

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА СЕВАСТОПОЛЯ  
«СЕВАСТОПОЛЬСКАЯ ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ»

**КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**«ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»**

**Предметная область**

**Художественно-творческая подготовка**

**ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Севастополь

2024 г

**«Принята»**

Педагогическим советом  
ГБОУДОГС «СДШИ»  
Протокол № 19 от 30.08.2024

**«Утверждаю»**

Директор ГБОУДОГС «СДШИ»

М. В. Костевич

Приказ от 30.08.2024 № 252



**Составитель:**

1. М. О. Воронежская, преподаватель ГБОУДОГС «Севастопольская детская школа искусств».

**Рецензенты:**

1. А. Н. Бурцев, директор ГБОУДОГС «Севастопольская детская художественная школа», преподаватель высшей категории, Заслуженный работник культуры города Севастополя, Заслуженный работник культуры Украины.
2. А. А. Шпаковский, старший преподаватель РГХПУ им. С. Г. Строганова

## **СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

- 1.1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;
- 1.2. Срок реализации учебного предмета;
- 1.3. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета;
- 1.4. Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации.
- 1.5. Форма проведения учебных аудиторных занятий;
- 1.6. Цель и задачи учебного предмета;
- 1.7. Методы обучения;
- 1.8. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;

### **2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

- 2.1. Учебно-тематический план;
- 2.2. Годовые требования. Содержание разделов и тем;

### **3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

### **4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

- 4.1. Аттестация: цели, виды, форма, содержание;
- 4.2. Критерии оценки;

### **5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

- 5.1. Методические рекомендации преподавателям;
- 5.2. Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся;

### **6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

- 6.1. Список литературы.

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## 1.1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа «Компьютерная графика» направлена на формирование компетенций в области изобразительной деятельности, в частности графического дизайна, средствами компьютерных технологий, а также развитие творческих способностей, формирование навыков самостоятельной работы, воспитание эстетического вкуса учащихся.

Предмет «Компьютерная графика» тесно связан с предметом «Теоретические основы дизайна».

Навыки, приобретенные на уроках «Компьютерной графики», помогают учащимся наиболее успешно выполнять задания по «Теоретическим основам дизайна». А знания, полученные на уроках «Теоретических основ дизайна» применяются в заданиях предмета «Компьютерная графика».

Программа направлена на развитие и формирование умений и навыков создания графических решений средствами программ Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, изучение и освоение принципов создания графических композиций.

Новизна программы заключается в том, что в Севастополе до нынешнего момента не было учреждений, предоставляющих такую комплексную подготовку детей и подростков в области компьютерной графики в сочетании с изучением законов композиции и цветоведения, изучением основ графического дизайна.

Актуальность программы подтверждается востребованностью графического дизайна в той или иной степени практически во всех областях человеческой деятельности, большим запросом общества на специалистов в данной области. Знание основ компьютерной графики значительно расширяет возможности детей в способах самовыражения в учебном процессе, а умение применять эти знания на практике формирует компетенции, которые являются основой профессии графического дизайнера. В настоящее время обучение

компьютерным технологиям рассматривается как одна из приоритетных задач образования, которая играет значимую роль в формировании целостного мировоззрения, познавательного и творческого развития подростков и их профессионального самоопределения.

Обучаясь по данной программе, учащиеся приобретают навыки от простой обработки фотографии и создания собственной визитки, открытки, плаката, презентации до создания макетов для печати в типографии. Задания построены по принципу от простого к сложному. Кроме того, они изнутри познают труд художника-графика, что им поможет определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Программа ориентирована на формирование у подрастающего поколения новых компетенций, необходимых в обществе, использующем современные информационные технологии, а также развитие исследовательских и прикладных способностей в области технического творчества. Решение этих задач позволит обеспечить динамическое развитие личности подростка, развить его интеллектуальные и творческие способности.

## **1.2. Срок реализации учебного предмета**

При реализации двухуровневой комплексной программы «Основы графического дизайна» со сроком обучения 2 года, срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 2 года. Первый год — освоение навыков работы в программе Adobe Photoshop, второй год — в программе Adobe Illustrator. Для обучения на первый уровень принимаются дети 12–15 лет, на второй уровень обучения — 13–16 лет.

## **1.3. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом на реализацию учебного предмета**

Общий объем времени по учебному предмету «Компьютерная графика» в первый год составляет 99 учебных часа. Из них аудиторные занятия — 66

часов. Самостоятельная домашняя работа — 33 часа.

Во второй год — 99 учебных часа. Из них аудиторные занятия — 66 часов.

Самостоятельная домашняя работа — 33 часа.

#### 1.4. Сведения о затратах учебного времени и график промежуточной аттестации

Учебный предмет «Компьютерная графика.

I уровень освоение Adobe Photoshop» (срок обучения 1 год)

«Основы графического дизайна».

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
	1	2	
Полугодия	1	2	
Аудиторные занятия	32	34	66
Самостоятельная работа	16	17	33
Максимальная учебная нагрузка	48	51	99
Вид промежуточной аттестации, итоговая аттестация	Просмотр портфолио. Зачёт.	Просмотр портфолио. Аттестация	

Учебный предмет «Компьютерная графика.

II уровень Adobe Illustrator» (срок обучения 1 год)

«Основы графического дизайна».

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
	1	2	
Полугодия	1	2	
Аудиторные занятия	32	34	66
Самостоятельная работа	16	17	33
Максимальная учебная нагрузка	48	51	99

Вид промежуточной аттестации, итоговая аттестация	Просмотр портфолио. Зачёт.	Просмотр портфолио. Аттестация	
---	----------------------------	--------------------------------	--

### 1.5. Форма проведения учебных занятий

Обучения проводится в форме мелкогрупповых (8–10 человек) занятий. Форма организации деятельности — групповая, урок.

### 1.6. Цель и задачи учебного предмета

#### Цель

- формирование у обучающихся компетенций в области компьютерной графики, способности создавать графические макеты, придумывать, создавать из набора хаотичного материала целостный гармоничный образ;
- формировать и развивать творческие способности у обучающихся;
- удовлетворять индивидуальные потребности обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом развитии;
- выявлять и поддерживать талантливых детей;
- создавать и обеспечивать плодотворную среду для личностного развития и творческого труда;
- социально адаптировать детей к жизни в обществе;
- профессионально ориентировать обучающихся;

#### Задачи

- формирование профессиональных навыков работы с растровой и векторной графикой.
- получение опыта творческого процесса, воплощения идей на практике;
- формирование умения самостоятельно делать выбор в творческих поисках, определять пути реализации замысла;

- формирование навыков системно и грамотно хранить данные на компьютере;
- формирование умения презентовать результаты своей деятельности.

### **1.7. Методы обучения**

Для достижения поставленной цели и реализации задач учебного предмета «Компьютерная графика» используются следующие методы обучения:

- словесный,
- наглядный,
- практический,
- объяснительно-иллюстративный,
- репродуктивный,
- частично-поисковый,
- исследовательский,
- проблемный,
- дискуссионный,
- проектный.

Основные педагогические принципы работы с детьми:

- доступность предлагаемого детям материала;
- эмоционально-насыщенная тематика заданий;
- опора на развитие самостоятельности мышления, индивидуального творчества.

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

Занятия проводятся в компьютерном учебном кабинете на базе Детской школы искусств г. Севастополя. Кабинет соответствует всем нормам и требованиям СанПин. Кабинет оснащён всем необходимым оборудованием: столами, стульями, интерактивной доской, компьютерами с возможностью

выхода в сеть Интернет и установленным программным обеспечением. В кабинете имеется цветной принтер и сканнер.

Компьютеры связаны в единую внутреннюю сеть, педагог имеет доступ по сети к компьютерам обучающихся, дети в свою очередь имеют доступ к общей папке на компьютере педагога, в которую он будет выкладывать графический материал для уроков.

### **Средства обучения:**

- материальные: учебные аудитории, оборудованные интерактивной доской, удобной мебелью, компьютерами с установленными программами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator с доступом к сети Интернет;
- наглядно-плоскостные: книги, методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учащихся;
- электронные образовательные ресурсы: презентации, подготовленные педагогом, электронные учебники, энциклопедии, образовательные статьи из сети Интернет.

## **2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

### **2.1. Учебно-тематический план**

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов по разделам и темам учебного предмета, в том числе, из расчета максимальной учебной нагрузки аудиторных занятий.

Предлагаемая последовательность тем и содержание практических заданий являются ориентировочными, преподаватель может варьировать суть и количество заданий в зависимости от темпа и глубины освоения материала обучающимися.

## I уровень. Изучение программы Adobe Photoshop

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Аудиторные занятия	Самостоятельная работа
<b>1 полугодие</b>					
<b>Освоение навыков работы в графическом редакторе Adobe Photoshop</b>					
1	Векторная и растровая графика Интерфейс программы Adobe Photoshop.	Урок	3	2	1
2	Создание и сохранение файла. Разрешение. Панель инструментов, палитры. Масштабирование.	Урок	3	2	1
3	Инструменты рисования. Выбор цвета. Палитра история.	Урок	3	2	1
4	Инструменты выделения.	Урок	3	2	1
5	Работа со слоями.	Урок	3	2	1
6	Размер холста, кадрирование файла. Поворот, зеркальное отражение, дублирование файла. Сетка и направляющие.	Урок	3	2	1
7	Инструменты ретуши.	Урок	3	2	1
8	Режимы наложения слоёв.	Урок	3	2	1
9	Режим наложения «цветность».	Урок	3	2	1
10	Расширенные настройки кисти.	Урок	3	2	1
11	Быстрая маска.		3	2	1
12	Стили слоя.	Урок	3	2	1
13	Работа с текстом.		3	2	1
14	Создание и сохранение паттерна.	Урок	3	2	1
15	Gif анимация средствами Photoshop.	Урок	3	2	1
16	Сбор портфолио выполненных работ за первое полугодие.	Урок	3	2	1
<b>Всего часов за 1 полугодие</b>			<b>48</b>	<b>32</b>	<b>16</b>
<b>2 полугодие</b>					
17	Применения фильтров.	Урок	3	2	1
18	Работа с векторными объектами.	Урок	3	2	1
19	Создание выделения из векторного контура. Инструмент «выделение и маска».	Урок	3	2	1
20	Задание «несуществующее животное».	Урок	3	2	1
21	Растровая маска слоя. Обтравочная маска.	Урок	3	2	1
22	Векторная маска слоя.	Урок	3	2	1

23	Тональная коррекция изображений, инструменты затемнитель, осветлитель, губка.	Урок	3	2	1
24	Цветовая коррекция изображений и инструменты размытие, резкость, палец.	Урок	3	2	1
25	Использование корректирующих слоёв.	Урок	3	2	1
26	Практика: фотомонтаж.	Урок	3	2	1
27	Инструмент «градиентная заливка».	Урок	3	2	1
28	Создание графической композиции на выбранную тему.	Урок	6	4	2
29	Монтажные области и многостраничность в Photoshop.	Урок	3	2	1
30	Автоматизация работы с помощью палитры Операции.	Урок	3	2	1
31	Цветовые модели. Каналы, цветоделение и допечатная подготовка. Сбор портфолио за первый год обучения.	Урок	3	2	1
32	Сбор портфолио за первый год обучения. Подготовка портфолио к печати	Урок	3	2	1
<b>Всего часов 2 полугодие</b>			<b>51</b>	<b>34</b>	<b>17</b>
<b>Всего часов за 1 год обучения</b>			<b>99</b>	<b>66</b>	<b>33</b>

## II уровень. Изучение программы Adobe Illustrator

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Аудиторные занятия	Самостоятельная работа
1	Сферы применения векторной графики. Интерфейс программы Adobe Illustrator.	Урок	3	2	1
2	Вспомогательные элементы интерфейса. Работа с цветом. Экспорт графики из программы.	Урок	3	2	1
3	Создание сложных форм из простых. Палитра «Обработка контуров». Инструменты «Создание фигур» и «Соединение». Режимы рисования.	Урок	3	2	1
4	Палитра «Слои». Группировка, трансформация, выравнивание, поворот, отражение, наклон, порядок следования объектов. Марионеточная деформация.	Урок	3	2	1

5	Работа с кривыми Безье. Импорт графики в программе.	Урок	3	2	1
6	Трассировка изображений.	Урок	3	2	1
7	Работа с текстом.	Урок	3	2	1
8	Настройки текстовых блоков.	Урок	3	2	1
9	Работа с диаграммами. Создание плаката в стиле инфографики.	Урок	6	4	2
10	Быстрая заливка.	Урок	3	2	1
11	Градиентная сетка.	Урок	3	2	1
12	Векторная и текстовая маски отсечения.	Урок	3	2	1
13	Доработка заданий для портфолио.	Урок	3	2	1
14	Создание новогодней электронной открытки.	Урок	3	2	1
15	Верстка портфолио за первое полугодие.	Урок	3	2	1
<b>Всего часов за 1 полугодие</b>			<b>48</b>	<b>32</b>	<b>16</b>
<b>2 полугодие</b>					
17	Создание персонажа.	Урок	6	4	2
18	Стили объектов. Палитра «стили графики».	Урок	3	2	1
19	Эффекты объектов. Работа с эффектами искажения и трансформации.	Урок	3	2	1
20	Узорная заливка.	Урок	3	2	1
21	Паттерны.	Урок	3	2	1
22	Работа с кистями. Типы кистей, настройки параметров кистей.	Урок	3	2	1
23	Изометрия в программе Adobe Illustrator.	Урок	6	4	2
24	Построение объемных объектов путем экструзии, поворота вокруг своей оси.	Урок	3	2	1
25	Работа с символами.	Урок	3	2	1
26	Работа с прозрачностью. Режимы смешивания слоев.	Урок	3	2	1
27	Отработка навыков работы всеми инструментами программы в работе над элементами фирменного стиля по проекту, созданному на предмете Теоретические основы дизайна.	Урок	3	2	1
28	Создание брендбука.	Урок	6	4	2
29	Требования к допечатной подготовке. Сбор портфолио за второй год обучения.	Урок	3	2	1
30	Подготовка портфолио к печати.	Урок	3	2	1
<b>Всего часов за 2 полугодие</b>			<b>51</b>	<b>34</b>	<b>17</b>
<b>Всего часов за 2 год обучения</b>			<b>99</b>	<b>66</b>	<b>33</b>

## 2.2. Содержание разделов и тем по уровням

### I уровень.

#### 1 полугодие

#### **Освоение навыков работы в графическом редакторе Adobe Photoshop**

1. Знакомство. Техника безопасности, пути эвакуации при пожаре и воздушной тревоге, правила работы в компьютерном классе.  
Вводная беседа о сферах применения компьютерной графики. ПО графического дизайнера. Отличительные особенности векторной и растровой графики. Знакомство с общей структурой курса. Общее знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop.
2. Характеристики растрового изображения или что нужно знать, создавая и сохраняя файл. Пиксел, как единица растровой графики. Разрешение изображения. Панель инструментов, выбор инструмента, палитры, настройка палитр. Способы изменения масштаба просмотра, быстрое перемещение по изображению.  
Практика: создание и сохранение файла, манипуляции с палитрами. Настройка и сохранение собственной рабочей среды.
3. Инструменты рисования. Выбор цвета. Отмена и возврат действий — палитра история, восстанавливающая кисть.  
Практика: творческая работа, выполненная с помощью инструментов рисования «комнатное растение».
4. Инструменты выделения. Добавление/вычитание области выделения. Создание выделения по границам слоя. Выделение указанного цветового диапазона.  
Практика: создание коллажа.
5. Слои.  
Практика: манипуляции со слоями (работа с учебным файлом).

6. Размер и разрешение изображения, размер холста, кадрирование файла. Поворот и отражение файла. Дублирование файла. Сетка и направляющие. Практика: учебное задание на закрепление усвоенных знаний.
7. Инструменты ретуши. Практика: работа всеми инструментами ретуши. Итоговая работа — ретушь старой фотографии.
8. Режимы наложения слоёв. Практика: выполнение многослойной композиции с разными режимами наложения слоёв.
9. Режим наложения «цветность». Практика: раскрашивание семейной черно-белой фотографии.
10. Расширенные настройки кисти. Создание и сохранение собственной кисти. Скачивание, импорт, экспорт кистей. Практика: создание «осеннего пейзажа».
11. Быстрая маска, как способ создания выделения с неоднородной прозрачностью. Практика: создание пейзажа с плавным переходом одного изображения в другое.
12. Стили слоя. Сохранение, экспорт, импорт стилей. Практика: создание поздравительной открытки. Освоение одного из способов создания золотого текста.
13. Работа с текстом. Палитры «символ» и «абзац». Практика: творческое задание (облако из слов на выбранную тему).
14. Создание и сохранение паттерна. Настройки параметров симметрии для рисования. Практика: создание упаковки для подарочной новогодней шоколадки-открытки.

15. Gif анимация средствами Photoshop.

Практика: создание новогодней анимации.

16. Сбор портфолио выполненных работ за первое полугодие.

## **2 полугодие**

17. Фильтры.

Практика: улучшение фотографии с помощью фильтра пластика, использование фильтров повышение резкости и размытие. Применение разных фильтров к изображению.

18. Работа с векторными объектами, создание и редактирование контуров и фигур. Инструмент «перо»

Практика: творческое задание с использованием векторных объектов.

19. Создание выделения из векторного контура. Инструмент «выделение и маска».

Практика: вырезание объектов сложной формы с помощью векторного контура. Вырезание пушистого объекта с помощью инструмента «выделение и маска». Создание творческой композиции.

20. Практика: творческое задание «несуществующее животное».

21. Растровая маска слоя. Создание и редактирование маски. Обтравочная маска.

Практика: создание творческой композиции с использованием растровых и обтравочных масок.

22. Векторная маска слоя. Создание и редактирование маски.

Практика: создание творческой композиции с использованием растровых масок.

23. Тональная коррекция изображений, инструменты затемнитель, осветлитель, губка.

Практика: обработка фотографии.

24. Цветовая коррекция изображений и инструменты размытие, резкость, палец.  
Практика: обработка фотографии.
25. Использование корректирующих слоёв.  
Практика: обработка фотографии.
26. Практика: фотомонтаж.
27. Инструмент «градиентная заливка».  
Практика: рисование объёмных геометрических фигур с помощью инструмента градиент. Создание радуги с помощью инструмента.
28. Практика: создание графической композиции на выбранную тему.
29. Практика: продолжение работы по созданию графической композиции на выбранную тему.
30. Монтажные области и многостраничность в Photoshop.  
Практика: Создание многостраничного документа.
31. Освоение возможностей автоматизации работы с помощью палитры Операции.  
Практика: создание собственного алгоритма автоматизации.
32. Цветовые модели. Каналы, цветоделение и допечатная подготовка.  
Сбор портфолио за первый год обучения.
33. Подготовка портфолио к печати.

## **II уровень**

### **1 полугодие**

#### **Освоение навыков работы в графическом редакторе Adobe Illustrator**

1. Повторение правил техники безопасности, путей эвакуации при пожаре и воздушной тревоге, правил работы в компьютерном классе.

Сферы применения векторной графики. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Панель настроек программы, режимы отображения, способы изменения масштаба, перемещение по изображению, монтажные области. Способы отображения нескольких документов. Базовые инструменты рисования.

Практика: знакомство с интерфейсом программы. Создание и сохранение файла. Рисование животного из геометрических примитивов.

2. Вспомогательные элементы интерфейса: линейки, сетки, направляющие. Изменение единиц измерения. Изменение режимов просмотра. Работа с цветом. Цветовые модели документа. Палитры «Образцы», «Цвет» и «Градиент». Экспорт графики из программы Adobe Illustrator. Практика: создание геометрического орнамента.
3. Создание сложных форм из простых. Палитра «Обработка контуров». Инструменты «Создание фигур» и «Соединение». Режимы рисования «контур» и «иллюстрация». Практика: создание нескольких эмодзи.
4. Палитра «Слои». Группировка, трансформация, выравнивание, поворот, отражение, наклон, порядок следования объектов. Марионеточная деформация. Практика: работа на закрепление навыков работы с группой. Отработка навыков трансформации объектов. Придание динамики нарисованным животным с помощью марионеточной деформации.
5. Работа с кривыми Безье. Элементы кривых. Редактирование контуров. Операции с опорными точками. Создание обводок с переменной шириной, сохранение профилей ширины. Импорт графики в программе Adobe Illustrator.

- Практика: отрисовка иллюстрации «слово-образ» по заранее подготовленному эскизу.
6. Трассировка изображений.  
Практика: создание векторного изображения из растровой иллюстрации.
  7. Работа с текстом. Способы создания текста. Палитры для работы с текстом.  
Текст вдоль заданного контура.  
Практика: создание макета круглого значка.
  8. Настройки текстовых блоков.  
Практика: моделирование нескольких условных печатных страниц с разным принципом заполнения, согласно модульной сетке.
  9. Работа с диаграммами.  
Практика: создание многослойной иллюстрации. Создание плаката в стиле инфографики.
  10. Практика: продолжение работы над плакатом.
  11. Быстрая заливка.  
Практика: создание эскиза витража.
  12. Градиентная сетка. Способы создания сетчатого объекта.  
Практика: создание объекта со сложной заливкой по градиентной сетке.
  13. Векторная и текстовая маски отсечения.  
Практика: создание графической композиции с применениями масок отсечения.
  14. Анализ выполненных заданий за первое полугодие, их доработка и подготовка для портфолио.
  15. Практика: создание новогодней электронной открытки.

16. Практика: верстка портфолио за первое полугодие.

## 2 полугодие

17. Практика: создание персонажа по заготовленному эскизу.

18. Практика: Завершение работы над персонажем.

19. Стили объектов. Палитра «стили графики».

Практика: отработка навыков работы с применением стилей.

20. Эффекты объектов. Работа с эффектами искажения и трансформации.

Палитра «оформление».

Практика: проект «цветы в вазе».

21. Узорная заливка.

Практика: создание декоративной композиции с использованием узорной заливки.

22. Паттерны.

Практика: создание бесшовного паттерна.

23. Работа с кистями. Типы кистей, настройки параметров кистей.

Практика: творческая композиция с использованием кистей.

24. Изометрия в программе Adobe Illustrator.

Практика: создание объёмных объектов, построенных в изометрии.

25. Практика: создание объёмных объектов, построенных в изометрии.

26. Построение объёмных объектов средствами программы Adobe Illustrator.

Практика: создание объёмных объектов путем экструзии, поворота вокруг своей оси.

27. Работа с символами. Создание, сохранение, редактирование символов.

Библиотеки символов.

Практика: создание собственных символов. Графическая композиция с использованием символов.

28. Работа с прозрачностью. Режимы смешивания слоев. Сведение прозрачности перед печатью.

Практика: создание декоративной композиции с использованием прозрачности и разных режимов смешивания слоев.

29. Практика: отработка навыков работы всеми инструментами программы в работе над элементами фирменного стиля по проекту, созданному на предмете Теоретические основы дизайна.

30. Практика: создание брендбука.

31. Практика: завершение работы над брендбуком.

32. Требования к допечатной подготовке.

Практика: сбор портфолио за второй год обучения.

33. Подготовка портфолио к печати.

### **3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

По окончании первого уровня обучающиеся будут иметь следующие результаты:

Предметные результаты

- знание профессиональной терминологии в области компьютерной графики;
  - понимание отличия растровой и векторной графики;
  - умение создавать и редактировать разного рода графику средствами программы Adobe Photoshop;
  - умение реализовывать свои идеи в графической форме;
  - умение импортировать и экспортировать графику в программе Adobe;
  - умение грамотно готовить растровые файлы к печати;
- умение систематизировать и презентовать результаты своей деятельности.

По окончании второго уровня обучающиеся будут иметь следующие результаты:

#### Предметные результаты

- знание профессиональной терминологии в области компьютерной графики;
- умение создавать и редактировать разного рода графику средствами программы Adobe Illustrator;
- знакомство с разными форматами графических файлов и понимание целесообразности их использования при работе с различными графическими редакторами;
- умение выполнять обмен графическими данными между различными программами;
- умение реализовывать свои идеи в графической форме;
- умение грамотно готовить векторные файлы к печати;
- умение систематизировать и презентовать результаты своей деятельности.

## **4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

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

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков обучающихся. посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая, промежуточная и итоговая аттестации.

Текущий контроль проводится с целью контроля степени усвоения пройденной темы или раздела по учебному предмету. Текущий контроль проводится после выполнения задания в форме просмотра педагогом учебных работ и занесения оценок в классный журнал, а также выведения итоговой оценки в конце каждой четверти.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия обучения вне аудиторного времени в форме просмотра портфолио ученика преподавателями.

Итоговая аттестация проводится по окончании каждого уровня обучения вне аудиторного времени в форме просмотра портфолио работ ученика, а также итогового проекта. После просмотра выводится итоговая оценка.

### **4.3. Критерии оценивания**

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

Оценка освоения знаний и умений по курсу «Компьютерная графика» обучающимися проводится путем анализа выполнения текущих и итоговых работ. Методика курса составлена таким образом, что выполнить работу обучающийся сможет только в том случае, если освоит компетенции, которые осваивали на занятии. В противном случае выполнить работу будет невозможно, разве что в случае самостоятельного освоения, что тоже приветствуется. Соответственно, выполнение работы является гарантией усвоения материала.

#### ***Оценка 5 «отлично»***

Предполагает:

- осмысленное выполнение поставленной в задании учебной задачи;
- самостоятельный подбор графического и фотоматериала;
- творческий подход при выполнении практических заданий;
- визуальную выразительность работ;
- гармоничную компоновку изображения в формате;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работы;
- наличие всех заданий по пройденному материалу;
- наличие явной позитивной динамики развития в умениях и навыках обучающегося.

### ***Оценка 4 «хорошо»***

Допускает:

- неполное достижение поставленной учебной задачи;
- выполнение заданий за счёт предоставленного преподавателем материала;
- грамотное выполнение задания без наличия в нем оригинального творческого решения и визуальной выразительности;
- незначительную небрежность при создании графических изображений;
- отсутствие нескольких заданий по пройденному материалу;
- ровную динамику развития в умениях и навыках обучающегося.

### ***Оценка 3 «удовлетворительно»***

Предполагает:

- утрату смысла поставленной в задании задачи;
- скудность графического материала;
- небрежность в выполнении заданий;
- наличие большого количества невыполненных заданий;
- отсутствие динамики развития в умениях и навыках обучающегося.

## **5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

### **5.1. Методические рекомендации преподавателям**

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей.

Урок состоит из двух частей: теоретической, на которой обучающиеся усваивают новые знания и практической, в ходе которой они закрепляют полученные знания на практике.

Для объяснения заданий рекомендуется использовать учебно-методические материалы:

- электронные презентации;

- учебные пособия;
- наглядные пособия;
- примеры тематических заданий в форме слайдов или презентаций;
- учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания);
- учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся;
- технические и электронные средства обучения, такие как электронные учебники и учебные пособия, справочные и дополнительные материалы.

Ход работы над учебным заданием сопровождается сопровождением педагога в форме индивидуального диалога с каждым учеником по очереди либо по мере возникновения вопросов. Целью разговора является деликатная коррекционная работа, направленная на увеличение осознанности при выполнении задания, а также развития у ребенка способности видеть, осознавать и своевременно корректировать свои ошибки.

По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие творческого эмоционального отношения к выполняемой работе.

## **5.2. Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся**

Обучение должно сопровождаться выполнением самостоятельных классных и домашних заданий для закрепления, пройденного на уроке материала. Не все классные задания выполняются на оценку и заносятся в портфолио. В программе обучения присутствуют также незначительные упражнения на отработку определённых навыков работы. Такие задания после выполнения не сохраняются в формате файла и не оцениваются.

Домашние задания являются незначительными по трудоемкости. Их целью является самостоятельное применение учениками освоенных на уроке

инструментов и способов работы. Ученики также могут доделывать дома работу, которую они не успели полностью выполнить на уроке. Файл задания в таком случае копируется учеником на флеш-носитель, либо высылается учителем по электронной почте. Ученикам рекомендуется иметь дома компьютер с установленными программами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, в противном случае усвоение материала курса будет менее эффективным.

## 6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Тучкевич Е. И. Adobe Photoshop CC 2022. Мастер-класс Евгении Тучкевич. — СПб. : БХВ-Петербург, 2022. — 496 с. : ил.
2. Аббасов Б. И. Основы графического дизайна в Photoshop 2021: учебное пособие. — М. : ДМК Пресс, 2021. — 228 с. : ил.
3. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс: [пер. с англ. А. 31 М. А. Райтмана]. — М. : Эксмо, 2013. — 432 с. : ил. + 1 CD-Rom. — (Официальный учебный курс).
4. Тучкевич Е. И. Adobe Illustrator CC 2020. Мастер-класс Евгении Тучкевич. — СПб. : БХВ-Петербург, 2022. — 320 с. : ил.
5. Александр Сераков, Инара Агапова. Illustrator CS6. — М. : Эксмо, 2012. — 256 с. : ил.
6. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс: [пер. с англ. А. Райтмана]. — М. : Эксмо, 2013. — 592 с. : ил. + 1 CD-Rom. — (Официальный учебный курс).
7. С. Хеллер и С. Кваст. Эволюция графических стилей. От викторианцев до хипстеров : [пер. с англ. И. Форонова]. 2-е изд. — М. : Издательство Студии Артемия Лебедева, 2021. — 336 с. : ил.
8. Стивен Хеллер, Вероника Виен. Идеи, которые меняли графический дизайн : [пер. с англ. Е. В. Кеник]. — М. : Эксмо, 2020. — 2016 с. : ил. — (Подарочные издания. Дизайн).

9. Рэнд П. Искусство дизайнера. : [пер. с англ. И. Форонова]. — М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2017. — 288 с. : ил.
10. Лауэр Д. Пентак С. Основы дизайна. — Спб. : Питер, 2019. — 304 с. : ил.
11. Луптон Э. Филлипс Дж. Графический дизайн. Базовые концепции. : [пер. Н. Римицан]. — Спб. : Питер, 2017 — 256 с. : ил.
12. Меламед К. Тонкости визуального дизайна для профессионалов. — СПб. : Питер, 2018. — 336 с. : ил. — (Серия «Современный дизайн»)
13. Уидвелл У. Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна. : [пер. с англ. А. Мороза]. — М. : Колибри, Азбука-Аттикус. 2019. — 272 с. : ил.
14. Адамс Ш., Стоун Т. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне. / [пер. с англ. А. Мороза; под ред. В. Измайлова]. — М. : КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2022 — 240 с. : ил.
15. Чарли Пикард, Джамала Кнопф, Guweiz, Нэйтан Фокус. Цвет и свет : полное пособие по теоретическим основам / 3dtotal ; [пер. с англ. К. Кирилловой], — Москва : Эксмо, 2023. — 392 с. : ил. (подарочные издания. Техники рисунка и живописи).
16. Иттен И. Искусство цвета. 12-е издание. / Пер. с нем.: Людмилы Монаховой. — М. : Изд. Дмитрий Аронов, 2018 — 96 с : ил.
17. Федоровский Л. Н. Курс колористики : Учебное пособие. — М. : Издательство В. Шевчук, 2019. — 144 с.
18. Шорохов Е. В. Композиция : Учеб. Для студентов художественно-графических факультетов педагогических институтов. — 2-е изд., переработанное и дополненное. — М. : Просвещение, 1986. — 207 с. ил.
19. Голубева О. Л. Основы композиции: Учеб. пособие. 2-е изд. — М. : Изд. дом «Искусство», 2004. — 120 с : ил.
20. Паранюшкин Р. В. Композиция / Серия «Школа изобразительных искусств». Ростов н/Д : издательство «Феникс», 2010. — 80 с. : ил.
21. Федоровский Л. Н. Основы графической композиции : Учебное пособие. — 2-е изд. М. : Издательство В. Шевчук, 2021. — 156 с.

22. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах издание 8-е / [пер. с нем.: Людмилы Монаховой]. — М. : Изд. Дмитрий Аронов, 2018. — 136 с : ил.
23. Таранов Н. И., Иванов С. И. Основы учебного рисунка и производственной графики : Учебное пособие. — Львов : Изд. Свит, 1992 — 208 с.
24. Александр Трофимов. Фирменный стиль и корпоративный дизайн: учебник. — М. : КНОРУС, 2022. — 386 с. — (Среднее профессиональное образование).
25. Гордон. Ю. Книга про буквы от Аа до Яя. — 3-е изд., — М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2017. — 596 с. : ил.
26. Луптон. Э Шрифтовое мышление. Критическое руководство для дизайнеров, писателей, редакторов и студентов / Эллен Луптон ; [пер. с англ. Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2023. — 332 с. : ил.
27. Ковалев Ф. В. Золотое сечение в живописи. : Учеб. Пособие. — К. : Выща шк. Головное изд-во, 1989. — 143 с., 90 ил., табл. — Библиогр.: 77 назв.
28. Мюллер-Брокманн Йозеф. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок
29. Logolounge 2. — М. : ИД «РИП-холдинг», 2006. — 200 с : ил.
30. Лучший дизайн визитных карточек 8. — М. : ИД «РИП-холдинг», 2008. — 240 с : ил.
31. Лучший дизайн брошюр 9. — М.: ИД «РИП-холдинг», 2006. — 240 с : ил.