

**Структура программы учебного предмета**

1. **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*

*- Цели и задачи учебного предмета*

*- Обоснование структуры программы учебного предмета*

*- Методы обучения*

*- Описание материально-технических условий реализации учебного предмета*

1. **Содержание учебного предмета**

*-Учебно-тематический план*

*-Содержание разделов и тем. Годовые требования.*

1. **Требования к уровню подготовки учащихся**

*- Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения*

1. **Формы и методы контроля, система оценок**

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

*- Критерии оценок*

1. **Методическое обеспечение учебного процесса**

*- Методические рекомендации преподавателям;*

*- Примерный перечень вопросов по теоретическим разделам и темам учебного предмета*

*- Перечень творческих практических заданий, выполняемых средствами компьютерной графики по графическому дизайну по разделам и темам*

**VI.** **Программа творческой, методической и культурно-просветительской работы.**

**VII.****Список литературы и средств обучения**

*- Список методической литературы по дизайну*

*- Список учебной литературе по компьютерной графике*

*- Средства обучени*

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

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

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ, а также с учетом многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в детских школах искусств.

Учебный предмет «Компьютерная графика» в детских школах искусств дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства, является предметом, востребованным у детей и молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков.

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна в области компьютерной графики.

Учебный предмет «Компьютерная графика» направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная графика», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Компьютерная графика» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно.

Рекомендуемый возраст детей, обучающихся по данной программе — 12–15 лет.

***Срок реализации учебного предмета***

При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 1 год, продолжительность обучения составляет 33 недель в год.

***Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета***

Общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерная графика» при одном годе обучения составляет 66 часов. Из них: 33 часов – аудиторные занятия и 33 часа – самостоятельная работа. Продолжительность учебных занятий с первого по третий годы обучения составляет 33 недель в год.

***Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации***

Срок освоения общеразвивающей программы

«Компьютерная графика» составляет 1 год.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Вид учебной работы,  аттестации, учебной нагрузки | Затраты учебного времени, график промежуточной и итоговой аттестации | | Всего часов | |
| Полугодия | **1** | **2** |  |
| Аудиторные занятия (в часах) | 16 | 17 | 33 |
| Самостоятельная работа. | 16 | 17 | 33 |
| Максимальная учебная нагрузка (в часах) | 16 | 17 | 66 |

Занятия подразделяются на аудиторные занятия. Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

аудиторные занятия:

1 год обучения –1 часа в неделю;

самостоятельная работа (внеаудиторная нагрузка):

1 год обучения – 1 час в неделю.

***Форма проведения учебных аудиторных занятий***

Занятия по предмету «Компьютерная графика» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами:

* связи теории и практики;
* наглядности;
* применения дифференцированного и индивидуального подходов;
* доступности и последовательности;
* учета возрастных особенностей;
* вариативности содержания, многообразия тем;
* творчества педагога и активности учащихся.

***Цель учебного предмета***

Целью учебного предмета «Компьютерная графика» является развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных графических редакторов.

***Задачи учебного предмета***

Задачами учебного предмета являются:

- развитие интереса к творчеству;

- изучение выразительных возможностей графических средств;

- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;

- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;

- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;

- ориентация в графических программах и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;

- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического направления в сфере дизайна;

- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.

***Обоснование структуры программы учебного предмета***

Общеразвивающая программа содержит следующие разделы, отражающие основные характеристики учебного процесса:

- 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 метод (лекция с элементами беседы - объяснение теоретических основ компьютерной графики);

- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);

- практический метод (приобретение навыков работы в графических программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);

- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

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

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии» с учебными местами по количеству учащихся.

Кабинет должен включать следующее оборудование:

* персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, - по одному на каждое учебное место;
* центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
* графические планшеты;
* принтер цветной;
* сканер;
* наборы съемных носителей информации;
* мультимедийный проектор с экраном;
* компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам, например: «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

Занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные Правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Преподаватель должен пройти специальный инструктаж по технике безопасности.

1. **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по учебном предмету «Компьютерная графика» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

Общеразвивающая программа предполагает также изучение основ компьютерной графики через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами графических редакторов. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Перечни примерных творческих заданий и вопросов для повторения пройденного материала по теоретической части прилагаются в разделе программы «Методическое обеспечение».

Содержание программы включает следующие разделы:

- техника безопасности поведения в компьютерном классе;

- компьютерная графика как область графического дизайна;

- Теоретические основы компьютерной графики;

- Программные средства компьютерной графики;

- Композиция в компьютерной графике;

- цвет в композиции и в компьютерной графике;

- проектирование в графических редакторах;

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов.

***Учебно-тематический план***

**3 класс**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | Наименование темы | Общий объем времени (в часах) | | |
| Максимальная учебная нагрузка | Аудиторные занятия | Самостоятельная работа |
| **Раздел 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе** | | | | |
| 1.1. | Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе | 1 | 1 | 1 |
| **Раздел 2.** **Компьютерная графика как область графического дизайна** | | | | |
| 2.1. | Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна | 1 | 1 | 1 |
| 2.2. | Роль композиция в компьютерной графике | 3 | 3 | 3 |
|  | **Раздел 3. Теоретические основы компьютерной графики** | | | |
| 3.1. | Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики | 2 | 2 | 2 |
| 3.2. | Векторные и растровые форматы | 1 | 1 | 1 |
| **Раздел 4. Программные средства компьютерной графики** | | | | |
| 4.1. | Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop | 2 | 2 | 2 |
| 4.2. | Инструменты рисования в Adobe Photoshop | 2 | 2 | 2 |
| 4.3. | Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях | 2 | 2 | 2 |
| 4.4. | Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop | 4 | 4 | 4 |
| **Раздел 5. Композиция в компьютерной графике** | | | | |
| 5.1. | Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики | 4 | 4 | 4 |
| **Раздел 6. Цвет в композиции и в компьютерной графике** | | | | |
| 6.1. | Цветовые модели в компьютерной графике | 3 | 3 | 3 |
| 6.2. | Способы создания цветовой гармонии в композиции | 1 | 1 | 1 |
| **Раздел 7. Проектирование в графических редакторах** | | | | |
| 7.1. | Методы стилизации объекта | 5 | 5 | 5 |
| 7.2. | Подготовка изображения в растровом редакторе к использованию в проекте | 3 | 3 | 3 |
|  | Итого | 66 | 33 | 33 |

***Годовые требования***

**ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

**3 класс**

**Раздел 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе**

**Тема 1.1. Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе.**

В кабинете вычислительной техники необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

*Основные правила*

1. Входить в кабинет вычислительной техники спокойно, не торопясь, не толкаясь.

2. Нельзя входить в кабинет:

– в грязной обуви,

– с грязными руками,

– во влажной одежде.

1. В кабинете строго запрещается:

• Трогать разъемы соединительных кабелей.

• Прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.

• Прикасаться к экрану и к тыльной стороне монитора, клавиатуры, системного блока.

• Включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.

• Класть вещи на клавиатуру.

• Работать с влажными руками.

1. Перед началом работы:

• Необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений рабочего места.

• Начинать работу только по указанию преподавателя «приступить к работе».

1. Работая с вычислительной техникой:

• Надо плавно нажимать на клавиши, не допуская резких ударов.

• Нельзя пользоваться клавиатурой, если не подключено напряжение.

• Нельзя пытаться самостоятельно устранить неисправность в работе аппаратуры.

• Необходимо следить за исправностью аппаратуры и немедленно прекращать работу при появлении необычного звука, запаха гари или самопроизвольного отключения аппаратуры. Сообщить об этом преподавателю.

• Необходимо внимательно слушать объяснения учителя и стараться понять цель задания и последовательность действий.

• В случае необходимости обращаться к преподавателю.

**Раздел 2.** **Компьютерная графика как область графического дизайна**

**Тема 2.1. Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна.**

Дизайн как специфический род проектной деятельности, объединивший художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную практику в сфере производства. Дизайн как творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования промышленных изделий, их комплексов и систем, ориентированный на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды в целом возможностям и потребностям человека - как утилитарным, так и эстетическим.

Практика дизайна – художественное проектирование.

Теория дизайна – техническая эстетика.

Основной метод дизайна – художественно-образное моделирование объекта посредством композиционного формообразования в результате художественного осмысления технологии.

Виды дизайна – графический дизайн, промышленный дизайн, архитектурный дизайн, ландшафтный дизайн, арт-дизайн, средовой дизайн и другие.

Графический дизайн — это создание визуальных (графических) изображений с целью воплощения определенных идей. Иными словами, это творческое искусство проектирования различных объектов посредством графических элементов для улучшения визуальных, функциональных и эстетических качеств этих объектов.

Графический дизайн — художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды. Графический дизайн вносит инновационный вклад в развитие социально-экономической и  [культурной](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0) сфер жизни, способствуя формированию визуального [ландшафта](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%88%D0%B0%D1%84%D1%82) современности.

Графический дизайн  выполняет функцию визуального общения при помощи текста и  изображений для представления информации, то есть,  использование визуальных коммуникаций для решения различных задач.

**К  графическому дизайну**  относятся:  [типографика](http://ironner.ru/design/Typography), каллиграфия,  [шрифты](http://ironner.ru/id/Font/)  - дизайн печатной продукции (газет, журналов и книг);  [фирменный](http://ironner.ru/design/Firm_style) стиль  -  [фирменные знаки](http://ironner.ru/design/Signs_in_industry), брендбуки; веб-дизайн – дизайн как сайтов в целом, так и [логотипов](http://ironner.ru/design/Logotype_TM), баннеров, шапок, бэкграундов и  т.д.;  [плакатная продукция](http://ironner.ru/design/text_posters)  и  промышленный дизайн; дизайн упаковок и  этикеток и  т.д.

**Тема 2.2. Роль композиции в компьютерной графике.**

Компьютерная графика  (также - машинная [графика](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0))  - область деятельности, в которой [компьютеры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80)  используются в качестве инструмента как для [синтеза](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7)  (создания) [изображений](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), так и для обработки [визуальной информации](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F), полученной из реального мира.

Теория изобразительного искусства как теория предметного изображения на плоскости. Два непременных условия создания гармонии: равновесие, единство и соподчинение. Художественный образ.

Ассоциация – психологическая связь представлений о различных предметах и явлениях, выработанных жизненным опытом. Эмоции, чувства и средства их выражения. Ассоциативная композиция.

Виды композиции: фронтальная композиция, объемная композиция, глубинно-пространственная композиция. Наиболее удобный для восприятия вид информации – информация графическая. Ассоциация, ассоциативное восприятие.

Средство выражения художественного образа – форма. Элементы организации плоскостной композиции: точка, линия, пятно. Линия как одно из средств композиции. Виды линий. Динамичность линии, главные линии в композиции – вертикаль и горизонталь.

**Раздел 3. Теоретические основы компьютерной графики**

**Тема 3.1.** **Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики.**

Компьютерная графика – раздел информатики, который изучает средства и способы создания и обработки графических изображений при помощи компьютерной техники. Несмотря на то, что для работы с компьютерной графикой существует множество классов программного обеспечения, различают четыре вида компьютерной графики. Это растровая графика, векторная графика, трехмерная и фрактальная графика. Они отличаются принципами формирования изображения при отображении на экране монитора или при печати на бумаге.

Растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий. Иллюстрации, выполненные средствами растровой графики, редко создают вручную с помощью компьютерных программ. Чаще для этой цели используют отсканированные иллюстрации, подготовленные художником на бумаге, или фотографии. В последнее время для ввода растровых изображений в компьютер нашли широкое применение цифровые фото- и видеокамеры. Соответственно, большинство графических редакторов, предназначенных для работы с растровыми иллюстрациями, ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку. В Интернете применяют растровые иллюстрации в тех случаях, когда надо передать полную гамму оттенков цветного изображения.

Программные средства для работы с векторной графикой, наоборот, предназначены, в первую очередь, для создания иллюстраций и, в меньшей степени, для их обработки. Такие средства широко используют в рекламных агентствах, дизайнерских бюро, редакциях и издательствах. Оформительские работы, основанные на применении шрифтов и простейших геометрических элементов, решаются средствами векторной графики намного проще. Существуют примеры высокохудожественных произведений, созданных средствами векторной графики, но они - скорее исключение, чем правило, поскольку художественная подготовка иллюстраций средствами векторной графики чрезвычайно сложна. Трехмерная графика широко используется в инженерном программировании, компьютерном моделировании физических объектов и процессов, в мультипликации, кинематографии и компьютерных играх.

Программные средства для работы с фрактальной графикой предназначены для автоматической генерации изображений путем математических расчетов. Создание фрактальной художественной композиции состоит не в рисовании или оформлении, а в программировании. Фрактальную графику редко применяют для создания печатных или электронных документов, но ее часто используют в развлекательных программах.

Основные понятия компьютерной графики: разрешение экрана, принтера, изображения. Размер изображения. Элемент растрового изображения ― пиксел. Растр, кодировка цвета, видеопамять. Основные области применения компьютерной графики. Основные направления в развитии компьютерной графики.

**Тема 3.2. Векторные и растровые форматы.**

Методы сжатия графических данных. Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ. Параметры графических файлов. Форматы растровой графики PSD, TIFF, BMP, GIF, JPEG. Векторные форматы EPS, DCS, PDF.

**Раздел 4. Программные средства компьютерной графики**

**Тема 4.1.** **Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop.**

Элементы интерфейса программы: главное меню, панель управления, строка состояния, панель инструментов и плавающие палитры. Команды главного меню. Основные группы инструментов, их назначение.

Создание нового документа, открытие документа, дублирование и сохранение документов.

Просмотр документов. Численное задание масштаба. Инструмент Zoom. Инструмент Hand. Команды масштабирования меню View. Палитра Navigator. Увеличение полезной площади экрана. Палитра History. Запись действия в протокол. Создание снимков состояния.

**Тема** **4.2.** **Инструменты рисования в Adobe Photoshop.**

Основные цвета документа: рабочий и фоновый. Выбор цвета инструментом Eyedropper. Измерение цвета. Метки цвета. Палитра Color. Работа с цветом в окне Color Picker. Палитра Swatches Кисть – главный атрибут рисующих инструментов. Режимы работы рисующих инструментов: Opacity режимы наложения, моделирование скорости поступления краски - Flow. Палитра Brushes и настройка атрибутов, определяющих форму кисти.

Команда Stroke. Рисование линий: инструменты Pencil и Brush. Приемы рисования (с клавишей Shift). Настройка и создание кистей.

Частичное восстановление изображения с помощью инструментов History Brush и Art History Brush.

**Тема 4.3. Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях.**

Назначение слоев. Палитра Layers. Фоновый слой Background и его основные свойства. Дублирование слоев и наборов. Выбор активного слоя. Просмотр слоев. Блокировка слоев. Изменение порядка следования слоев. Перемещение, копирование и удаление слоев, создание нового слоя. Связанные слои и наборы слоев, слияние и редактирование слоев.

Дублирование слоев и наборов. Создание корректирующих слоев. Режимы смешивания слоев: Normal, Dissolve, Multiply и другие. Эффекты слоев. Настройка и применение эффектов. Операции с комплектами эффектов. Стиль слоя, палитра стилей Layer Style. Создание маски слоя. Создание объемной кнопки с эффектом тени.

**Тема 4.4. Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop.**

Назначение выделения части изображения. Инструменты выделения областей правильной геометрической формы: Rectangular Marquee Elliptical Marquee Выделение области произвольной формы. Инструменты: Lasso Magnetic, Lasso Magic Wand. Растушевка и сглаживание области выделения. Логические операции с выделенными областями. Перемещение выделения и области. Инструмент Move. Дублирование области. Перенос области между документами. Трансформация и масштабирование выделенной области.

**Раздел 5. Основы композиции в компьютерной графике**

**Тема 5.1. Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики.**

Средство выражения художественного образа – пятно. Простейшие формы пятна: квадрат, треугольник, круг, амебообразная форма и связанные с ними ассоциации; символика.

Восприятие пятна по форме и цвету. Закономерности восприятия: геометрическое восприятие формы, оптическое восприятие. Восприятие точки, линии, пятна на плоскости. Количественное ощущение массы элемента и плоскости, развитие чувства меры. Форматы в плоскостной композиции и восприятие формы в формат.

Изобразительная плоскость. Явление иррадиации – светлые предметы на темном фоне кажутся увеличенными против настоящих размеров и как бы захватывают часть темного фона. Роль оптических иллюзий в восприятии картинной плоскости.

Фактура как средство выражения художественного образа. Фактура – это характер поверхности материала в его естественном виде. Физические характеристики фактуры. Эмоциональные ощущения, вызываемые фактурой. Сочетание формы и фактуры для создания художественного образа. Освещение как одно из средств создания художественного образа.

Текстурой принято называть неизобразительный декоративный узор, нанесенный на поверхность листа по сложной ритмической схеме.

Текстура в растровом редакторе. Инструменты и команды заливки. Заливка областей узорами. Pattern Stamp. Paint Bucket. Команда Fill и Opacity. Инструмент Paint Bucket. Градиентная заливка. Инструмент Gradient. Палитра градиентов. Создание нового градиента. Режимы смешивания цветов.

**Раздел 6. Цвет в композиции и в компьютерной графике**

**Тема 6.1. Цветовые модели в компьютерной графике.**

Типы растровых изображений: монохромные (черно-белые), полутоновые, полноцветные, индексированные, многоканальные. Цветовой охват и цветовые модели. Цветовая модель RGB и область применения. Цветовая модель SMYK и ее использование при печати. Цветовая модель HSB и ее компоненты: тон, насыщенность, яркость. Модель Lab. Преобразования между моделями. Цветовая палитра. Индексированная палитра. Цветовые каналы.

**Тема 6.2. Способы создания цветовой гармонии в композиции.**

Цвет как средство выражения художественного образа. Цветоведение – комплексная наука о процессах восприятия и различения цветов. Природа цвета как отраженного от поверхности света. Спектр и спектральные цвета. Теория суммарного синтеза света. Хроматические и ахроматические цвета. Основные хроматические цвета – желтый, красный, синий. Смешанные цвета. Характеристика цвета по трем признакам: цветовому тону, светлоте и насыщенности. Оптическое смешение цветов, механическое смешение цветов. Закон дополнительных цветов. Цветовая гармония и способы ее создания.

Физиологическое воздействие цвета на человека. Физические цветовые ассоциации: весовые, температурные, фактурные, акустические, пространственные. Эмоциональные ассоциации: позитивные, негативные, нейтральные. Объективные свойства цвета и реакции, которые они вызывают.

**Раздел 7. Проектирование в графических редакторах**

**Тема 7.1. Методы стилизации объекта.**

Стилизация как метод преобразования предметного качественного содержания в обобщенную, целостную и визуально сгармонированную форму.

Способы стилизации объекта:

1. изменение формы объектов, трансформирование;
2. дробление изображения и насыщение орнаментом или текстурой;
3. членение плоскости на части цветом;
4. использование активных цветовых контуров;
5. предельное упрощение формы и доведение ее до предметных символов;
6. использование эффекта оверлепинга (частичное совпадение или наложение одной формы на другую).

**Тема 7.2. Подготовка изображения в растровом редакторе к использованию в проекте.**

Тоновая коррекция в Adobe Photoshop. Диапазон яркостей, гистограмма – график распределения пикселей по градациям яркости. Диалоговое окно Levels (уровни). Черная и белая точки. Изображение для печати и тоновый диапазон. Приемы автоматической коррекции уровней. Тоновые кривые. Диалоговое окно Curves (кривые). Определение тонового интервала. Тоновая коррекция цветных изображений.

Коррекция цветных изображений. Нахождение погрешностей цвета. Балансировка и коррекция цветов: нахождение черной, белой и серой точек. Коррекция тона в канале. Сдвиг цвета в тоновом диапазоне. Балансировка цвета в окнах Color Balance (цветовой баланс) и Variations (варианты).Корректирующие фильтры и ретушь. Корректирующие инструменты: Sharpen, Blur ручной настройки резкости. Инструменты ретуширования: Clone Stamp, Pattern Stamp, Smudge.Тонирующие инструменты: Dodge, Burn, Sponge для ручной настройки тона и насыщенности цветов. Инструменты для удаления и восстановления фрагментов изображения: Eraser, Magic Eraser.

* 1. **ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

***Требования к уровню подготовки учащихся на различных этапах обучения***

**1 год (3 класс)**

***- знания:***

* терминологии дизайнерского искусства;
* видов компьютерной графики: растровой, векторной, фрактальной;
* основных понятий компьютерной графики: разрешение экрана, принтер, изображения; цвет в компьютерной графике и цветовые модели и другие;
* особенностей, достоинств и недостатков растровой графики;
* методов кодирования цветов в компьютерной графике – цветовых моделей;
* способов хранения изображений в файлах растрового формата;
* методов сжатия графических файлов;
* назначения и функций растровых графических программ;
* применения инструментария растровой программы в определенном алгоритме;
* цифровых устройств ввода-вывода изображения;
* основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;

***- умения:***

* создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
* различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
* обработки графической информации с помощью растровых программ;
* работы с текстом в растровой программе;
* применение в изображении различных эффектов;
* создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
* работы с цветом, создания градиентных, однородных и узорных заливок;
* выделения фрагментов изображения с использованием различных инструментов;
* перемещения, дублирования и вращения выделенных областей;
* сохранения выделенных областей для последующего использования;
* создания монтажа из готовых изображений (создание многослойных документов);
* выполнения индивидуального творческого задания средствами компьютерной графики;
* составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;

***- навыки:***

* настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения;
* работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройки прозрачности изображения и режимов смешивания;
* работы с инструментами выделения областей в изображении и создания коллажей;
* работы со слоями и управления слоями;
* выполнения тоновой и цветовой коррекции и ретуширования фотографий;
* компоновки текста и изображения;
* владения техническими приемами работы в компьютерной графике;
* компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения
  1. **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 рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. В виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного художественного образа в композиции; выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

Формы промежуточной аттестации:

зачет ― творческий просмотр (проводится в рамках аудиторного

времени);

экзамен ― творческий просмотр (проводится за рамками аудиторного времени).

Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет, в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти.

Тематика итоговых заданий в конце каждого учебного года может быть связана с планом творческой работы, конкурсно-выставочной деятельностью образовательной организации.

Итоговая аттестация в форме итогового просмотра-выставки проводится в конце второго полугодия обучения.

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами компьютерной графики, с соблюдением всех условий и правил графического дизайна. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в компьютерных графических программах, готовить проект к печати.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в области компьютерной графики.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся определяются образовательной организацией самостоятельно.

Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие критерии:

1. Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.

2. Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.

3. Стилистическое единство (гармоничность) формообразования композиционных элементов.

4. Соблюдение количественной меры (минимум средств — максимум выразительности) в применении формально-композиционных и художественно-образных средств для решения конкретно поставленной задачи.

5. Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней структуры.

6. Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.

7. Методическая последовательность работы над заданием.

***Критерии оценок***

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

*5 (отлично)* - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

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

*3 (удовлетворительно)* - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

**В обязанности учащихся входит принятие участия в культурно-просветительской деятельности, выставок, олимпиад, конкурсов.**

* 1. **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

***Методические рекомендации преподавателям***

Учебный материал, предлагаемый общеразвивающей программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно-композиционного творчества в области компьютерной графики и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления и овладения методическими принципами художественно-образного формообразования.

Методика проведения учебной и самостоятельной работы над заданиями должна предусматривать следующие основные этапы:

1. Объяснение теоретического материала по теме задания, установление связей с предыдущими темами и параллельными предметами (при их наличии), выяснение роли, места и значения данной темы в формировании способностей, навыков и умений.

2. Постановка методической цели, формулировка конкретной учебной задачи и содержания предстоящей работы, а также определение условий, требований, ограничений и критериев оценки конечного результата.

3. Коллективное или индивидуальное проведение анализа наиболее существенных вопросов, связанных с содержанием прорабатываемой темы, и определение оптимальных направлений, методов и средств решения поставленных задач.

4. Краткое описание материалов анализа, включающее содержание предполагаемого решения, основные художественно-образные характеристики и композиционно-выразительные средства практического воплощения творческого замысла.

5. Коллективное обсуждение материалов отчета, корректировка предлагаемого решения и средств его реализации.

6. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение педагогом.

7. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.

8. Просмотр выполненных работ, их коллективное обсуждение и обоснование выставленной оценки.

Предложенные в следующем разделе темы вопросов для повторения пройденного материала по теории и практических заданий по компьютерной графике можно рассматривать как рекомендательные. Это дает возможность педагогу творчески подойти к преподаванию учебного предмета, применять разработанные им методики.

***Примерный перечень вопросов по теоретическим разделам и темам учебного предмета***

**Раздел «Техника безопасности поведения в компьютерном классе»**

**Тема «Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе»**

1. Что нужно делать при появлении запаха гари в компьютерном классе?
2. Что надо делать, если есть неисправность в работе аппаратуры или вы слышите какой-либо необычный звук?
3. Перечислить требования безопасности в аварийных случаях.
4. Как обезопасить флеш-носители от вирусов?

**Тема «Правила поведения в компьютерном классе**

1. Назвать правила гигиены, которые необходимо соблюдать в компьютерном классе.
2. Что запрещается делать в компьютерном классе?
3. Перечислить обязанности учащегося в компьютерном классе.

**Раздел «Компьютерная графика как область графического дизайна»**

**Тема «Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики»**

1. Какие виды компьютерной графики вы знаете?
2. Какой вид компьютерной графики следует применить для разработки эмблемы предприятия, если заранее известно, что размер эмблемы может быть как малым (на бланках предприятия), так и большим (на уличных баннерах или на футболках)?
3. Какой вид компьютерной графики следует применить для обработки цветной фотографии, предназначенной для печати в качестве иллюстрации?
4. В каких единицах измеряют изображения в мониторе и в печатных изданиях?
5. Назовите наименьший элемент растрового изображения.
6. Для чего предназначены растровые редакторы?
7. Какие источники графических изображений для обработки в графическом редакторе вы знаете?

**Тема «Цвет в компьютерной графике. Цветовые модели»**

1. Почему цветовую модель RGB называют аддитивной?
2. Почему цветовую модель CMYK называют субтрактивной?
3. Какие основные цвета вы знаете? Какой цвет дает сумма дополнительных цветов в аддитивной модели?
4. Какие дополнительные цвета вы знаете? Какой цвет дает сумма основных цветов в аддитивной модели?

**Тема «Векторные и растровые форматы»**

1. Какие форматы графических файлов вы знаете?
2. В каких форматах файлов следует сохранять изображения, предназначенные для использования в интернете?
3. Преимущества и недостаток собственного формата Photoshop - PSD?

**Раздел «Программные средства компьютерной графики»**

**Тема «Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop»**

1. Каким образом можно увеличить масштаб изображения, чтобы рассмотреть поближе мелкие детали?
2. Как уменьшить масштаб изображения, чтобы оно целиком поместилось на экране?
3. Что такое альтернативные инструменты графического редактора?
4. Какой командой главного меню надо воспользоваться, чтобы открыть плавающую палитру?

**Тема «Использование цвета в графической композиции. Инструменты рисования в Adobe Photoshop»**

1. Что такое основной и фоновый цвета программы?
2. Какие инструменты рисования есть в редакторе Adobe Photoshop?
3. Каким инструментом надо воспользоваться для измерения цвета?
4. Что такое наложение цветов?
5. С каким количеством активных цветов можно работать в Adobe Photoshop?
6. Как можно быстро задать черный и белый цвета в качестве основного и фонового цветов в Adobe Photoshop?

**Тема «Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях»**

1. Как преобразовать фоновый слой изображения в обычный слой?
2. Какое максимальное количество слоев можно создать для одного изображения?
3. Что такое активный слой?
4. Что необходимо сделать, чтобы скрыть слой?
5. Как можно продублировать слой?

***Перечень творческих практических заданий, выполняемых средствами компьютерной графики***

***по разделам и темам программы***

**Раздел «Программные средства компьютерной графики»**

**Тема «Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop»**

1. Открыть в программе Adobe Photoshop изображение, увеличить-уменьшить масштаб просмотра изображения при помощи разных инструментов, сохранить изображение в рабочую папку под другим названием, выбирая формат сжатия файла.

**Тема «Использование цвета в графической композиции. Инструменты рисования в Adobe Photoshop»**

1. Упражнение «Забавные линии»: выбрать инструмент кисть. Задать параметр и жесткость, нарисовать непрерывную линию зигзагообразной формы, свободно изгибая, залить все секторы различными текстурами. Найти образы в работе и, сохраняя определенном формате, дать название.
2. Упражнение «Рисуем домик». Создать новый документ с определенными параметрами (цветовая модель RGB, разрешение 300, формат А4), нарисовать пейзаж с домиком, применяя разные параметры кистей. Используя инструмент Brush, щелкнуть на одной из точек изображения, после чего нажать клавишу <Shift> и щелкнуть в другой точке. Photoshop соединит начальную и конечную точки прямой линией. Можно использовать этот же прием вместе с инструментом Pencil. Затем открыть в программе Adobe Photoshop изображение с цветами и, используя инструмент Eyedropper, выбрать из него необходимые оттенки цвета, раскрасить рисунок.

**Тема «Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях»**

1. Упражнение «Рисование в слоях». Открыть новое изображение с заданными параметрами и цветным фоном. Создавать новые слои, рисуя на каждом слое простые абстрактные или изобразительные формы, придавая им определенный стиль (используя палитру Layer Style), придавая им разную степень непрозрачности, используя разные режимы наложения цветов в каждом слое. Передвигая их с помощью инструмента Move, создать уравновешенную композицию. Попробовать изменять порядок следования слоев в палитре Layer. Объединить слои. Сохранить в рабочую папку в определенном формате, дав оригинальное название своей работе.
2. Упражнение «Рисунок объемной кнопки в слоях». Открыть новый документ с параметрами 10х10 см, разрешение 300, выбрать светлый цвет фона. Создать новый слой, сделать круглое выделение (удерживая клавишу Shift) с растушевкой 0. Залить выделение простым градиентом. Сверху на этом же слое сделать выделение меньшего диаметра, назначив ему растушевку 5 пикселей, и залить тем же градиентом, но в противоположном направлении. Получилась резиновая кнопка, освещенная сбоку. Назначить слой с кнопкой тень в палитре Layer.

**Тема «Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop»**

1. Упражнение на выделение областей. Открыть несколько изображений и с помощью разных инструментов выделения вырезать необходимые фрагменты фотографий, применяя различную растушевку, логические операции с выделенными областями и, перенести в другой, заново созданный документ, названный «Монтаж». В документе «Монтаж» применить к каждой области масштабирование, трансформации.
2. Вырезая различные фрагменты изображений из разных фотографий, составить композицию, достигая равновесие элементов различной площади и окраски.

**Тема «Векторные инструменты в Adobe Photoshop. Рисование готовыми фигурами»**

1. Создать контур нужной формы прямо на открытом изображении и преобразовать в выделенную область. Залить созданную область текстурой и перенести в новый документ. Добавить новые готовые фигуры из меню инструмента Custom Shape (Произвольная фигура). Создать композицию из абстрактных элементов в теплом колорите (2-3 работы).

**Тема «Рисование в векторном редакторе. Управление объектами»**

Задания, целью которых является наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в векторном редакторе Adobe Illustrator в слоях с применением инструментов рисования, текстурных заливок.

1. Упражнение «Рисование геометрических фигур». Открыть новый документ и рисовать примитивы (прямоугольник, эллипс, многоугольник, звезда и т.п.), задавая их размеры, окраску и толщину контура. Составить из них композицию, добиться динамического равновесия элементов (ахроматическая гамма).
2. Упражнение «Рисование геометрических фигур». Открыть новый документ и рисовать примитивы (прямоугольник, эллипс, многоугольник, звезда и т.п.), задавая их размеры, заливку орнаментом и цвет контура. Составить композицию, добиваясь динамического равновесия элементов (хроматическая гамма).

**Раздел «Цвет в композиции и в компьютерной графике**»

**Тема «Способы создания цветовой гармонии в композиции»**

Задания, целью которых является наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в растровом редакторе Adobe Photoshop в слоях с применением инструментов рисования, эффектов слоев, текстурных заливок выделенных областей.

1. Создать композицию из изобразительных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы).

1. Создать композицию из изобразительных элементов на основе ярко выраженного контраста по цветовому тону и светлоте (2-3 работы).
2. Создать композицию из абстрактных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы).
3. Создать композицию из абстрактных элементов в теплом колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).
4. Создать композицию из абстрактных элементов в холодном колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).
5. Создать композицию из изобразительных элементов в теплом колорите (2-3 работы).
6. Создать композицию из изобразительных элементов в холодном колорите (2-3 работы).
7. Создать серию композиций на основе образно-ассоциативного восприятия цвета (весело-грустно, жарко-холодно, утро-вечер и т. п.).
8. Построить целостные, сохраняющие плоскость композиции, из простых геометрических фигур с использованием нюансных и контрастных ахроматических цветов.

**Раздел «Проектирование в графических редакторах»**

**Тема «Методы стилизации объекта»**

Упражнения выполняются в растровом редакторе Adobe Photoshop в слоях с применением инструментов рисования, эффектов слоев, текстурных заливок выделенных областей.

1. Построить формальную композицию в виде абстрактной условной структуры, взаимодействие элементов которой должно служить максимально наглядному выражению (конфигуративному, пластическому, фактурному и т.п.) каждой пары, указанной в теме задания, применяя знания о стилизации изображения: a) тяжесть-легкость; b) жесткость – гибкость; c) хрупкость – пластичность.
2. Выполнение декоративной стилизации растений с обобщением формы, изменением их контуров, отказом от деталей или добавлением не существующих в натуре деталей.
3. Выполнение декоративной стилизации растений с заменой цвета натуры.
4. Выполнение декоративной стилизации растений с насыщением их орнаментом.

**Тема «Организация композиционного центра»**

Задания, целью которых является наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в векторном и растровом редакторах в слоях с применением инструментов рисования, текстурных заливок и различных фильтров. Дать название работе. Количество заданий определяется преподавателем.

1. Составить композицию, выделяя главное приемом противопоставления.
2. Составить композицию, выделяя главное центральным расположением и размерами элементов.
3. Составить композицию, выделяя главное местом расположения.
4. Составить композицию, выделяя главное как самый большой элемент.
5. Составить композицию, выделяя главное структурой формы и размером (маленьким).
6. Составить композицию, выделяя главное фактурой.
7. Составить композицию, выделяя главное центром смещения относительно геометрического центра.
8. Составить композицию, обозначая композиционный центр вертикальной осью симметрии.
9. Составить композицию, смещая композиционный центр вверх.
10. Составить композицию, где композиционный центр смещен вверх и вправо.
11. Составить композицию, в которой композиционный и геометрический центры совпадают.
12. Составить композицию, в которой общий центр находится в середине, а вспомогательные - сверху и снизу.
13. Составить композицию, в которой главный центр находится сверху, а уравновешивающий ― внизу.

**Тема «Средства гармонизации в графической композиции»**

Задания, целью которых является наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в векторном и растровом редакторах в слоях с применением инструментов рисования, текстурных заливок и различных фильтров. Дать название работе.

Количество заданий для выполнения - на усмотрение преподавателя.

1. Создать ритмическую композицию из геометрических элементов в цвете.
2. Создать ритмическую композицию из растительных элементов в цвете.
3. Создать метрический ритм из изобразительных и геометрических элементов в полосе, прямоугольнике и круге.
4. Создать ритмическую композицию в полосе, квадрате и прямоугольнике, используя геометрические или растительные элементы.
5. Создать ритмическую композицию на основе контраста форм, используя геометрические или растительные элементы.
6. Создать геометрическую композицию с усилением ритмической организации за счет тона.
7. Создать тематическую ритмическую композицию в полосе, квадрате и круге.
8. Составить композицию, добиваясь статического равновесия элементов с помощью зеркальной симметрии (ахроматическая гамма).
9. Составить композицию, изображающую природную симметричную форму (бабочка, стрекоза, пейзаж с отражением).
10. Создать асимметричную композицию из геометрических фигур, букв или цифр (избегая равновесия пятен по массе, тону, цвету и фактуре).
11. Создать композицию из изобразительных элементов на основе ярко выраженного тонального контраста (ахроматическая гамма, не менее двух работ на основе повтора одного или нескольких элементов).
12. Создать композицию из изобразительных элементов на основе контраста тяжелого и легкого (ахроматическая гамма).
13. Создать композицию из геометрических фигур по пропорциям золотого сечения.
14. Создать композицию из изобразительных фигур, учитывая пропорции золотого сечения.

**Тема «Создание сложного коллажа из отсканированных изображений с ярко выраженным композиционным центром»**

Задание «Создание цифровой композиции со всеми этапами подготовки проекта» в растровом редакторе: идея – эскиз, создание макета, выбор изображений. Сканирование рисунка, подготовка к работе в растровом редакторе. Открытие необходимого количества фотографий. Цветовая коррекция и «обтравка» необходимых фрагментов. Внимательное отношение к растушевке выделяемой области. Сохранение выделенных областей в альфа-каналах. Монтаж выделенных фрагментов на едином холсте. Определение доминанты в композиции. Управление слоями. Использование фильтров, трансформации слоев, корректирующих слоев. Палитра History. Запись действия в протокол. Создание снимков состояния.

Предлагаемые темы: «Фантастическая география», «Роботы и люди», «Таинственный замок» и т.п.

**Тема «Стилизация в области компьютерной графики»**

Задание «Создание цифровой композиции со всеми этапами подготовки проекта» в растровом и векторном редакторах: идея – эскиз, создание макета, выбор изображений. Сканирование рисунка, подготовка к работе в растровом редакторе. Открытие необходимого количества фотографий. Цветовая коррекция и «обтравка» необходимых фрагментов. Импортирование в векторный редактор и продолжение работы в нем.

1. На основе анализа смыслового содержания общего понятия "дерево" выявить его морфологические, физические, функциональные свойства и признаки, после чего построить графическую композицию, образно подчинив все структурные элементы изображения дерева (корни, ствол, ветви, крона) какому-нибудь одному формообразующему свойству или признаку.

2. Сформировать образную структуру графического изображения объекта под общим названием "животное", используя заданное свойство как смысловую основу, обусловливающую строение всех его элементов, связей и отношений.

**Тема «Передача в композиции состояния человека и природы средствами компьютерной графики»**

1. Упражнение на имитацию природных явлений – радуги, пейзажа, засыпанного снегом.
2. Упражнение на рисование космических явлений в растровом редакторе.
3. Упражнения на использование трехмерных эффектов для создания объема в векторном редакторе.

Упражнения на добавление глубины и объема в векторном редакторе с помощью инструмента Mesh (Градиентная сетка). Эффекты тени. Имитация глубины с

**Тема «Компьютерная графика и основы дизайна»**

1. Создать цифровую иллюстрацию.
2. Создать макет книги.
3. Создать проект рекламного оформления фасада магазина в виде крупномасштабной, яркой и выразительной шрифтовой композиции.
4. Создать проект разработки графического знака на основе изобразительного элемента и шрифта, при соблюдении читаемости. Ахроматический вариант и хроматический.

**VI. Программа творческой, методической и**

**культурно-просветительской работы.**

6.1. Программа творческой, методической и культурно- просветительской деятельности разрабатывается педагогическим коллективом Учреждения на каждый учебный год самостоятельно,утверждается приказом руководителя Учреждения и является неотъемлемой частью программы реализуемой в Учреждении, отражается в общем плане работы в соответствующих разделах (конкретный перечень составляется ежегодно в едином плане работы школы).

6.2.Цель программы:

-создание в Учреждении комфортной развивающей образовательной среды для обеспечения высокого качества образования, его доступности, открытости, привлекательности для учащихся, их родителей(законных представителей) и всего общества, а также духовно- нравственного развития, эстетического воспитания и художественного становления личности.

Задачи программы:

-организация творческой деятельности учащихся путем проведения мероприятий (конкурсов, фестивалей, мастер-классов, олимпиад, творческих встреч, и др.);

-организация посещения учащимися учреждений культуры г. Салавата, г. Стерлитамака, г. Кумертау, г. Уфы;

-организация творческой и культурно-просветительской деятельности на муниципальном, межмуниципальном уровне совместно с дошкольными детскими учреждениями, образовательными учреждениями (школами) среднего профессионального образования, реализующими основные профессиональные образовательные программы в области музыкального искусства;

-использование в образовательном процессе образовательных технологий, основанных на лучших достижениях отечественного образования в сфере культуры и искусства, а также современного развития музыкального искусства и образования ;

-организация эффективной самостоятельной работы учащихся упри поддержке преподавателей Учреждения и родителей (законных представителей) учащихся;

-создание учебных творческих коллективов(инструментальных ансамблей, хоровых коллективов);

-организация активного участия членов педагогического коллектива в планировании развития Учреждения и его реализации, а также в инновационной, опытно-экспериментальной деятельности Учреждения;

-обеспечение условий повышения профессиональной компетенции , роста педагогического мастерства и развития творческого потенциала преподавателей;

- экспертно-диагностическое и аналитическое обеспечение образовательно-воспитательного процесса;

- изучение и распространение новых методик , технологий, программ, учебников и др.;

-организация выставок научно-методической и учебно- методической литературы;

-повышение качества педагогической и методической работы Учреждения через регулярное участие преподавателей в методических мероприятиях на муниципальном и межмуниципальном, республиканском уровнях, за пределами РБ (мастер-классы, конкурсы, концерты, творческие отчеты, конференции, форумы), а также обобщение опыта педагогической и методической работы педагогического коллектива Учреждения;

6.3. В рамках творческой, методической и культурно-просветительской деятельности Учреждение сотрудничает:

-на межмуниципальном уровне – с детскими садами, с общеобразовательными школами;

-на республиканском уровне - со школами искусств г. Стерлитамака, СМК г. Салавата, РУМЦ (курсы повышения квалификации преподавателей), г. Уфа;

6.4. Творческая, методическая и культурно-просветительская деятельность учащихся и преподавателей Учреждения осуществляется в счет времени отведенного на внеаудиторную работу учащихся

**VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

***Список методической литературы по дизайну***

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007
2. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. ― Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989
3. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2006
4. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2006
5. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д : Феникс, 2005
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б.Устин. – М., АСТ: Астрель, 2007
7. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. – Минск, Харвест, 1999

***Список учебной литературы по компьютерной графике***

1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.:АСТ, Астрель, 2007
2. Клосковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клосковски; пер. с анг. В.Н.Мирошникова. – М., НТ Пресс, 2005
3. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с анг. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003
4. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед. вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера – 4-е изд., М., Издат. центр «Академия», 2007
5. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А.Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003

***Средства обучения***

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

*Аппаратное обеспечение:*

1. Процессор Pentium IV и выше;
2. Оперативная память 384 Мб;
3. 64 Мбайт видеопамяти;
4. 650 Мбайт памяти на жестком диске
5. Дисплей с разрешением не менее 1024х768.

*Программное обеспечение:*

1. Операционная система Windows XP с Service Pack 1 или 2;

1. Растровый редактор Adobe Photoshop;
2. Векторный редактор Adobe Illustrator или CorelDRAW;
3. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

**Для практического освоения правил работы в сети класс должен быть подключен к Интернету**.