся применять полученные знания и умения в изучении нового материала.

Программа включает темы, разработанные с учетом возрастных возможностей детей.

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 учащимся об этих правилах.

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 компьютерной графики.

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 Adobe Illustrator. 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 Adobe Illustrator) и растровой графике (программа Adobe Photoshop) по принципу: от простого - к сложному. Пятый класс включает задания, ориентированные на подготовку одаренных детей к поступлению в профессиональные учебные заведения.

### *Учебно-тематический план*

	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
<b><i>Раздел 1: Векторная графика. Графическая программа Adobe Illustrator</i></b>					
1.1	Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы.	Урок			3
1.2	Особенности создания документов под разные задачи. Настройка интерфейса. Сохранение файла.	Урок			3
1.3	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики (линия, пятно, цвет).	Урок			3
1.4	Приемы обработки контуров. Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	Урок			6
1.5	Группировка объектов. Функции:	Урок			3



	объединение, подгонка, пересечение.				
1.6	Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Заливка узором. Заливка текстурой.	Урок			3
1.7	Грамотная работа с палитрами. Подбор цветовой гаммы и теория цвета.	Урок			3
<b>Раздел 2: Полиграфия. Adobe Illustrator</b>					
2.1	Типографика. Оптимизация работы с текстом. Подбор шрифтов.	Урок			12
2.2	Модульные сетки полиграфии. Технические аспекты и особенности дизайна.	Урок			9
2.3	Подготовка макетов к печати.	Урок			3
<b>Раздел 3: Растровая графика. Программа Adobe Photoshop</b>					
3.1	Создание документа, настройка интерфейса. Сохранение файла. Панель инструментов. Технические приемы создания растровых изображений.	Урок			3
3.2	Работа со слоями. Инструменты «выделение», «маска».	Урок			6
3.3	Цветокоррекция: баланс белого, удаление цветов. Замена цвета в изображении.	Урок			6
3.4	Создание и настройка кистей.	Урок			6
3.5	Исправление и восстановление изображений. Удаление элементов. Замена фона.	Урок			6
3.6	Перевод изображений из модели RGB в CMYK.	Урок			3
<b>Раздел 4: Компьютерная вёрстка. Программа Adobe InDesign</b>					
4.1	Основы работы. Создание модульной сетки для многостраничного документа.	Урок			6
4.2	Работа с текстом: стили. автоматическая замена.	Урок			3
4.3	Организация документа: колонцифры, заголовки. разделы. Модульная сетка и базовая сетка привязки.	Урок			6
4.4	Работа с графикой: импорт векторных и растровых изображений. Свойства графики. Работа со слоями.	Урок			3
4.5	Многостраничный документ. Оглавление и индексы.	Урок			3
4.6	Скрипты. Подготовка файла к печати.	Урок			3

## ГОДОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

### **Раздел 1: Векторная графика. Графическая программа Adobe Illustrator**

Учащиеся знакомятся с профессиональной средой и основными инструментами для создания, обработки векторной графики. В процессе практической работы приобретают понимание выстраивания последовательности креативного процесса, начиная работу с предварительно подготовленных эскизов и заканчивая настройкой сохранения готового векторного изображения.

#### **1.1. Тема: Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне.**

##### **Графический дизайн. Графические программы.**

Знакомство учащихся с организацией рабочего места, правильной посадкой за компьютером. Знакомство с произведениями графического дизайна. Знакомство учащихся с возможностями графической программы Adobe Illustrator.

#### **1.2 Особенности создания документов под разные задачи. Настройка интерфейса. Сохранение файла.**

Знакомство учащихся с меню создания файла. Знакомство с ключевыми настройками, необходимыми для дальнейшей работы, понятиями «файл», «создание файла», «сохранение файла». Изучение возможностей и гибкости настроек интерфейса программы.

#### **1.3 Тема: Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики (линия, пятно, цвет).**

Знакомство учащихся с набором инструментов программы Adobe Illustrator. Работа с техническими приемами создания векторных простых рисунков, используя базовые инструменты для создания векторной графики.

#### **1.4 Тема: Приемы редактирования контуров. Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.**

Изучение меню настроек контура (толщина, форма, дополнительные настройки). Формирование умения взаимодействия в работе с инструментом «Фигура» («эллипс», «прямоугольник», «звезда», «многоугольник»). Изучение возможностей редактирования формы графических объектов при помощи инструмента «Прямое выделение».

**1.5 Тема: Группировка объектов. Функции: сгруппировать, разгруппировать, изолирование. Обработка контуров.**

Формирование навыков умения работы с функциями группировки. Изучение функционала и принципов работы настройки «обработка контуров» при пересечении графических объектов.

**1.6 Тема: Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Заливка узором. Заливка текстурой.**

Формирование умения во взаимодействии с цветом. Способы добавления и коррекции цвета объектов. Изучение дополнительных настроек заливки объектов. Знакомство с принципами работы с инструментом «Пипетка».

**1.7 Тема: Грамотная работа с палитрами. Подбор цветовой гаммы и теория цвета.**

Повторение с учащимися базовых знаний о цветовых гармониях, их эмоциональной составляющей. Смысловой подбор цветовых сочетаний под решаемые визуальные и эстетические задачи. Знакомство с палитрой и ее настройками. Знакомство учащихся с теорией о кодировке цвета.

## **Раздел 2. Полиграфия. Adobe Illustrator**

**2.1. Тема: Типографика. Оптимизация работы с текстом. Подбор шрифтов.**

Вводное занятие в область типографики. Знакомство с инструментом «Текст». Знакомство с базовыми правилами и ограничениями при подборе и трансформировании шрифтов. Знакомство с понятием «лицензионного использования» шрифтов.



## **2.2. Тема: Модульные сетки полиграфии. Технические аспекты и особенности дизайна.**

Знакомство учащихся с модульной системой вёрстки. Определение понятия «шаг» (по горизонтали и вертикали). Изучение методов расположения объектов, опираясь на композицию полос и разворотов.

## **2.3. Тема: Подготовка макетов к печати.**

Завершение работы с макетом. Изучение необходимых настроек для качественной печати, с учетом реальных требований в полиграфии.

### **Раздел 3: Растровая графика. Программа Adobe Photoshop**

Задача данного раздела – знакомство учащихся с основами работы в программе Adobe Photoshop, а также знакомство с методами создания, изменения и способах хранения растровой графики.

## **3.1. Тема: Создание документа, настройка интерфейса. Сохранение файла. Панель инструментов. Технические приемы создания растровых изображений.**

Знакомство учащихся с возможностями графической программы Adobe Photoshop.

## **3.2. Работа со слоями. Инструменты «выделение», «маска».**

Знакомство учащихся с инструментами и алгоритмом выделения объектов на слое. Знакомство с возможностью применения клиппинга (маски).

## **3.3. Тема: Цветокоррекция: баланс белого, удаление цветов. Замена цвета в изображении.**

Введение понятия цветокоррекция. Изучение и анализ ситуаций, в которых присутствует необходимость проводить цветокоррекцию. Изучение базовых настроек для цветокоррекции. Манипуляция цветом в изображении с помощью базовых настроек цветокоррекции.

### **3.4. Тема: Создание и настройка кистей.**

Изучение свойств и параметров стандартных кистей. Создание базового набора кистей для различных корректирующих действий с изображениями.

### **3.5. Тема: Исправление и восстановление изображений. Удаление элементов. Замена фона.**

Знакомство с корректирующими и восстанавливающими кистями. Знакомство с инструментами выделения. Внедрение в работу действий со слоями и режимами наложения.

### **3.6. Тема: Перевод изображений из модели RGB в CMYK.**

Изучение на практике принципиальных различий между цветовыми моделями RGB и CMYK. Компенсация визуальных потерь от уменьшения цветового охвата при переводе изображений из модели RGB в CMYK.

## **Раздел 4: Компьютерная вёрстка. Программа Adobe InDesign**

### **4.1. Тема: Основы работы. Создание модульной сетки для многостраничного документа.**

Знакомство учащихся с возможностями программы для верстки Adobe InDesign. Разработка модульной системы вёрстки для многостраничного документа. Определение понятия «шаг».

### **4.2. Тема: Работа с текстом: стили, автоматическая замена.**

Знакомство с понятием «стиль». Импорт стилей из других форматов. Функция автоматической замены.

### **4.3. Тема: Организация документа: колонцифры, заголовки, разделы. Модульная сетка и базовая сетка привязки.**

Знакомство с понятиями «колонцифра», «заголовок», «раздел». Внедрение знаний в ранее созданный многостраничный документ. Корректировка текста.

### **4.4. Тема: Работа с графикой: импорт векторных и растровых изображений. Свойства графики. Работа со слоями.**

Знакомство с функцией импорта. Работа с векторными и растровыми изображениями в Adobe InDesign. Действия со слоями.



#### 4.5. Тема: Многостраничный документ. Оглавление и индексы.

Продолжение работы над многостраничным документом. Внедрение понятия «оглавление» и «индекс». Добавление изученного материала в проект.

#### 4.6. Тема: Скрипты. Подготовка файла к печати.

Завершение работы с многостраничным файлом. Внедрение понятия «скрипт». Изучение необходимых настроек для качественной печати, с учетом реальных требований в полиграфии.

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

#### *Аттестация: цели, виды, форма, содержание*

Контроль знаний, умений и навыков, учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения этапов работы над композицией, выставления оценок и пр.

Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет, в виде зачета-просмотра по окончании первого полугодия. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить дополнительные просмотры по разделам программы (текущий контроль).

#### *Критерии оценок*

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

Во время объяснения новой темы перед выполнением каждого задания преподаватель ставит перед учеником конкретные задачи. В зависимости от качества выполнения этих задач оценивается работа ученика.

Выставляется оценка:

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

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

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

## V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

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.

Для успешного достижения результата в освоении программы по предмету «Компьютерная графика» необходимы следующие учебно-методические материалы:

Наглядные пособия.

Методические пособия.

Видеоматериал.

Интернет – ресурсы.

Образцы из методического фонда.

Презентационные материалы по тематике разделов.

## VI. 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: ВНУ, 2006
15. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: ВНУ, 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](http://www.adme.ru) – Портал о рекламе и дизайне
2. [www.kak.ru](http://www.kak.ru) – Журнал о графическом дизайне
3. [www.rastudent.ru](http://www.rastudent.ru) – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
4. [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com) – Дизайн: история, теория, практика



Продшуровано и пронумеровано  
19 (девятнадцатая) лист ев

Директор МБУДО «ДХШ № 4 имени А.И.Шундулиди» С.С.Поддубная

