

Краевое государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
для обучающихся, воспитанников с ограниченными возможностями здоровья  
«Озерская общеобразовательная школа-интернат»

**СОГЛАСОВАНО**

на заседании МО учителей  
технологии (протокол от 26 августа  
2024 г. № 1)

**ПРИНЯТА**

на заседании педагогического совета  
КГБОУ "Озерская  
общеобразовательная  
школа-интернат"  
(протокол от 27 августа 2024 г. № 1)

**УТВЕРЖДЕНА**

приказом КГБОУ "Озерская  
общеобразовательная  
школа-интернат"  
от 27 августа 2024 г.  
№ 73/ОД

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**  
творческого объединения студии компьютерной графики «АртМастерская»  
(срок реализации- 1 год, возраст детей- 14-17 лет)

Автор-составитель:  
Комиссаров Анатолий Юрьевич,  
педагог дополнительного  
образования

с. Озёрки

2024 год

## I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы:

### 1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы: программа разработана в соответствии с нормативно-правовым обеспечением:

- Федеральным законом от 29.12.2012г. N 273
- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей в РФ (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. N 1726-р г. Москва), (далее -Концепция);
- Приказом Министерством Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 30.06.2020г. N 6 «Об утверждении СанПиН 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- приказом Министерства просвещения РФ от утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- письмом Минобрнауки России от 29 марта 2016г. №ВК-641/09 «О направлении методических Рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ, Способствующих психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648- 20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Положением о адаптированных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах

В настоящее время образование становится все более значимым и актуальным для развития общества. Современное образование представляет собой развивающуюся систему, которая готовит учащегося, способного к творческому преобразованию мира. Мир техники и взаимоотношений становится все более сложным, а образование должно быть таким, чтобы человек смог не только чувствовать себя комфортно в этом мире, но и быть активным созидателем и творцом.

К профессиональной деятельности приступило поколение молодых людей, родившихся, выросших и получивших образование в эпоху персональных компьютеров. Чтобы успевать за развитием средств вычислительной техники,

необходимо непрерывное самообразование и самосовершенствование. А для профессионального применения вычислительной техники нужно нечто большее - личная целеустремленность и постоянное желание узнавать о том, что происходит в мире информационных технологий.

Образовательная программа «Компьютерная графика» относится к техническому направлению в программе дополнительного образования детей и является частью общей программы дополнительного образования по направлению «изобразительное искусство». Компьютер в наше время является популярным и любимым детским увлечением. В последнее время появилось много литературы, на основе которой можно освоить компьютер — это различные пособия, самоучители и другие. В этих изданиях дается подробное описание инструкций работы на сотнях страниц, но для детей изучить такие книги порой невозможно, так как требуется терпение и усидчивость, а порой они просто непонятны детям. Поэтому возникла необходимость в создании программы, где каждый обучающийся должен пройти углубленный и комплексный курс по освоению компьютерной техники, предусматривающий решение задач сбережения здоровья, социализации личности и раскрытие ее творческого потенциала в современных условиях.

**Актуальность данной программы** обусловлена тем, что в данный момент персональные компьютеры имеют такие характеристики, которые позволяют профессионалам в области изобразительного искусства обходиться без традиционных инструментов художника: бумаги, красок, карандашей - все это заменяет компьютер с установленными на него специальным программным обеспечением. Компьютерная графика очень актуальна в настоящий момент и пользуется большой популярностью у учащихся. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика.

#### **Организационные условия реализации программы:**

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень программы:** базовый.

**Формы обучения:** очная.

**Адресат программы:** Программа рассчитана на детей 14-17 лет, воспитанников КГБОУ «Озерская общеобразовательная школа-интернат». Для обучения принимаются все желающие (не имеющие медицинских противопоказаний). Программа рассчитана для одной разновозрастной группы. Разновозрастная группа из мальчиков и девочек в составе от 3 до 6 человек.

**Объем и срок освоения программы:** программа рассчитана на 68 часов.

**Срок обучения:** 1 учебный год.

**Общее количество часов на весь период обучения** – 68 часа.

**Режим занятий:** 2 занятия в неделю.

**Кол-во часов в неделю:** 2 часа.

**Продолжительность занятия:** 40 минут.

**Санитарно-гигиенические требования:**

Занятия должны проводиться в кабинете, соответствующем требованиям ТБ, пожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет должен хорошо освещаться и периодически проветриваться.

Кабинет должен быть оборудован удобной мебелью, наглядными пособиями, программным обеспечением, доступом в интернет. Так же прилагается учебно-методический комплект, включающий в себя: электронную картотеку практических заданий, набор исходных изображений, набор изображений после обработки.

Необходимо также наличие аптечки с медикаментами для оказания первой медицинской помощи.

**Форма проведения занятий:** Основными формами организации обучения по программе являются: индивидуальная форма организации обучения — (индивидуальная работа обучающегося с учебным материалом, выполнение проектов, творческих работ); коллективная (выполнение коллективных работ, игровые занятия, объяснение теоретического материала, знакомство с приемами техник, объяснение заданий).

Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Для развития навыков творческой работы учащихся программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности ребенка.

Применяются следующие средства дифференциации:

- разработка заданий различной трудности и объема;
- разная мера помощи преподавателя учащимся при выполнении учебных заданий;
- вариативность темпа освоения учебного материала;
- индивидуальные и дифференцированные задания.

Основной задачей дифференциации и индивидуализации при объяснении материала является формирование умения у учеников применять полученные ранее знания. При этом на этапе освоения нового материала учащимся предлагается воспользоваться ранее полученной информацией

Учащиеся могут получить разную меру помощи, которую может оказать педагог посредством инструктажа, технических схем, памяток.

## 1.2 Цель программы

- освоение учащимися базовых понятий и методов компьютерной графики и основ дизайна, изучение базовых графических программ, обеспечение глубокого понимания учащимися принципов построения и хранения изображений, профориентация учащихся. Для реализации поставленной цели необходимо решать следующие задачи:

### **Образовательные:**

- Формирование знаний об особенностях, достоинствах и недостатках растровой графики и векторной графики;
- Ознакомление учащихся с методами описания цветов в компьютерной графике – цветовыми моделями;
- Ознакомление учащихся со способами получения цветовых оттенков на экране монитора и принтере;

- Ознакомление учащихся со способами хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- Ознакомление учащихся с методами сжатия графических файлов;
- Ознакомление учащихся с проблемами преобразования графических файлов;
- Ознакомление учащихся с назначением и функциями различных графических программ.

#### **Развивающие:**

- Развивать познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ;
- Развивать алгоритмическое мышление, способности к формализации;

#### **Воспитательные:**

- Воспитывать чувство ответственности за результаты своего труда;
- Формировать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;
- Воспитывать стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
- Воспитывать личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
- Воспитывать потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач;
- Воспитывать скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда.

## 1.3 Содержание программы

### Учебно-тематический план

№	Раздел, тема программы	Количество часов			Форма организации и занятия	Форма контроля
		всего	теория	практика		
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Компьютерная графика как область графического дизайна</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
1.1	Вводное занятие	1	1	0	коллективная	текущий
1.2	Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	1	1	0	коллективная	текущий
1.3	Роль композиции в компьютерной графике	2	2	0	коллективная	текущий
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Теоретические основы компьютерной графики</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
2.1	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики	2	2	0	коллективная	текущий
2.2	Векторные и растровые форматы	2	2	0	коллективная	текущий
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Растровая графика. Растровые графические редакторы</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>		
3.1	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
3.2	Основные инструменты рисования.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
3.3	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
3.4	Работа со слоями и фигурами.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
3.5	Дополнительный интерфейс пользователя.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
3.6	Творческое задание.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Векторная графика. Векторные графические редакторы</b>	<b>14</b>	<b>7</b>	<b>7</b>		

4.1	Интерфейс векторного графического редактора. Создание файла. Сохранение файла.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
4.2	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
4.3	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
4.4	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
4.5	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
4.6	Кривые и узлы. Построение линий инструментом Живопись и Ломаная линия.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
4.7	Построение линий от руки. Построение линий инструментом Безье. Создание объектов произвольной формы.	2	1	1	Коллективная, индивидуальная	практикум
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Композиция в графическом дизайне</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>		
5.1	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	6	2	4	Коллективная, индивидуальная	практикум
<b>6</b>	<b>Раздел 6. Цвет в композиции и в компьютерной графике</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>групповая</b>	
6.1	Цветовые модели в компьютерной графике	4	2	2	Коллективная, индивидуальная	практикум
6.2	Способы создания цветовой гармонии в композиции	4	2	2	Коллективная, индивидуальная	практикум
<b>7</b>	<b>Раздел 7. Основы типографики в графическом дизайне</b>	<b>20</b>	<b>7</b>	<b>10</b>		
7.1	Анатомия шрифта	4	2	2	Коллективная, индивидуальная	практикум

7.2	Основы шрифтовой композиции	4	2	2	Коллективная, индивидуальная	практикум
7.3	Типографика средствами векторного редактора	4	2	2	Коллективная, индивидуальная	практикум
7.4	Компьютерная графика и основы дизайна буклета.	5	1	4	Коллективная, индивидуальная	практикум
	Резервный час	3	0	3		
	Итого :	68	34	34		

## Содержательная часть программы

### Тема № 1. Компьютерная графика как область графического дизайна

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

### Тема № 2. Теоретические основы компьютерной графики

Основные понятия компьютерной графики: разрешение экрана, принтера, изображения. Размер изображения. Элемент растрового изображения — пиксел. Растр, кодировка цвета, видеопамять. Основные области применения компьютерной графики. Основные направления в развитии компьютерной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки.

### Тема № 3. Растровая графика. Растровые графические редакторы

Растровая графика. Примеры программ работающих с растровой графикой. Изучение основ создания растрового изображения.

### Тема № 4. Векторная графика. Векторные графические редакторы

Векторная графика. Примеры программ, работающих с векторной графикой. Изучение основ создания векторного изображения.

### Тема № 5. Композиция в графическом дизайне

Стилизация как метод преобразования предметного качественного содержания в обобщенную, целостную и визуально сгармонизированную форму. Значимость стилизации в арсенале профессиональных средств дизайнера. Способы стилизации объекта:

- изменение формы объектов, трансформирование;
- дробление изображения и насыщение орнаментом или текстурой;

- членение плоскости на части цветом;
- использование активных цветовых контуров;
- предельное упрощение формы и доведение ее до предметных символов;
- использование эффекта оверлеппинга (частичное совпадение или наложение одной формы на другую).

## **Тема № 6. Цвет в композиции и в компьютерной графике**

Типы растровых изображений: монохромные (черно-белые), полутоновые, полноцветные, индексированные, многоканальные. Цветовой охват и цветовые модели. Цветовая модель RGB и область применения. Цветовая модель CMYK и ее использование при печати. Цветовая модель HSB и ее компоненты: тон, насыщенность, яркость. Модель Lab. Преобразования между моделями. Цветовая палитра. Индексированная палитра. Цветовые каналы. Цвет как средство выражения художественного образа. Цветоведение – комплексная наука о процессах восприятия и различения цветов. Природа цвета как отраженного от поверхности света. Спектр и спектральные цвета. Теория суммарного синтеза света. Хроматические и ахроматические цвета. Основные хроматические цвета – желтый, красный, синий. Смешанные цвета. Характеристика цвета по трем признакам: цветовому тону, светлоте и насыщенности. Оптическое смешение цветов, механическое смешение цветов. Закон дополнительных цветов. Цветовая гармония и способы ее создания.

## **Тема № 7. Основы типографики в графическом дизайне**

Значение шрифта в работе дизайнера. История шрифта. Роль оптических иллюзий в построении шрифта. Классификация шрифтов: антиквенные (шрифты с засечками), рубленые (шрифты без засечек), специфические (декоративные шрифты). Основные характеристики шрифта: гарнитура, насыщенность, пропорции, кегль (размер шрифта), интерлиньяж (расстояние между линиями строк), кернинг (интервал между символами), выключка (размещение текста в параграфе). История развития шрифтовой графики. Унциал, полуунциальный шрифт (понятие прописных строчных букв). Каролингский маюскул, минускул (соединение строчных полуунциальных букв и прописных из древней антиквы). Основы современного алфавита и письма. Текстовые композиции. Роли заголовка и иллюстрации, цветовое акцентирование. Понятия «фирменный стиль», знак, логотип. Способы разработки логотипа: выделение одной буквы, слияние букв, помещение внутрь геометрической фигуры, ассоциативный знак. Архитектура страницы – верстка. Соединение текстовой и изобразительной информации в единую образную систему. Современные принципы дизайна страницы. Модульная сетка и ее типы. Модульная верстка. Способы расположения рисунков и фотоиллюстраций в формате.

#### 1.4 Прогнозируемая результативность

В результате освоения предметного содержания у учащихся предполагается формирование универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных, коммуникативных) позволяющих достигать предметных, метапредметных и личностных результатов.

**Метапредметными результатами** изучения курса «Компьютерная графика и основы дизайна» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

**Познавательные УУД:**

- умение работать с Интернет ресурсами и обучающей литературой;
- развитие личностных и творческих способностей обучающихся.

**Регулятивные УУД:**

- умение организовывать свою деятельность, определять ее цели и задачи;
- умение анализировать продукт своей деятельности и защищать проект;
- умение самостоятельно разрабатывать алгоритм действий во время работы над проектом;
- стремление самостоятельно добывать знания и применять их на практике;
- устойчивая мотивация в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности.

**Коммуникативные УУД:**

- умение взаимодействовать с другими в достижении общих целей;
- способности межличностного общения и сотрудничества;
- культура общения в коллективе, внимательного и ответственного отношения к работе.

**Личностными результатами являются:**

- развитие образного восприятия и освоение способов художественного, творческого самовыражения;
- формирование мировоззрения, целостного представления о мире искусства в целом;
- развитие умений и навыков познания и самопознания, накопление опыта эстетического переживания;
- подготовка к осознанному выбору индивидуальной и профессиональной траектории.

**Метапредметными результатами являются:**

- овладение способами самоорганизации внеклассной деятельности, что включает в себя умения: ставить цели и планировать деятельность; оценивать собственный вклад в деятельность группы; проводить самооценку уровня личных достижений;
- формирование приемов работы с информацией, что включает в себя умения: поиска и отбора источников информации; систематизации информации; понимания информации, представленной в различной знаковой форме;
- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации, корректное ведение диалога и участие в дискуссии; участие в работе группы в соответствии с обозначенной ролью.

**Предметными результатами являются:**

- знание особенностей художественного языка колористики, графики и дизайна;
- знание о видах проектов и проектирования;
- умение воспринимать и анализировать смысл художественного образа;
- знание понятий и специфики графического дизайна и компьютерной графики;
- знание и уверенное пользование изученными понятиями и терминами;
- умелое использование компьютерного программного обеспечения;
- знание работы с различными материалами и оборудованием.

### **Способы проверки ожидаемых результатов:**

#### **II. Комплекс организационно педагогических условий.**

##### 2.1 Календарный учебный график:

Количество учебных недель: 34;

Количество учебных дней: 2;

Продолжительность учебного года : 01.09.2024-23.05.2025

##### 2.2 Условия реализации программы

*Обязательным оборудованием кабинета являются:*

- просторный, хорошо проветриваемый учебный кабинет;
- рабочая зона, оборудованная столами и стульями;
- компьютеры учеников, подключенные к сети Интернет и оснащенные необходимым программным обеспечением;
- принтер, сканер;
- зона хранения учебных пособий, материалов, инструментов, работ;
- рабочие столы, стулья, компьютер для педагога.

##### 2.3 Формы аттестации в дополнительном образовании

Формы подведения итогов реализации программы Отслеживание результатов образовательного процесса осуществляется посредством выполнения итоговой работы. При подведении итогов освоения программы используются формы аттестации:

- тестирование;
- выполнение творческой проектной работы.

Система оценки достижения планируемых результатов необходима для ведения мониторинга по эффективности проведения занятий кружка, достижения поставленных целей и задач, а также для проверки знаний и умений обучающихся. Для оценки достижений используются следующие материалы:

- Тестирование на выявление полученных знаний;
- Умение использовать изученные программы для работы с компьютерной графикой.

Контроль оценки достижений также предусматривается путем наблюдения за деятельностью обучающихся, анкетирования, анализа наработанного материала. Система контроля основана на следующих принципах:

- Объективности (научно обоснованное содержание тестов, заданий, вопросов и т.д.; адекватно установленные критерии оценивания; одинаково справедливое отношение педагога ко всем обучающимся).

- Систематичности (проведение контроля на всех этапах обучения при реализации комплексного подхода к диагностированию).
- Наглядности, гласности (проведение контроля всех обучаемых по одним критериям; оглашение и мотивация оценок; составление перспективных планов ликвидации пробелов). Работа обучающихся, оценивается по результатам освоения Программы (высокий, средний и низкий уровни). По предъявлению знаний, умений, навыков, возможности практического применения в различных ситуациях творческого использования.

Высокий уровень освоения программы	Обучающийся демонстрирует высокую заинтересованность в уровень освоения учебной и творческой деятельности, которая показывает широкие возможности практического применения в собственной творческой деятельности приобретенных знаний умений и навыков
Средний уровень освоения программы	Обучающийся демонстрирует достаточную заинтересованность в освоения программы учебной и творческой деятельности, которая может применять на практике в собственной творческой деятельности приобретенные знания, умения и навыки.
Низкий уровень освоения программы	Обучающийся демонстрирует слабую заинтересованность в учебной освоения программы и творческой деятельности, которая не стремится самостоятельно применять на практике в своей деятельности приобретенные знания умения и навыки.

### **Контроль и учет успеваемости**

В программе предусмотрены следующие виды и формы контроля знаний, умений и навыков обучающихся:

тестирование (письменное, устное),  
 взаимоконтроль, взаимопроверка,  
 исследование,  
 практические работы,  
 защита творческих проектов.

### 2.4 Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение

Средства ИКТ, непосредственно задействованные в процессе:

компьютеры - 7 штук;  
 принтер – 1 шт  
 МФУ – 1 шт  
 Цифровой фотоаппарат – 1 шт  
 Проектор – 1 шт  
 Интерактивная доска – 1 шт  
 Графический планшет – 7 шт  
 носители информации;  
 учебные компьютерные программы и презентации;

Учебно-методические материалы: книги, учебные и методические пособия, таблицы по композиции и цветоведению, схемы, литература, иллюстрации, видео материалы.

### 2.5 Настоящая дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности разработана с учетом:

- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012)
- Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р)
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда и соц.защиты РФ от 8.09.2015 № 613н)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 г. № 1008)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ)
- Письмо Минобрнауки РФ от 14.12.2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»)
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

### **Рекомендуемая литература**

#### **1. Для педагога:**

##### **специальная литература:**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Пожарина Г.Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010.+CD-ROM.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с.
4. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2008 – 52с.

#### **2. Для обучающихся и родителей**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.



## Календарный учебный график

№	Тема	Дата
1.	Вводное занятие	4.09.2024
2.	Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	9.09.2024
3.	Роль композиции в компьютерной графике	11.09.2024
4.	Роль композиции в компьютерной графике	16.09.2024
5.	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики	18.09.2024
6.	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики	23.09.2024
7.	Векторные и растровые форматы	25.09.2024
8.	Векторные и растровые форматы	30.09.2024
9.	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе	2.10.2024
10.	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе	7.10.2024
11.	Основные инструменты рисования.	9.10.2024
12.	Основные инструменты рисования.	14.10.2024
13.	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	16.10.2024
14.	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	21.10.2024
15.	Работа со слоями и фигурами.	23.10.2024
16.	Работа со слоями и фигурами.	06.11.2024
17.	Дополнительный интерфейс пользователя.	11.11.2024
18.	Дополнительный интерфейс пользователя.	13.11.2024
19.	Творческое задание.	18.11.2024
20.	Творческое задание.	20.11.2024
21.	Интерфейс векторного графического редактора. Создание файла. Сохранение файла.	25.11.2024
22.	Интерфейс векторного графического редактора. Создание файла. Сохранение файла.	27.11.2024
23.	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики.	02.12.2024
24.	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики.	04.12.2024
25.	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	9.12.2024
26.	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	11.12.2024
27.	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта	16.12.2024
28.	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта	18.12.2024
29.	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	23.12.2024
30.	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	25.12.2024
31.	Кривые и узлы. Построение линий инструментом Живопись и Ломаная линия.	13.01.2025
32.	Кривые и узлы. Построение линий инструментом Живопись и Ломаная линия.	15.01.2025
33.	Построение линий от руки. Построение линий инструментом Безье. Создание объектов произвольной формы.	20.01.2025
34.	Построение линий от руки. Построение линий инструментом Безье. Создание объектов произвольной формы.	22.01.2025
35.	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	27.01.2025
36.	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	29.01.2025
37.	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	3.02.2025

38.	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	5.02.2025
39.	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	10.02.2025
40.	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	12.02.2025
41.	Цветовые модели в компьютерной графике	17.02.2025
42.	Цветовые модели в компьютерной графике	19.02.2025
43.	Цветовые модели в компьютерной графике	24.02.2025
44.	Цветовые модели в компьютерной графике	26.02.2025
45.	Способы создания цветовой гармонии в композиции	03.03.2025
46.	Способы создания цветовой гармонии в композиции	05.03.2025
47.	Способы создания цветовой гармонии в композиции	10.03.2025
48.	Способы создания цветовой гармонии в композиции	12.03.2025
49.	Анатомия шрифта	17.03.2025
50.	Анатомия шрифта	19.03.2025
51.	Анатомия шрифта	31.03.2025
52.	Анатомия шрифта	02.04.2025
53.	Основы шрифтовой композиции	7.04.2025
54.	Основы шрифтовой композиции	9.04.2025
55.	Основы шрифтовой композиции	14.04.2025
56.	Основы шрифтовой композиции	16.04.2025
57.	Типографика средствами векторного редактора	21.04.2025
58.	Типографика средствами векторного редактора	23.04.2025
59.	Типографика средствами векторного редактора	28.04.2025
60.	Типографика средствами векторного редактора	30.04.2025
61.	Компьютерная графика и основы дизайна буклета.	5.05.2025
62.	Компьютерная графика и основы дизайна буклета.	7.05.2025
63.	Компьютерная графика и основы дизайна буклета.	12.05.2025
64.	Компьютерная графика и основы дизайна буклета.	14.05.2025
65.	Компьютерная графика и основы дизайна буклета.	19.05.2025
66.	Защита проекта	21.05.2025