

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

**ПРЕДМЕТНАЯ ОБЛАСТЬ
В.02. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ**

**ПРОГРАММА
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ**


«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Составитель:

Тарасенко Николай Васильевич
преподаватель первой квалификационной категории

**г. РЫБИНСК
2014 г.**

РАССМОТРЕНО
Методическим советом МОУ ДОД ДХШ
Председатель методического совета

 Т. В. Ромашова
" 13 " ноября 2014 г.
протокол от 13.11.2014 № 2

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ ДОД ДХШ

 Н. В. Тарасенко
" 13 " ноября 2014 г.

Программа учебного предмета «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства "Живопись".

Рецензент: Замотина Е.Ю., заместитель директора по научно-методической работе ГОУ СПО ЯО "Ярославского художественного училища (техникума)", преподаватель высшей квалификационной категории

Рецензент: Потурай П.В., заслуженный работник культуры Российской Федерации, преподаватель высшей квалификационной категории МОУ ДОД ДХШ

Содержание

| | |
|---|----|
| Пояснительная записка..... | 4 |
| Учебно-тематический план..... | 8 |
| Содержание учебного предмета | 11 |
| Методическое обеспечение учебного процесса..... | 21 |
| Список литературы | 23 |

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность дополнительной программы.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» составлена в соответствии с Федеральными государственными требованиями к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись», утвержденными приказом Министерства культуры РФ от 12. 03. 2012г. № 156 (далее ФГТ).

Учебный предмет «Компьютерная графика» дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись» входит в вариативную часть предметной области «Художественное творчество». Учебный курс «Компьютерная графика» расширяет возможности творчества, помогает обучающимся в определении будущей профессиональной деятельности, развивает навыки работы с компьютерной техникой. Это один из путей самореализации и самоопределения человека в социуме, ориентированный на изучение художественных техник, используемых в прикладной графике и освоение графических программных продуктов, являющихся мировым промышленным стандартом на примере Adobe Creative Suit.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.

Причина, побудившая создать программу — нарастающий уровень использования цифровых технологий в мировой художественной практике в различных областях любительского и профессионального художественного творчества. Наличие компьютерной грамотности, владение специализированным программным обеспечением — обязательный атрибут при трудоустройстве специалиста. Эти знания важны как для будущего художника-профессионала, так и для просто творчески ориентированной личности.

На фоне крайне бедных опубликованных учебно-методических разработок по данной тематике, идея программы создавалась практически с нуля. Главное в программе — связь теории и практики, сочетание теоретической части занятия с постановкой задач её практической части. В программе осуществлена попытка широко охватить основные направления художественного творчества, в которых задействованы компьютерные технологии. За основу методики, её базу, взято решение композиционных, художественных задач. Изучение компьютерных технологий рассматривается лишь как средство, а не цель в решении этих задач. Освоение компьютерных приёмов и технологий работы проходит в процессе воплощения творческой идеи обучающегося, что заставляет его сосредоточиться на главном — творческом и интеллектуальном росте. В результате, понимание логики работы с компьютерными программами проходит для обучающегося незаметно, органически интегрируя в учебный процесс.

Новизна и актуальность для страны, региона и нашего учреждения состоит в том, что программа хорошо вписывается в общую дополнительную предпрофессиональную программу «Живопись» в качестве её вариативной части. Программа позволяет на различных этапах взаимодействовать с другими компонентами общей программы, расширяя и закрепляя знания, полученные обучающимися по другим направлениям, углубляя понимание о сфере практического применения их творчества.

Цель программы:

Расширение творческих навыков обучающихся в области прикладной графики, основанной на принципах и приёмах графического дизайна и художественного конструирования посредством освоения методов создания и электронной обработки информации.

Задачи программы:

1. Развивающие (личностные) – это формирование умений и навыков учебной, практической, умственной деятельности, развитие познавательных процессов обучающихся (память, речь, мышление, внимание, воображение, восприятие), умений применять логические операции (анализ, синтез, сравнение, классификация, систематизация, обобщение), а также развитие воли, эмоций, интересов, способностей, дарований личности.
2. Образовательные задачи — изучение и освоение основ работы с творческой композицией средствами компьютерных графических технологий. Развитие у обучающихся навыков и умений в работе с компьютерными графическими программами. Освоение методов создания и обработки цифровых изображений. Решение практических прикладных художественных задач с использованием традиционных художественных материалов и компьютерных программных приложений.
3. Воспитательные (общекультурные) задачи — приобщение обучающихся к пониманию нравственных, трудовых, этических, эстетических, правовых, санитарно-гигиенических, экологических вопросов. Эти задачи решаются посредством составления и обсуждения с обучающимися темы задания и поиском её решения в процессе выполнения работы.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы.

Для составления учебной программы мной были изучены и использованы элементы программ:

- Программа отделения художественного конструирования Ивановского художественного училища «Предметный дизайн» под редакцией Грибова Владимира Борисовича, заведующего отделением ИОХУ, доцента кафедры АрД ИГПУ, члена Союза художников и Союза дизайнеров России, преподавателя высшей категории. Из данной программы взяты идеи занятия по композиционному приёму организации ритма в композиции — модульная сетка. Данный приём помогает раскрыть обучающимся базовые композиционные понятия, ведущие к пониманию основ пластического и ритмического характера орнаментальной композиции.
- Программа «Композиция книги» кафедры художественно-технического проектирования печатных изданий МГУП имени Ивана Федорова в изложении Семенова Сергея Андреевича, проректора по ИТ и техническому оснащению МГУП имени Ивана Федорова. Из данной программы взята идея и методика создания обучающимися детской книги-сказки, имеющей ритмическо-возрастающий цикл повествования. Данное задание позволяет познакомить обучающихся с принципами конструирования книги, этапами и особенностями оформления детского издания. Ввиду возрастных особенностей обучающихся, тема издания психологически воспринимается и реализуется довольно легко, что позволяет полнее её раскрыть.

- Программа «Шрифт» кафедры художественно-технического проектирования печатных изданий МГУП имени Ивана Федорова в изложении Тарбеева Александра Владимировича, преподавателя Московского государственного университета печати и Высшей академической школы графического дизайна. Из данной программы взята идея задания по освоению каллиграфического письма и создания монограммы, а также задания «Слово-образ», те, что наиболее легко можно адаптировать к восприятию детской аудиторией.

Многие темы в предлагаемой программе легко интегрируются с другими предметными программами общей дополнительной предпрофессиональной программы, дополняя и раскрывая их. Например, «Рисунок» — с заданием по моделированию гипсовых геометрических форм — куб, цилиндр, шар, конус, «Композиция» — с заданием по шрифту, орнаменту или силуэтной композиции с пейзажем.

Данная программа является следующим этапом развития экспериментальной программы «Дизайн и компьютерные технологии», разработанной мной в 2008 году для МОУ ДОД ДХШ г. Рыбинск. В дополнение к этой программе, на основании опыта работы с разной возрастной аудиторией обучающихся, была разработана содержательная часть второго года обучения и переработана программа первого года.

Возраст детей

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте 11-14 лет.

Сроки реализации программы

«Компьютерная графика» реализуется для обучающихся во втором и третьем классе образовательного учреждения. При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий со второго по третий классы составляет 33 недели ежегодно.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 2 года составляет 198 часов, в том числе аудиторные занятия - 132 часа, самостоятельная работа - 66 часов.

Формы и режим занятий:

Для реализации программы предлагается мелкогрупповая форма занятий в виде уроков, лекций, экскурсий, встреч, занятий-конкурсов, защиты идеи, групповых обсуждений. Режим занятий — 2 академических часа в неделю.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

- изменения в познавательных интересах обучающихся, их профессиональных намерениях выраженный в появлении интереса к основным направлениям дизайна, его прикладному выражению;
- изменения в психологических навыках — приобретение сенсорных навыков, моторных, двигательных навыков, навыков регулирования действия, связанных с коммуникативной деятельностью между человеком и компьютером (работа с программным интерфейсом, мышью, клавиатурой, графическим планшетом, сканнером и т.п.);

- изменения в психологических умениях — способности или готовности использовать знания на практике;
- изменения в психологических умениях, как сложных форм деятельности человека, требующих овладения системой навыков (умение анализировать и развивать тему, осуществлять поиск материалов);
- изменение соотношения между репродуктивной и продуктивной деятельностью учащихся (появление стремления к творчеству в результате овладения приёмами творческой деятельности).

Система проверки результативности изучения обучающимися курса включает в себя промежуточные и итоговые задания, позволяющие анализировать полученные обучающимися навыки и умения. Для выявления изменений в познавательных интересах и проф. намерениях, обучающимся дается право выбора формы и техники исполнения итоговых работ за полугодия.

Формы и методы подведения итогов.

Оценка качества реализации учебного предмета является составной частью содержания учебного предмета и включает в себя:

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточную аттестацию обучающихся.

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

Промежуточная аттестация проводится в форме просмотра в конце 4 полугодия в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в 2-3 классах. На ней оцениваются итоговые работы по 4-й и 6-й темам во втором и третьем классе, выполненные согласно тематическому плану.

Промежуточная аттестация проводится в форме просмотра в конце 6 полугодия в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в 2-3 классах. На ней оцениваются итоговые работы по 9-й и 14-й темам во втором классе, и по 9-й и 10-й темам в третьем классе, выполненные согласно тематическому плану.

Критерии оценки работ:

Качество подготовки обучающихся при проведении текущего контроля и промежуточной аттестации оценивается в баллах:

5 (отлично) – ученик самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением, 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.

Дополнительными формами подведения итогов служат:

- Выставка;
- Защита творческого проекта;
- Учебная конференция.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Требования к уровню подготовки, обучающихся разработаны в соответствии с ФГТ. Результатом освоения программы «Живопись»: «Компьютерная графика» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков:

- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № | Перечень разделов и тем | Вид учебного занятия | Количество часов | | |
|---|--|----------------------|-------------------------------|------------------------|--------------------|
| | | | Максимальная учебная нагрузка | Самостоятельная работа | Аудиторные занятия |
| Второй класс | | | 99 | 33 | 66 |
| Первое полугодие (32 часа аудиторных занятий, 16 недель) | | | | | |
| 1. | Вводная беседа. Обзор направлений компьютерной графики, основных прикладных программ. Рассмотрение принципов взаимодействия графических компьютерных программ с операционной системой, знакомство с графическим планшетом. | Вводная лекция | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Обзор экранных технологий, инфографика, пиктограммы, компьютерные миниатюры, интерфейс. Создание компьютерной миниатюры. | Урок | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Основы создания векторной иллюстрации. Растровая и векторная графика – сходство и различия. Adobe Illustrator как промышленный стандарт. Моделирование объемных форм из простых — гипсовые фигуры. | Урок | 9 | 3 | 6 |

| | | | | | |
|---|---|----------------------------|----|---|----|
| 4. | Векторная иллюстрация. Моделирование живых растительных форм — фрукты, овощи, ягоды. Составление натюрморта. | Урок | 9 | 3 | 6 |
| 5. | Векторная иллюстрация. Построение сложных составных объектов. | Практическое занятие | 6 | 2 | 4 |
| 6. | Векторная иллюстрация. Силуэт, плановость, освещение, среда. Понятие масштабности. Создание сложной композиции с элементами пейзажа и фигурами людей, животных. | Урок | 15 | 5 | 10 |
| Второе полугодие (34 часа аудиторных занятий, 17 недель) | | | | | |
| 7. | Организация плоскости. Статика. Динамика. Равновесие. Упражнение и творческая композиция из геометрических фигур. | Урок | 6 | 2 | 4 |
| 8. | Понятие простого ритма. Модульная композиция, раппорт. | Урок | 9 | 3 | 6 |
| 9. | Орнамент. Обзор истории и мировой культуры орнамента. Ленточный орнамент — копия исторического образца. Создание авторского ленточного орнамента. | Урок-зачёт | 9 | 3 | 6 |
| 10. | Растровая графика. Adobe Photoshop, как промышленный стандарт. Базовые технологии — ретушь изображений. | Практическое занятие | 3 | 1 | 2 |
| 11. | Adobe Photoshop. Базовые технологии — тональная и цветовая коррекция растровых изображений. Понятие цветоведения. | Урок, практическое занятие | 3 | 1 | 2 |
| 12. | Adobe Photoshop. Базовые технологии — создание покадрового анимированного изображения. Графические форматы изображений. | Урок | 3 | 1 | 2 |
| 13. | Adobe Photoshop. Базовые технологии — выделение растровых изображений из фона. Освоение техники коллажа. Творческий коллаж – обзор техник коллажа, самостоятельная творческая композиция. | Урок | 6 | 2 | 4 |
| 14. | Взаимодействие компонентов пакета Adobe. Творческая работа в смешанной технике — «Социальный плакат». | Урок-зачёт | 12 | 4 | 8 |

| | Третий класс | | 99 | 33 | 66 |
|---|---|-------------------------------|----|----|----|
| Первое полугодие (32 часа аудиторных занятий, 16 недель) | | | | | |
| 1. | Основы шрифтовой культуры. Конструкция шрифта, элементы. Краткая история шрифта. Классификация шрифтов. Каллиграфия – упражнение. Создание монограммы. | Урок. Практическая работа | 6 | 2 | 4 |
| 2. | Основы шрифтовой культуры. Создание шрифтовой композиции «Слово-образ». | Урок | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Основы шрифтовой культуры. Шрифтовая композиция. | Урок | 9 | 3 | 6 |
| 4. | Основы шрифтовой культуры. Шрифт в рекламе. Создание афиши. | Урок | 9 | 3 | 6 |
| 5. | Технологии создания нелинейной анимации. Анимация в рекламе. | Урок | 6 | 2 | 4 |
| 6. | Технологии создания нелинейной анимации. Флэш. Создание анимированной открытки. | Урок | 12 | 4 | 8 |
| Второе полугодие (34 часа аудиторных занятий, 17 недель) | | | | | |
| 7. | Основы создания графических элементов фирменного стиля. Силуэт, стилизация, знак. Оформление элементов фирменного стиля в форме печатной продукции. | Урок | 15 | 5 | 10 |
| 8. | Книжная графика. Композиция книги. Техники иллюстрирования. Обзор программ вёрстки, основные принципы работы с электронным макетом многостраничного издания. Правила текстового набора. | Лекция, урок творчества | 6 | 2 | 4 |
| 9. | Книжная графика. Создание проекта детской книги-сказки. | Урок-зачёт | 18 | 6 | 12 |
| 10. | Упаковка, как синтез графической и рекламной культуры. Создание макета упаковки. | Урок-зачёт | 12 | 4 | 8 |

3. СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

ВТОРОЙ КЛАСС (первый год обучения по программе)

Задачи:

1. Формирование мотивации учащихся к изучению компьютерных технологий графического цикла;
2. Овладение программным инструментарием, средствами коммуникации с компьютером;
3. Изучение основ композиции в прикладной графике;
4. Освоение принципов работы с векторной графикой;
5. Освоение приёмов работы с растровой графикой;

СОДЕРЖАНИЕ:

- 1. Вводная беседа. Обзор направлений компьютерной графики, основных прикладных программ. Рассмотрение принципов взаимодействия графических компьютерных программ с операционной системой, знакомство с графическим планшетом. 2 часа.**

Краткая характеристика: Вводная лекция.

Задача: Показать широту применения компьютерных технологий в решении прикладных задач художника. Выявить уровень знаний обучающихся в области компьютерных технологий, степень его подготовленности к использованию программных средств. Познакомить с базовыми принципами работы компьютера, взаимодействия программ и операционной системы. Организовать пробную работу с использованием программного обеспечения и графического планшета.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, графические планшеты, наглядный и дидактический материал в виде электронных изображений.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, программа просмотра растровых изображений.

Самостоятельная работа: Составить список художественных специальностей, в которых применяются графические компьютерные технологии. Записать названия основных программ, используемых специалистами перечисленных областей.

- 2. Обзор экранных технологий, пиктограммы, компьютерные миниатюры, интерфейс, инфографика. Создание компьютерной ми-**

миниатюры. 4 часа.

Краткая характеристика: Изучение средств коммуникации человека с компьютером (электронным устройством), создание компьютерной миниатюры.

Задача: На примере средств коммуникации и связи (компьютеры, телефоны, планшеты и т.п.) показать важность графического интерфейса, как средства управления электронным устройством. Объяснить логику и принципы работы с графическим интерфейсом. Знакомство с историей развития графических интерфейсов, широтой их применения, общепринятыми элементами. Обзор графических элементов, составляющих интерфейс на примере пиктограмм, компьютерных миниатюр. Обоснование важности создания и использования графических миниатюр на примере инфографики. Создание обучающимися растровой компьютерной миниатюры от эскиза до готового файла в формате *.ico на свободную тему.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, карандаши, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop + свободно распространяемая программа создания компьютерных миниатюр.

Самостоятельная работа: Нарисовать эскизы серии (2-3) компьютерных графических миниатюр на заданную индивидуально тему.

3. Основы создания векторной иллюстрации. Растровая и векторная графика – сходство и различия. Adobe Illustrator как промышленный стандарт. Моделирование объемных форм из простых — гипсовые фигуры. 6 часов.

Краткая характеристика: Изучение возможностей векторного редактора. Моделирование формы, стандартный градиент.

Задача: Познакомить обучающихся с технологией растровой и векторной графики, наглядно продемонстрировать сходство и различие, плюсы и минусы этих технологий с помощью дидактических материалов. Обосновать необходимость изучения векторной графики, как базовой в курсе. Выполнить работу по созданию изображения объемных гипсовых форм (шар, куб, конус) с помощью простых векторных фигур. Смоделировать материальность и светотень с помощью стандартных градиентов. Создать композицию в листе.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Нарисовать простую гипсовую форму (куб, шар), материал — бумага формата А3, карандаш (мягкий материал).

4. Векторная иллюстрация. Моделирование живых растительных форм — фрукты, овощи, ягоды. Натюрморт. 6 часов.

Краткая характеристика: Изучение возможностей векторного редактора. Моделирование формы, сетчатый градиент.

Задача: Построение объектов сложной растительной формы — фрукт, ягода, группа ягод, овощ — на выбор обучающегося. Моделирование объема, фактуры, светотени с помощью инструментов векторного редактора.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Нарисовать живописный набросок фрукта, ягод(ы) или овоща. Материалы – бумага А4, акварель.

5. Векторная иллюстрация. Построение сложных составных объектов. 4 часа.

Краткая характеристика: Выполнение упражнения для освоения инструментов векторного редактора.

Задача: Выполнить упражнение на освоение инструментария построения сложной векторной кривой. Освоить принцип построения и монтажа отдельных фрагментов в общую форму по готовому растровому эскизу (заготовке).

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Создать стилизованное изображение животного в технике аппликации, формат А4.

6. Векторная иллюстрация. Силуэт, плановость, освещение, среда. Понятие масштабности. Создание сложной композиции с элементами пейзажа. 10 часов.

Краткая характеристика: Создание пейзажной композиции с фигурами людей или животных, используя векторные технологии.

Задача: Показать обучающимся значение силуэта в композиции. Объяснить понятие масштабности, показать примеры пейзажей, в которых присутствует многопла-

новость, атмосферность. Создать эскизы композиции с многоплановым пейзажем и силуэтными персонажами, введя в композицию для упрощения работы с силуэтом контурный свет, и реализовать работу в векторном формате.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, карандаши, сканнер, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Сделать зарисовку архитектурного или природного пейзажа. Материалы – бумага А4, акварель, карандаш.

7. Организация плоскости. Статика. Динамика. Равновесие. Упражнение и творческая композиция из геометрических фигур. 4 часа.

Краткая характеристика: Объяснить композиционные понятия – статика, динамика, равновесие.

Задача: Рассмотреть на примерах супрематических композиций художников русского авангарда применение композиционных приёмов «статика», «динамика», «равновесие» для достижения поставленных задач. Выполнить упражнение с тремя простыми геометрическими фигурами в заданном формате на три заданных состояния. Выполнить две многофигурные композиции из геометрических фигур с задачей добиться состояния статики и динамики, соблюдая общность колористического решения.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Написать небольшое эссе, в котором дать краткую характеристику формальной композиции, перечислить 3 основных композиционных принципа, кратко их описать. Объем – 1-2 страницы А4.

8. Понятие простого ритма. Модульная композиция, раппорт. 6 часов.

Краткая характеристика: Создать модульную и раппортную композицию.

Задача: Объяснить понятие композиционного ритма на примере модуля с созданием модульной композиции и раппорта, с созданием простого раппортного построения. Использовать дидактический и методический материал с историческими примерами (пряничные доски и пр.).

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, карандаши, сканнер, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Сфотографировать предметы быта, имеющие художественное оформление в виде модульной и (или) раппортной композиции. Мотивировать выбор рисунка художником.

9. Орнамент — обзор истории и мировой культуры орнамента. Ленточный орнамент — копия исторического образца. Создание авторского ленточного орнамента. 6 часов.

Краткая характеристика: Создание копии орнамента, создание авторского орнамента, методы автоматизация работы.

Задача: Объяснить обучающимся основные принципы орнаментального построения — ритм, общность пластического решения элементов, графическая рифма, историю возникновения орнамента. Создать копию ленточного орнамента на выбор учащегося, используя исторические образцы различных эпох и культур. Создать авторский ленточный орнамент. Реализовать оба орнамента в виде орнаментальной векторной кисти.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, карандаши, сканнер, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Выполнить зарисовку по фотографии, либо с натуры элемента растения (листья, плоды, соцветия). Нарисовать эскиз растительного, либо абстрактного ленточного орнамента, предложить его для оформления предмета быта. Материалы — бумага А4, карандаши, цветные карандаши.

10. Растровая графика. Adobe Photoshop как промышленный стандарт. Базовые технологии — ретушь изображений. 2 часа.

Краткая характеристика: Изучение принципов и приёмов ретуши растровых изображений.

Задача: Обучение приёмам технической и художественной ретуши растровых изображений. Обзор инструментов ретуши, описание системы работы. Выполнение упражнения по ретуши заготовленных образцов, фотоматериалов обучающихся.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop.

Самостоятельная работа: Подобрать в домашнем альбоме фотографию, требующую ретуши. Выполнить сканирование и ретушь изображения.

11. Adobe Photoshop. Базовые технологии — тональная и цветовая коррекция растровых изображений. Понятие цветоведения. 2 часа.

Краткая характеристика: Изучение принципов и приёмов цветокоррекции растровых изображений.

Задача: Обучение принципам и приёмам тональной и цветовой коррекции растровых изображений. Обзор инструментов коррекции. Выполнение упражнения по тонально-цветовой коррекции образцов, фотоматериалов обучающихся.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде граф. изображений.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop.

Самостоятельная работа: Подобрать в домашнем альбоме фотографию, требующую тонально-цветовой коррекции. Выполнить сканирование (если требуется) и коррекцию изображения.

12. Adobe Photoshop. Базовые технологии — создание покадрового анимированного изображения. Графические форматы изображений. 2 часа.

Краткая характеристика: Создание анимированного изображения.

Задача: Знакомство с принципами покадровой растровой анимации с использованием инструментария растрового графического редактора. Создание анимационной миниатюры на несколько десятков кадров. Обзор особенностей форматов цифровой записи графических файлов.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, карандаши, сканнер, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop.

Самостоятельная работа: Познакомиться с определёнными преподавателем видеоматериалами о процессе создания мультфильмов, технологиях анимации.

13. Adobe Photoshop. Базовые технологии — выделение растровых изображений из фона. Освоение техники коллажа. Творческий коллаж – обзор техник коллажа, самостоятельная творческая композиция. 4 часа.

Краткая характеристика: Освоение техники электронного коллажа.

Задача: Освоение приемов выделения из фона и использования части растрового изображения. История коллажа, как самостоятельного художественного произведения, обзор техник коллажирования. Создание творческого фотоколлажа на заданную тематику.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop.

Самостоятельная работа: Осуществить сбор графического материала, необходимого для реализации творческой аудиторной работы.

14. Взаимодействие компонентов пакета Adobe. Творческая работа в свободной технике «Социальный плакат». 8 часов.

Краткая характеристика: Создать плакат формата А3 на социально важную тематику.

Задача: Выполнить творческую работу в свободной технике «Социальный плакат». Темы плаката – экология, социальные вопросы, развитие спорта, туризма в регионе, сохранение памятников архитектуры и пр. на выбор обучающегося. Допускается использовать любые изученные за период обучения техники, приёмы и инструменты.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, графические материалы и инструменты, графический планшет, манипулятор – мышь, фотокамера, фотоматериалы обучающихся.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Осуществить сбор графического материала, необходимого для реализации творческой аудиторной работы, создать его самостоятельно с помощью фотосъемки.

В конце первого года обучения обучающиеся будут:

- знать логику работы с программным интерфейсом;
- уметь создавать миниатюрную экранную графику;
- уметь моделировать простые и сложные формы объектов с помощью векторных графических средств, передавать их освещенность и материальность;
- уметь решать композиционные задачи с использованием таких понятий, как силуэт, плановость, освещенность, среда;
- иметь представление о задачах формальной композиции;

- знать традиции и принципы построения орнаментальной композиции;
- уметь работать над исправлением недостатков растровой графики;
- уметь создавать покадровую растровую анимацию;
- знать принципы работы с творческим коллажем.

ТРЕТИЙ КЛАСС (второй год обучения по программе).

Задачи:

1. Освоение культуры шрифта;
2. Знакомство с технологиями анимации в рекламе;
3. Изучение основ создания элементов фирменного стиля;
4. Формирование представлений об особенностях и выразительных возможностях книжной графики;
5. Освоение приёмов оформления упаковки.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Основы шрифтовой культуры. Конструкция шрифта, элементы. Классификация шрифтов. Краткая история шрифта. Каллиграфия – упражнение. Создание монограммы. 4 часа.

Краткая характеристика: Создать персональную монограмму обучающегося.

Задача: Продемонстрировать обучающимся конструкцию шрифта, его элементы, особенности, классификацию. Кратко изложить историю шрифта, его эволюцию. Провести практическую работу по каллиграфии, результатом которой будет монограмма с инициалами обучающегося. Оцифровать полученный результат, внося необходимые поправки и доработки.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, графические материалы и инструменты, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: С помощью традиционных инструментов каллиграфии – палочки, пера и туши выполнить упражнение на написание заданных слов, словосочетаний.

2. Основы шрифтовой культуры. Создание шрифтовой композиции «Слово-образ». 4 часа.

Краткая характеристика: Выполнить творческую работу «Слово-образ».

Задача: Задача работы — выполнить шрифтовой рисунок слова или словосочетания таким образом, чтобы графическое решение максимально отражало его лексическое значение. Выполняется работа каллиграфическим методом, либо используется рисованный шрифт.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, графические материалы и инструменты, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Выполнить зарисовку объектов (животных, растений, явлений и т.п.), взятых за образ при выполнении задания. Формат А4, материалы – бумага, карандаш, акварель.

3. Основы шрифтовой культуры. Шрифтовая композиция. 6 часов.

Краткая характеристика: Создать шрифтовую композицию

Задача: Выполнить творческую композицию, используя в качестве графического материала шрифтовые знаки (буквы и символы) и их элементы. Темы работ – по мотивам известных картин, по мотивам мультфильмов, сказок, автопортрет, портрет друга и пр.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Провести самостоятельное исследование классификации шрифтов. Создать лист (электронный или бумажный документ) с двумя – тремя образцами шрифтов по каждой группе. Описать их особенности, сходство и различия внутри группы.

4. Основы шрифтовой культуры. Шрифт в рекламе. Создание афиши. 6 часов.

Краткая характеристика: Выполнить тексто-графическую композицию. Создать афишу мероприятия (концерт, фильм, выставка и т.п.)

Задача: Познакомить обучающихся с композиционными приёмами в шрифтовом плакате. Выполнить практическую работу — шрифтовой коллаж по мотивам пословиц и поговорок. Выполнить шрифтовой плакат-афишу (приглашение на мероприятие), формата А3. В этих работах может быть использована растровая графика.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, графические материалы и инструменты, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Осуществить сбор графического материала, необходимого для реализации творческой аудиторной работы.

5. Технологии создания нелинейной анимации. Анимация в рекламе. 4 часа.

Краткая характеристика: Создать анимированный рекламный баннер.

Задача: Обсудить использование анимации в рекламе. Познакомить обучающихся с технологиями нелинейной анимации. Создать рекламный баннер в заданном формате с использованием нелинейной анимации.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash.

Самостоятельная работа: Написать короткое эссе о целях и задачах визуальной рекламы, основных её носителях, способах передачи рекламной информации.

6. Технологии создания нелинейной анимации. Флэш. Создание анимированной открытки. 8 часов.

Краткая характеристика: Создание электронной открытки.

Задача: Создать электронную открытку с использованием технологий нелинейной анимации. Открытка может быть построена на сюжетном сценарии и иметь фиксированное время воспроизведения, не иметь фиксированного времени воспроизведения, а также она может представлять собой оживленную в некоторых деталях статическую композицию.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, графические материалы и инструменты, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash.

Самостоятельная работа: Познакомиться с определёнными преподавателем видеоматериалами о процессе создания мультфильмов, технологиях анимации. Подготовить сценарий анимации нарисовать эскизы раскадровки сцен (аниматик), персонажей, деталей композиции. Материалы – бумага, формата А4, карандаши, цветные карандаши, акварель.

7. Основы создания графических элементов фирменного стиля. Силуэт, стилизация. Проектирование знака (логотипа). Оформление элементов фирменного стиля в форме печатной продукции. 10 часов.

Краткая характеристика: Создать фирменный стиль абстрактной или существующей компании.

Задача: Сформировать у обучающихся представление о принципах и этапах работы над фирменной символикой, объяснить последовательность действий. Задание разбивается на 4 этапа. Этап первый — зарисовка животного или растения, работа над силуэтом, изучение особенностей объекта. Этап второй — изучение методов стилизации изображения. Этап третий — работа над преобразованием изученного художественного материала в знак (логотип). Этап четвертый — оформление элементов фирменного стиля (визитка, бланк, конверт и т.п.)

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, графические материалы и инструменты, графический планшет, манипулятор – мышь, фотокамера, фотоматериалы обучающихся.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Сделать зарисовки животных, растений, или прочих объектов, выбранных за основу стилизуемого изображения (знака). Материалы – бумага, формата А4, карандаши, цветные карандаши, акварель.

8. Книжная графика. Композиция книги. Техники иллюстрирования. Обзор программ вёрстки, основные принципы работы с электронным макетом многостраничного издания. Правила текстового набора. 4 часа.

Краткая характеристика: Лекция о книжной графике и верстке полиграфических изданий.

Задача: Обзор техник иллюстрирования художественной литературы. Обсуждение композиции, конструкции книги. Обзор программ верстки, описание основных правил текстовой верстки. В лекции могут быть задействованы художники профессионалы в области книжного иллюстрирования.

Материалы: проектор, персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений.

Программное обеспечение: Программа просмотра изображений.

Самостоятельная работа: Используя стандартный текстовый редактор, оформить художественно-публицистический текст, продемонстрировать различные приёмы оформления абзацев. Поместить в текстовую полосу 2-3 изображения, используя различные методы обтекания их текстом.

9. Книжная графика. Создание проекта детской книги-сказки. 12 часов.

Краткая характеристика: Создать макет детской книги-сказки.

Задача: Выбрать литературное художественное произведение, определить объем иллюстрирования, создать иллюстрации, сверстать макет в программе верстки. Техника иллюстрирования и выбор формата – по желанию учащегося.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, графические материалы и инструменты, графический планшет, манипулятор – мышь, фотокамера, фотоматериалы обучающихся.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.

Самостоятельная работа: Создать эскизы иллюстраций, персонажей, деталей композиции к изданию. Материалы – бумага, формата А4, карандаши, цветные карандаши, акварель.

10. Упаковка, как синтез графической и рекламной культуры. Создание макета упаковки». 8 часов.

Краткая характеристика: Создать упаковку для пищевых, или косметических продуктов и товаров.

Задача: Изучить принципы оформления упаковки, задачи и технологии изготовления упаковки. В ходе ведения разработки предложить обучающимся создать графический персонаж, использовать навыки работы с орнаментом и шрифтом.

Материалы: персональные компьютеры, наглядный и дидактический материал в виде графических изображений, бумага, графические материалы и инструменты, графический планшет, манипулятор – мышь.

Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Самостоятельная работа: Создать эскизы персонажа, рекламного образа для упаковки. Собрать аналоги, подготовить сопроводительные тексты на упаковку. Материалы – бумага, формата А4, карандаши, цветные карандаши, фломастеры, прочие графические материалы.

В конце второго года обучения обучающиеся будут:

- знать основы шрифтовой культуры;
- уметь работать в технике каллиграфии, рисованного шрифта;
- уметь создать афишу, объявление;
- иметь представление о технологиях нелинейной анимации;

- знать основы создания фирменной атрибутики;
- знать основы книжного иллюстрирования;
- уметь сверстать несложный макет полиграфического издания;
- иметь представление о проектировании товарной упаковки;
- уметь производить анализ проектного задания;
- освоить технику рисования и подготовки изображений для различных областей применения.

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.

Необходимо обеспечить учебный процесс методическими и дидактическими материалами, пособиями, образцами работ профессионалов, обучающихся в ОУ и других школах, а также любителей с целью показать верный и неверный путь решения поставленных задач, дать повод к размышлению, творческому осмыслению заданий.

Задание подается обучающимся по следующему принципу:

1. Формулировка основной идеи задания, с расстановкой приоритетов и постановкой задачи;
2. Объяснение принципов и закономерностей творческого подхода при выполнении задания, композиционных приёмов, обзора техник исполнения, художественных аналогов. В ходе объяснения используются дидактические и методические пособия;
3. Демонстрация работ профессионалов, обучающихся и любителей на аналогичную тематику, обсуждение достоинств и недостатков.
4. Прямая демонстрация действий, необходимых для выполнения этапа или нескольких этапов задания с использованием технических и программных средств, художественных материалов.
5. При необходимости в задание вводится упражнение для отработки технических приёмов и овладения инструментами.
6. Контроль выполнения задания обучающимися.

Работа обучающихся строится следующим образом.

1. Присутствие на установочной лекции преподавателя по теме.
2. Сбор аналогов, анализ, обсуждение.

3. Создание эскизов творческой работы с использованием с использованием технических и программных средств (графический планшет и компьютер), художественных материалов (карандаши, бумага, краски и т.п.) на выбор обучающегося. Рекомендуемые материалы для эскизирования – ручные традиционные.
4. При необходимости осуществляется сбор материалов для создания работы (фотографии, графические и шрифтовые работы и т.п.)
5. Перенос эскиза на компьютер обучающегося
6. Создание по эскизу электронного оригинала работы в требуемой технике с использованием материалов и необходимого программного обеспечения.

Учебно-воспитательный процесс организуется в процессе общения с обучающимися, при обсуждении темы задания, выполнении этапов работ необходимо устанавливать морально-этические и творческие критерии.

Перечень учебно-методического обеспечения для отделения компьютерной графики.

1. Мебель, специальное оборудование и инструментарий для аудиторий, фондовых помещений и мастерских ДХШ;
2. Техническое оснащение:
 - мультимедийный проектор, проекционный экран;
 - персональный компьютер учителя;
 - персональные компьютеры учащихся;
 - цифровая фотокамера;
 - принтер;
 - сканнер;
 - бумага (А3, А4);
 - графические материалы: карандаши графитные и цветные, тушь, акварель, кисти, нож канцелярский, ножницы.
3. методическое и дидактическое обеспечение:
 - наглядный и дидактический материал в виде графических и текстовых файлов;
 - образцы лучших работы предыдущих лет по темам в виде распечаток.
4. Интернет-ресурсы:
 - доступ в сеть Интернет с возможностью быстрого поиска графического материала для работы.

Особые условия, необходимые для работы:

- Отсутствие отвлекающих факторов в виде музыки, ТВ, активно используемых персональных устройств коммуникации и связи и т.п.;
- Блокировка на уровне системного администратора социальных сетей и популярных развлекательно-игровых сайтов в компьютерной аудитории;

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Рейнбоу В. Компьютерная графика. Энциклопедия. – СПб: Издательский дом "Питер", 2003. – 768 с. (ISBN: 5-94723-124-7);
2. Дедков В. Adobe Photoshop. Настольная книга мастера. – М.: Компьютер-пресс, 2001. – 224 с. (ISBN: 5-89959-081-5);
3. Донни О'Квин. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера. – М.: Вильямс, 2002. ISBN: 5-8459-0117-0;
4. Хатсон Ш. Photoshop для Web-дизайна. – М.: КУДИЦ-Образ, 2006. ISBN 5-9579-0100-8, 0-321-24727-2);
5. Дмитрий Миронов «Компьютерная графика в дизайне» . – СПб, БХВ-Петербург, 2008 (ISBN: 978-5-9775-0181-1);
6. Элис Тузмлоу «Графический дизайн: фирменный стиль. Новейшие технологии и креативные идеи» . – Издательство «Астрель», 2006, ISBN: 5-17-041011-5, 5-271-15392-4, 2-940361-07-X;
7. Джеймс Феличи. «Типографика. Шрифт, верстка, дизайн» . – БХВ-Петербург, ISBN: 978-5-9775-0908-4;
8. Михайлов С.М. «История дизайна». Учебник для вузов. – Издательство Союза дизайнеров России, ISBN: 5-901512-08-1;
9. Ельшевская Г. В. «Иллюстрация» . – Издательство «Советский художник», ISBN: 5-269-00256-6;
10. Чихольд Я. «Облик книги». Избранные статьи о книжном оформлении и типографике / Пер. с нем. Е. Шкловской-Корди. – М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2009;

11. Владимир Лесняк. «Графический дизайн (основы профессии)» . – Издательство: ИндексМаркет, 2001, ISBN: 978-5-9901107-4-8;
12. Григорян Е.А «Основы композиции в прикладной графике». Учебно-методическое пособие. – Ереван, 1986;
13. Дагладян К.«Декоративная композиция» . – Издательство «Феникс», 2010, ISBN: 978-5-222-16287-3;
14. Чернышев О.В. «Формальная композиция». – Издательство«Харвест», 1999, ISBN: 985-433-206-3;
15. Эмиль Рудер. «Типографика». – Издательство «Книга», 1982;
16. Роберт Брингхерст. «Основы стиля в типографике». – Издательство Д. Ароннов, ISBN 5-94056-014-8; 2006;
17. Л.И. Проненко. «Каллиграфия для всех». – Издательство «Книга», ISBN: 5-212-00287-7;
18. Герман Цапф. «Философия дизайна Германа Цапфа.Избранные статьи и лекции о каллиграфии, шрифтовом дизайне и типографике». Пер. Игоря Форонова. – Издательство Студии Артемия Лебедева, 2013, ISBN 978-5-98062-067-7;
19. Аллен Хёрлберт. «Модульная Сетка». – Издательство «Книга», 1981.