


Министерство культуры РФ  
Федеральное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Палехское художественное училище имени М. Горького»

Рассмотрено на заседании Педагогического совета училища от 31.08.2023 Протокол № 14	Утверждаю  Зам. директора по УМ и ВР Михайлова Н.В.
--	--

**Дополнительная предпрофессиональная общеобразовательная программа в области декоративно-прикладного искусства «Декоративно-прикладное творчество»**

**Предметная область  
ПО.01. Художественное творчество**

**Рабочая программа по учебному предмету  
УП.06. Компьютерная графика  
5-летний срок обучения**

Палех 2023 г.

Рабочая программа учебного предмета разработана на основе Федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области декоративно-прикладного искусства «Декоративно-прикладное творчество»

Рабочую программу составил: Диаров Д.А.

Программа рассмотрена и одобрена на заседании ПЦК общепрофессиональных и специальных дисциплин

Протокол (Протокол № 17 от 30.06.2023 г.)\_

Председатель ПЦК: \_\_\_\_\_ Белова О.Н. \_\_\_\_\_

<b>ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА</b>	<b>4</b>
<b>СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА</b>	<b>7</b>
<b>ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА</b>	<b>11</b>
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</b>	<b>13</b>

## **ПАСПОРТ ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «Компьютерная графика»**

### **1.1. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Рабочая программа по учебному предмету «Компьютерная графика» составлена на основе Федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области декоративно-прикладного искусства «Декоративно-прикладное творчество» и примерной программы по учебному предмету.

### **1.2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Курс «Компьютерная графика» решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера.

Данный курс ведет к достижению главной цели – подготовке разносторонней личности.

Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы «Компьютерная графика» не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление, необходимое юному художнику. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы.

Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей. Обучающиеся приобретут навыки по технологии создания произведений искусства на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова.

Эта программа служит для создания творческого человека – решающей силе современного общества, ибо в современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Достичь этого помогают занятия по данной программе, развивающие мозг, обеспечивающие его устойчивость, полноту и гармоничность его функционирования; способность к эстетическим восприятиям и переживаниям стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Программа составлена в соответствии с Учебным планом и рассчитана на 2 года обучения.

Срок реализации учебного предмета – 2 года. Задания адаптированы и доступны для учащихся 4 и 5 классов ДХШ. Курс рассчитан на 33 учебных часа ежегодно (1 час – в неделю) в 4-5 классах художественной школы. Объем учебного времени за весь курс составляет 66 академических часов аудиторных занятий.

Форма проведения учебных аудиторных занятий – групповая.

**Цель программы:** создание благоприятных условий для развития творческих способностей и эстетического вкуса.

Курс «Компьютерная графика» прививает эстетический вкус, формирует у учащихся основы компьютерной грамотности, помогает:

- освоить азы компьютерной графики;
- научиться пользоваться ПК и программой «Графический редактор»;
- выполнять рисунки разной степени сложности;
- освоить основные инструменты и приемы, используемые в растровой и 3D компьютерной графике.

**Основные задачи программы:**

*обучающие:*

- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

- обучение работе с ПК и с программой «Графический редактор»

*развивающие:*

- подготовка сознания учащихся к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.

- раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- организация развивающего досуга

*воспитательные:*

- формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
- укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- развитие мотивации личности к познанию;
- воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

## 2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «Компьютерная графика»

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>132</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>66</b>
в том числе:	
лабораторные занятия	—
практические занятия	62
контрольные работы	2
курсовая работа (проект) <i>не предусмотрено</i>	—
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>—</b>
домашняя работа	66
Итоговая аттестация в форме зачета	2

## **2.2. Содержание учебного предмета.**

Уровни освоения:

- 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных



Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практической работы	Объем аудиторных часов	Содержание самостоятельной работы	Объем самостоятельной работы	Уровень освоения
<b>Первый год обучения</b>					
<b>Тема 1 Графический редактор Paint.NET</b>		<b>19</b>		<b>19</b>	
Вводное занятие. Графический редактор Paint.	Правила техники безопасности. Знакомство с основными графическими редакторами	1			1
Назначение команд меню	Практическое исследование рабочего пространства	1	Создание памятки по «горячим клавишам» программы	2	1
Настройка рабочего окна, установка атрибутов рисунка.	Создание и изменение атрибутов рабочего полотна	1	Просмотр обучающих роликов по программе	6	1
Палитра инструментов	Работа с панелью инструментов.	1			1
Настройка свойств инструмента	Применение на практике	1			1

	различных инструментов				
Цветовая палитра	Работа с цветом.	1			1
Создание дополнительных цветов	Цифровые коды цветов	1			2
Атрибуты рисунка	Изменение атрибутов рисунка по ходу работы.	1			1
Инструменты свободного рисования	Работа с инструментами : кисть, ластик , карандаш	1	Разработка эскизов для работы на уроке	6	2
Прямые линии и кривые	Создание линейного и тонального рисунка	1			2
Установка свойств, рисование стандартных фигур и их комбинаций	Выполнение абстрактного рисунка	1			2
Создание собственной кисти	Работа с плагином по созданию кистей	1			2
Создание в редакторе композиции на	Практическая работа на тему «Осенний	2			3

определенную тему.	пейзаж» в свободной стилистике				
Инструменты выделения части или всего изображения	Инструменты выделения, работа с «волшебной палочкой»	1	Подготовить фотографии для обработки и создания коллажа на занятии	4	2
Способы создания и работы с текстом	Создание текста в программе и наложения его на готовый рисунок.	1			1
Оформление и редактирование растровых изображений. Коллажи	Обработка фотографий. Создание коллажа из фотографий.	2			3
<b>Тема 2 Графический редактор ArtRage</b>		<b>14</b>		<b>14</b>	
Знакомство с графическим редактором <b>ArtRage</b> и ее функционалом	Практическое исследование рабочего пространства, настройка кистей, холста. Создание	6	Создание небольших эскизов на бумаге для последующего переноса и работе в программе	6	2

	простейших рисунков.				
Копирование изображений	Работа с инструментом «Калька»	1	Создание памятки по «горячим клавишам» программы	2	2
Рисование сложных объектов	Работа со слоями и различными палитрами программы.	1			2
Рисование композиций	Создание композиций с использованием различных инструментов программы	3	Создание эскиза для создания сложной композиции на уроке	3	2
Создание в редакторе сложной композиции на определенную тему	Создание весеннего пейзажа в свободной стилистике	3	Работа над композицией на домашнем компьютере	4	3
<b>Контрольный урок</b>	Проверка выполненных заданий	1			
<b>Второй год обучения</b>					
<b>Тема 3 3D редактор Blender</b>		<b>20</b>		<b>20</b>	

Вводное занятие. 3D редактор <b>Blender</b>	Практическое исследование рабочего пространства	1	Просмотр обучающих роликов по программе	1	1
Интерфейс программы <b>Blender</b>	Изучение основных инструментов программы. Применение на практике.	2	Создание памятки по «горячим клавишам» программы	2	1
Редактирование 3D примитивов	Работа со стандартными примитивами	3	Создание небольших моделей , отрисовка текстур и рендер готовых сцен	17	2
Моделлинг	Основные инструменты для моделлинга и скульптинга	9			2
Текстурирование	Создание текстуры	3			2
Рендеринг	Настройка окна рендера и подбор оптимальных параметров освещения	2			2
<b>Тема 4 Основы анимации</b>		13		13	

Окно программы <b>Microsoft Office PowerPoint</b>	Практическое исследование рабочего пространства	1	Создание памятки по «горячим клавишам» программы	1	1
Панель рисования, команды кнопки <b>Microsoft Office PowerPoint</b>	Основы рисования в программе. Настройка инструментов	1	Просмотр интернет-уроков по рисованию и созданию презентаций в <b>Microsoft Office PowerPoint</b>	2	2
Рисование в <b>Microsoft Office PowerPoint</b>	Рисование статических фигур при помощи инструмента «Фигуры»	1			2
Создание анимации в <b>Microsoft Office PowerPoint</b>	Основные принципы анимации. Создание небольшой анимации на свободную тему.	2	Найти примеры анимации в <b>Microsoft Office PowerPoint</b>	2	2
Создание мультфильма по мотивам сказки в <b>Microsoft Office PowerPoint</b>	Создание небольшого анимационного мультфильма на тему сказки (сказка выбирается)	2	Проработка сюжета и сцен мультфильма	2	3

	самостоятельно )				
Вводное занятие программы <b>Photoshop</b>	Изучение интерфейса и возможностей программы.	1	Создание памятки по «горячим клавишам» программы	1	1
Окно программы <b>Photoshop</b>	Практическое исследование рабочего пространства	1	Просмотр учебных роликов по программе	1	2
Создание анимации в программе <b>Photoshop</b>	Основные принципы работы в программе. Создание анимации на свободную тему.	3	Проработка сюжета анимации	3	3
<b>Контрольный урок</b>	Проверка выполненных заданий	1			

### 2.3. Ожидаемые результаты

К концу изучения программы учащиеся должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно *должны знать*:

- основные приемы работы, в программе PaintNET, ArtRage, Blender, Microsoft Office PowerPoint, Adobe Photoshop.

- грамотно продумывать цветовую гамму,
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- назначение и функции различных графических программ

*должны уметь*:

- самостоятельно создавать композиции, разнообразные узоры, природные мотивы и сюжеты
- анализировать явления и предметы окружающего мира
- владеть основными приемами работы, в программе
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
- применять к тексту различные эффекты;

Формы проверки результатов

- наблюдение за детьми в процессе работы
- игры
- коллективные творческие работы

### 2.4. Основные критерии оценки работы учащихся:

- аккуратность исполнения
- выбор правильной техники выполнения элементов и деталей эскиза
- самостоятельное выполнение изделия от начала до конца.



## 2.5. Методическое обеспечение

- Наличие учебных презентаций, инструкций, схем;

## 2.6. Материально-техническое обеспечение:

- Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

- *Материалы и инструменты:* таблицы, учебные компьютерные программы и презентации.

- 

Для реализации настоящей программы требуется компьютерный класс, полностью оснащенный компьютерной техникой:

- персональные компьютеры, программное обеспечение; по одному на каждое рабочее место;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- принтер цветной;
- сканер;
- Аудио устройства

### Список литературы, используемой при разработке программы

1. Теплов Б.М. Психологические вопросы художественного восприятия // Известия АПН РСФСР. - М., 1947. - Вып. 11. - С. 7-26.
2. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - М: Учпедгиз, 1946. - 703 с.
3. Эстетическое воспитание школьников: Вопросы теории и методики. - М.: Педагогика, 1988. - 104 с.
4. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991. - 480 с.
5. Эстетическое воспитание школьников: программы кружковой и факультативной деятельности. - Мн.: НИО, 1998. - 142с.
6. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: -М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.
8. Н. Угринович, Информатика и информационные технологии, Москва, ЛБЗ, 2009
11. Компьютерная графика. Эл. курс Учебное пособие\_Залогова Л.А\_2005 -212с