

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ЖИВОПИСЬ»**

Принято на педагогическом совете
МБУ ДО ДХШ №2 городского
округа г. Уфа РБ
Протокол № 82
«31» августа 2023г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО
ДХШ №2 городского
округа г. Уфа РБ
_____ Н.М. Мазитов
Приказ № 36-О
от «31» августа 2023г.

ВО. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по учебному предмету

**ВО. УП.04. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА
(при 5-летнем сроке обучения)**

Рабочая программа составлена преподавателем МБУ ДО ДХШ №2,
Мухаметшиным Салаватом Гумеровичем

Рецензент:

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 образовательного учреждения 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 предмета*

II. Содержание учебного предмета

- *Учебно-тематический план*
- *Содержание тем и разделов*

III. Требования к уровню подготовки обучающихся

- *Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения*

IV. Формы и методы контроля, система оценок

- *Аттестация: цели, виды, форма, содержание;*
- *Критерии оценки*

V. Методическое обеспечение учебного процесса

VI. Список литературы и средств обучения

- *Список рекомендуемой учебной и методической литературы*
- *Перечень средств обучения*

Пояснительная записка

Данная рабочая программа по учебному предмету «Компьютерная графика и дизайн» рассчитана как вариативная часть дополнительной предпрофессиональной программы «Живопись» 5 лет обучения и направлена на:

- формирование представления учащихся о компьютерной графике;
- раскрытие возможностей структуры программ Coreldraw, Photoshop;
- освоение приемов обработки графических изображений;
- создание графических изображений.

Срок реализации учебного предмета.

Срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн» составляет 1 год: при 5-летней дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе «Живопись» - с 3-5 класс.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом

Общая трудоемкость учебного предмета при 5-летнем сроке обучения составляет 99 часов. Из них: 66 часа – аудиторные занятия, 33 часов – самостоятельная работа.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Срок освоения образовательной программы «Живопись» 5 лет

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Годы обучения		Всего часов
	3(4,5) класс		
	1 полугодие	2 полугодие	
Аудиторные занятия	32	34	66
Самостоятельная работа	16	17	33
Максимальная учебная	48	51	99

нагрузка			
Вид промежуточной аттестации	3	3	

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Занятия по предмету «Компьютерная графика и дизайн» осуществляются в форме мелкогрупповых занятий (численностью от 6 до 10 человек).

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Занятия подразделяются на аудиторные занятия и самостоятельную работу.

Рекомендуемая нагрузка в часах: аудиторные занятия – 2 часа, самостоятельная работа – 1 час.

Цель программы:

- изучить теоретические основы компьютерной графики;
- воспитывать познавательный интерес к предмету;
- развить творческое мышление;
- развить эстетический вкус обучающихся;
- сформировать практические навыки и умения, необходимые для самореализации;
- практическое освоение методов и средств синтеза, анализа и обработки графических изображений с помощью вычислительной техники.

Методическое обеспечение

Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса:

- лекция;
- беседа;
- рассказ педагога;
- показ наглядных пособий;
- постановка задачи и планирования ее выполнения;
- использование технических средств обучения;
- анализ итогов работы.

Контроль и учёт успеваемости:
-зачетная работа по окончании учебной программы.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к компьютеру, графическому планшету. Класс оборудуется проектором и проекционным экраном для демонстрации примеров и изложения учебного материала. Во время самостоятельной работы обучающиеся пользуются интернетом для сбора дополнительного материала по изучению по предложенных тем.

Программы Coreldraw, Photoshop предоставляются для использования с актуальными версиями и снабжены последними свежими дополнениями, либо удовлетворяющие требованиям учебного материала.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными, электронными изданиями, по истории мировой культуры, изобразительного искусства, художественными альбомами.

Учебный план

№ п/п	Наименование тем	Форма занятия	Ауди-торные занятия	Са-мо-стоя-тель-ная ра-бота	Макс. учебн ая на-грузка
1.	Знакомство с интерфейсом программы Coreldraw. Понятие векторной и растровой графики и их использование.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
2.	Геометрические примитивы. Прямоугольник, овал, многоугольник. Построение абстрактной геометрической композиции.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
3.	Построение сложных геометрических объектов путем использования функции «Формирование».	урок	2ч.	1ч.	3ч.
4.	Обрисовка векторного изображения по растровой картинке. Инструменты обрисовки с помощью кривых. Трассировка изображения. Способы трассировки изображения.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
5.	Команда симметрия и ее использование.	урок	2ч.	1ч.	3ч.

	Построение цветка с помощью сложной симметрии.				
6.	Инструмент «Заливка сетки». Создание заливки объекта на основе растрового изображения. Пример с вишней-яблоком.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
7.	Шрифты, их классификации. Возможности редактирования текста. Буквы, слова-образы. Редактирование текста вдоль пути. Шрифтовые композиции на свободную тему.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
8.	Понятие логотипа. Брендинг в дизайне. Создание макета логотипа.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
9.	Обработка растровых изображений в приложении Corel Photo Paint. Основные инструменты Corel Photo Paint. Эффекты для растровых изображений в приложениях Coreldraw-Corel Photo Paint.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
10.	Фотоколлаж в Corel Photo Paint. Разработка макета поздравительной открытки.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
11.	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс, работа со слоями, создание маски объектов. Фотоколлаж на заданную тему.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
12.	Корректировка, эффекты, фильтры для обработки растровых изображений в Photoshop. Стили слоя.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
13.	Шрифты в Photoshop. Работа с текстом.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
14.	Свойства слоёв и варианты смещения их друг с другом в Photoshop. Работа с цветом. Макет книги.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
15.	Операции в Photoshop. Макет книги с использованием операций. Подготовка проекта к печати, требования печати.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
16.	Макет рекламной афиши в Coreldraw, Photoshop. Зачётная работа.	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.
17.	Повторение пройденного в прогр-ме Coreldraw. Создание персонажа для инфографики, инфо-плаката.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
18.	Инфографика. Макет инфоплаката.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
19.	Полигональное рисование в Coreldraw.	урок	4ч.	2ч.	6ч.
20.	Фирменный стиль и его элементы. Разработка логотипа в Coreldraw.	урок	2ч.	1ч.	3ч.
21.	Разработка фирменного брендволла с логотипами. Знакомство с образцами фирменного стиля. Бесшовные текстуры в	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.

	Photoshop, Coreldraw.				
22.	Разработка фирменной визитки.	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.
23.	Макет рекламного флаера, каталога.	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.
24.	Разработка рекламного баннера.	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.
25.	Разработка дизайна транспорта.	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.
26.	Разработка дизайна календаря.	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.
27.	Дизайн для сувенирной продукции. Майка, кружка, пакет	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.
28.	Разработка каталога.	Практическая работа	4ч.	2ч.	6ч.
29.	Составление брендбука.	Практическая работа	4ч.	2ч.	6ч.
30.	Зачетная работа.	Практическая работа	2ч.	1ч.	3ч.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА:

1. Введение (2ч) Введение в понятие компьютерной графики. Понятие векторной и растровой графики. Их особенности и использование. Знакомство с интерфейсом программы Coreldraw. Назначение программы. Окно программы. Меню, инструменты, свойства инструментов.

Задача: изучить интерфейс Coreldraw, усвоить перспективные области применения программы.

Самостоятельно: повторить пройденный материал.

2. Геометрическими примитивы (2ч) Знакомство с основными принципами построения композиции в дизайне. Основы работы с объектами. Работа с графическими примитивами (кривая, отрезок, прямоугольник, эллипс, многоугольник/звезда). Понятия Абрис и Заливка объекта. Гармония изображения и композиционное равновесие. Основные команды работы с документами. Копирование-вставка объектов.

Задача: построение абстрактной композиции.

Самостоятельно: повторить пройденный материал, создать абстрактную композицию.

3. Формирование сложных геометрических объектов (2ч) Операции с объектами (выделение, удаление, перемещение, копирование, вращение, скос, зеркальное отражение, точное выполнение преобразований). Работа с командой «Формирование».

Задача: изучение приемов формирования объектов от простых к сложным.

Самостоятельно: повторить пройденный материал.

4. Векторные и растровые изображения (2ч) Способы трассировки растровых изображений. Обрисовка векторного орнамента по растровой картинке.

Задача: освоение навыков по переводу растровой графики в векторную. Редактирование трассированных объектов.

Самостоятельно: повторить пройденный материал.

5. Использование команды симметрия (2ч) Способы построения симметричных объектов, с помощью команды «Симметрия» их последующее редактирование.

Задача: построение симметричной орнаментальной композиции.

Самостоятельно: повторение пройденного материала, создание

6. Инструмент «Заливка сетки» (2ч) Освоение навыков работы с инструментом «Заливка сетки».

Задание: обрисовка растрового изображения.

Самостоятельно: повторить пройденный материал.

7. Инструмент «Текст» (2ч) Шрифты и их классификации, редактирование текста. Буквы-образы. Слова-образы. Редактирование текста вдоль пути. Создание шрифтовой композиции.

Задача: построение шрифтовой композиции на свободную тему.

Самостоятельно: повторить пройденный материал, построить шрифтовую композицию.

8. Логотип. Брендинг в дизайне. Понятие логотипа. (2ч) Типы логотипов

Задача: построение логотипа по 3 типам, шрифтовой, графический и комбинированный логотип.

Самостоятельно: повторить пройденный материал, разработать логотипы на произвольную тему.

9. Приложение Corel Photo Paint. (2ч) Обработка растровых изображений в Corel Photo Paint. Лаборатория вырезов. Приемы вырезания изображений. Работа с масками. Разработка макета календаря в Coreldraw с использованием макроса.

Задача: освоение приемов вырезания изображений от фона, использования макроса создания календаря в Coreldraw.

Самостоятельно: повторить данный урок вне занятий.

10. Фотоколлаж в Corel Photo Paint. Макет поздравительной открытки.

Задача: освоение работы с масками альфа-каналов изображений, компоновки изображений в сочетании с векторными изображениями, шрифтами в композицию поздравительной открытки.

Самостоятельно: повторить данный урок вне занятий.

11. Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Работа со слоями. Создание маски объектов. Фотоколлаж на заданную тему.

Задача: освоение интерфейса программы. Слои и способы работы с ними. Компоновка коллажа с использованием масок.

Самостоятельно: составить коллаж из нескольких растровых изображений.

12. Корректировка, эффекты, фильтры для обработки растровых изображений. Стили слоя, тень, свечение, градиент, наложение цвета, тиснение, обводка, глянец, наложение узора.

Задача: освоение способов настройки и коррекции растровых изображений.
Разбор стилей слоя, варианты их использования.

Самостоятельно: повторить пройденный урок.

13. Шрифты в Photoshop. Работа с текстом.

Задача: освоение способов редактирования и корректировки текста, применения к тексту, заливок, стилей.

Самостоятельно: повторить пройденный урок.

14. Свойства слоёв и варианты смешения их друг с другом в Photoshop.

Работа с цветом. Маски слоёв. Макет книги.

Задача: освоить варианты смешения слоёв (умножение, затемнение, перекрытие, осветление и т.д.), применение слоёв. Разработать проект обложки книги.

Самостоятельно: повторить варианты смешения слоёв, подготовить компоненты будущего макета обложки книги.

15. Операции(actions) в Photoshop. Типы операций. Приемы создания своих операций. Загрузки готовых операций. Макет книги с использованием операций. Подготовка проекта к печати, требования печати.

Задача: изучение принципов использования и создание собственных операций. Создать собственный сценарий операции. Загрузка извне готовых операций. Построить макет книги по готовой загруженной операции. Подготовить к экспорту макет книги.

Самостоятельно: повторить пройденный урок.

16. Макет рекламной афиши в Coreldraw, Photoshop.

Задача: разработать макет рекламной афиши в формате А3 с использованием программ Coreldraw, Photoshop.

Самостоятельно: повторить пройденный урок.

17. Зачётная работа. Макет рекламной афиши.

Задача: самостоятельно разработать макет рекламной афиши, используя навыки полученные в Coreldraw, Photoshop.

II Полугодие

18. Повторение пройденного в прогр-ме Coreldraw. Инфографика, понятие, история возникновения, сферы применения. Создание персонажа-компонентов для инфографики, инфо-плаката.

Задача: Изучение инфографики как самостоятельного вида изобразительного дизайна. Изучение принципов создания успешного проекта в инфографике на основе ярких примеров взятых из всемирной сети, рекламы. Построить макет собственной инфографики с использованием готовых примеров, взятых с интернета, печати.

Самостоятельно: продолжить работу на макетом, дополнить его информационной и графической частями.

19. Инфографика. Макет инфоплаката.

Задача: Завершить сборку собственного макета инфоплаката на произвольную тему с использованием примеров взятых из интернета.

Самостоятельно: повторить пройденный урок.

20. Полигональное рисование в Coreldraw. Рисунок в полигональной технике по фото. Декоративная композиция в полигональной технике.

Задача: освоить приемы работы с инструментами перо, пипетка, заливка, скомпоновать декоративную композицию.

Самостоятельно: повторить пройденный урок.

21. Полигональное рисование в Photoshop.

Задача: освоить приемы работы с инструментами перо, пипетка, заливка, скомпоновать декоративную композицию.

Самостоятельно: повторить пройденный материал.

22. Фирменный стиль и его элементы. Разработка логотипа в Coreldraw.

Задача: разработать логотип или графический знак в различных цветовых решениях.

Самостоятельно: продолжить работу над дорисовкой вариантов логотипа и поиском его цветового решения.

23. Разработка фирменного брендволла с логотипом(ми). Бесшовные текстуры в Photoshop, Coreldraw.

Задача: разработать тематический брендволл с использованием приемов клонирования, дублирования, шаг-повтор. Создать бесшовную текстуру с использованием логотипа или графического знака.

Самостоятельно: повторить пройденный урок.

24. Разработка фирменной визитки.

Задача: разработать макет визитки с использованием собственного разработанного логотипа, графического знака. Скомпоновать текст, подобрать шрифты.

Самостоятельно: повторить пройденный урок.

25. Макет рекламного флаера, каталога.

Задача: используя заранее предложенный или свой графический материал разработать макет флаера или каталога.

Самостоятельно: продолжить пройденный урок.

26. Разработка рекламного баннера.

Задача: используя заранее предложенный или свой графический материал разработать макет рекламного баннера.

Самостоятельно: продолжить пройденный материал.

27. Разработка дизайна транспорта.

Задача: используя заранее предложенный или свой графический материал разработать дизайн оформления транспорта.

Самостоятельно: продолжить пройденный материал.

28. Разработка дизайна календаря.

Задача: используя заранее предложенный или свой графический материал разработать дизайн-макет календаря.

Самостоятельно: повторить-продолжить пройденный урок.

29. Дизайн для сувенирной продукции. Майка, кружка, пакет.

Задача: используя заранее предложенный или свой графический материал разработать макет оформления фирменной футболки.

Самостоятельно: продолжить пройденный урок.

30. Разработка каталога.

Задача: используя заранее предложенный или свой графический материал разработать макет каталога.

Самостоятельно: продолжить пройденный урок.

31. Составление брендбука.

Задача: используя ранее разработанные элементы фирменного стиля, макеты баннера, визитки, брендволла, календаря, сувенирной продукции собрать макет брендбука.

Самостоятельно: продолжить пройденный урок по оформлению брендбука.

32. Составление брендбука.

Задача: подготовить макет брендбука к печати и экспорту в различные форматы.

Самостоятельно: продолжить пройденный урок по оформлению брендбука.

33. Зачётная работа. Макет каталога

Задача: используя собственный подготовленный графический материал разработать макет каталога.

Самостоятельно: подготовить графический материал для разработки макета.

Учебная литература:

Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский «Трюки и эффекты в Photoshop».

Н. Комолова Самоучитель Coreldraw X6 Санкт-Петербург 2012г.

Учебная литература для преподавателя:

1. Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. М.: ЛБЗ, 2001.

2. Тайц А.М., Тайц А.А. Самоучитель Corel DRAW 10. - СПб.: БХВ - Петербург, 2001.

3. Иванова Т. Допечатная подготовка: Учебный курс. СПб.: Питер, 2004.
4. Жвалевский А., Турский Ю. CorelDRAW 12. Библиотека пользователя,- СПб.: Питер, 2005.