

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА «АРХИМЕД»

Одобрено:

Методическим советом
МБУ ДО ДАХШ «Архимед»
Протокол №1
от «23» августа 2019 г.

Утверждаю:

Директор Сигналова Э.Н.

Приказ № 80-2 от 02.09.2019 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа для детей
«Компьютерная графика»

Срок реализации: 2 года

Возраст обучающихся: 9-17 лет

Автор-составитель:
Угаров Павел Александрович,
преподаватель ДАХШ «Архимед»

Мытищи 2019 г.

Содержание

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Новизна

Актуальность

Педагогическая целесообразность

Отличительная особенность

Цель и задачи учебного предмета

Форма проведения учебных занятий

Методы обучения

Сведения о предметном содержании программы

1-ый год обучения

2-ой год обучения

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

2. УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-ый год обучения

2-ой год обучения

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1-ый год обучения

2-ой год обучения

4. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Ожидаемые результаты

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Средства обучения

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Методическая литература (преподавателя)

Учебная литература (для обучающихся)

7. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная обще развивающая программа «Компьютерная графика» разработана на основе федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации предпрофессиональных программ в области искусств (Утверждены приказом Министерства культуры Российской Федерации от 14.08.2013 № 1144).

Данная программа занимает важное место в комплексе предметов дополнительного образования детей, она ориентирована не только на формирование знаний, умений, навыков в области художественного творчества, на развитие эстетического вкуса, но и на создание оригинальных произведений, отражающих творческую индивидуальность, представление детей об окружающем мире.

Программа предмета «Компьютерная графика» состоит из двух разделов — основ векторной графики на примере работы с программой Corel Draw и основ растровой графики на примере работы с программой Adobe Photoshop.

В процессе изучения программы, обучающиеся выполняют задания, следуя указаниям педагога и самостоятельно, для закрепления полученных знаний. Занятия проходят в компьютерном классе. Темы заданий продуманы исходя из возрастных возможностей детей и согласно минимуму требований, к уровню подготовки обучающихся данного возраста. Последовательность заданий в разделе выстраивается по принципу нарастания сложности поставленных задач. Некоторые темы предполагают введение краткосрочных упражнений, что позволяет закрепить полученные детьми знания, а также выработать необходимые навыки.

Новизна

Новизна программы заключается в том, что она сочетает компьютерное моделирование и техническое конструирование, учит детей воспринимать красоту окружающего мира и затем выражать ее в индивидуальной форме. Цифровой вариант - это не конечный результат детского труда, работа будет выполнена на бумажном носителе с учетом технологической подготовки изображения к печати.

Актуальность

Новое время, качественно новый уровень жизни, требование соответствия современным мировым стандартам и технологиям переместили акценты в содержании школьного образования и особенно художественного.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что она имеет циклическую структуру, что позволяет возвращаться к изученному материалу, закрепляя его и постепенно усложняя. Предусмотрен достаточно большой объем заданий на занятиях, что безусловно будет способствовать сохранению высокого творческого тонуса у обучающихся. Гибкое соединение элементов заданий позволяет чередовать задания из разных разделов, данный принцип способствует поддержанию творческого интереса к изучаемой дисциплине.

Отличительная особенность

Программа предмета «Компьютерное композиционное моделирование» состоит из нескольких разделов. Темы заданий продуманы, исходя из возрастных возможностей детей и согласно минимуму требований к уровню подготовки обучающихся данного возраста. Последовательность заданий в разделе выстраивается по принципу нарастания сложности поставленных задач. Некоторые темы предполагают введение краткосрочных упражнений, что позволяет закрепить полученные знания, а также выработать необходимые навыки. Короткие и эффективные задания этой программы направлены на развитие креативных способностей обучающихся. А это является необходимой составляющей в любой области будущей деятельности школьников, не только художественной, технической, но и научной и даже социально-политической.

Цель и задачи учебного предмета

Цель: овладение навыками моделирования, конструирования и рисования, используя компьютерные программы и графические редакторы, создание оптимальных условий для самореализации личности в целях продолжения художественного образования в области архитектуры и дизайна.

Задачи:

- сформировать навыки работы с компьютерными программами и графическими редакторами;
- сформировать у детей навыки исследовательской деятельности: способность видеть проблему, рационально организовать свою деятельность;
- сформировать навыки умения моделировать с помощью компьютера, оформлять изделия;
- развить интерес к компьютерным программам, графике, дизайну;
- развить креативные способности;
- развить композиционное мышление, художественный вкус, наблюдательность, творческое воображение;
- развить способность уверенно и легко владеть компьютером;
- развить смекалку, фантазию, исследовательское и изобретательское, развивающее мышления;
- развить интеллектуальные качества: внимание, память и т.д.;
- раскрыть возможности личности и творческого потенциала;
- воспитать духовно-нравственную личность;
- воспитать добросовестное отношение к труду;
- воспитать интерес к творческой работе;
- воспитать аккуратность, воображение, концентрацию внимания.

Форма проведения учебных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий, самостоятельной работы и консультаций. Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая работа. Занятия по учебному предмету осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференциированного и индивидуального подходов.

Методы обучения

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Для воспитания и развития навыков творческой работы обучающихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. Объяснительно - иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций, фильмов, видео-презентаций, проведение мастер-классов);
2. Частично-поисковые (выполнение вариативных заданий);
3. Творческие (творческие задания, участие в конкурсах);
4. Исследовательские (исследование возможностей программных инструментов, т.д.)

Сведения о предметном содержании программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы: от 9 до 17 лет. Дети этой возрастной категории способны на достаточно хорошем уровне выполнять предлагаемые задания.

Рекомендуемый объем учебных занятий по учебному предмету «Компьютерная графика» со сроком обучения 2 года составляет – 144 часа.

Программа построена из расчета следующих часов:

✓ 1-ый год обучения – 72 часа,

- ✓ 2-ой год обучения – 72 часа;
- ✓ аудиторные занятия – 2 часа в неделю.

1-ый год обучения

Программа обучения подчинена основным принципам построения всего курса обучения с обязательным учетом возрастных особенностей восприятия учебного материала.

Цель: овладение навыками рисования, используя компьютерные программы и графические редакторы.

Задачи:

- сформировать навыки работы с компьютерными программами и графическими редакторами;
- развить интерес к компьютерным программам, графике, дизайну;
- развить композиционное мышление, художественный вкус, наблюдательность, творческое воображение;
- развить способность уверенно и легко владеть компьютером;
- развить интеллектуальные качества: внимание, память и т.д.;
- раскрыть возможности личности и творческого потенциала.

2-ой год обучения

Программа обучения также подчинена основным принципам построения всего курса обучения, но проходит с обязательным усложнением изучаемого материала. Обучающиеся знакомятся с новыми понятиями и терминологиями.

Цель: овладение навыками моделирования и конструирования, используя компьютерные программы и графические редакторы, создание оптимальных условий для самореализации личности в целях продолжения художественного образования в области архитектуры и дизайна.

Задачи:

- сформировать у детей навыки исследовательской деятельности: способность видеть проблему, рационально организовать свою деятельность;
- сформировать навыки умения моделировать с помощью компьютера, оформлять изделия.
- развить смекалку, фантазию, исследовательское и изобретательское, развивающее мышления;
- развить интеллектуальные качества: внимание, память и т.д.;
- раскрыть возможности личности и творческого потенциала;
- воспитать духовно-нравственную личность;
- воспитать добросовестное отношение к труду;
- воспитать интерес к творческой работе;
- воспитать аккуратность, воображение, концентрацию внимания.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Вид учебной работы, учебной нагрузки	Затраты учебного времени				Всего часов
	1	2	3	4	
Год обучения					
Полугодия	1	2	3	4	
Аудиторные занятия	34	38	34	38	144
Итого:	72		72		144

2. УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-ый год обучения

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Аудиторные занятия (часы)
1	Введение в информационные технологии. Структура, принципы работы и основные возможности ПК. Архитектура персонального компьютера (ПК). Центральные устройства. Состав и характеристика основных блоков ПК	Урок	10
2	Путешествие в мир графического дизайна. Введение в векторную графику. Программа Corel Draw.	Урок	12
3	Работа с цветом	Урок	10
4	Инструменты программы Corel Draw	Урок	12
5	Главное меню «Эффекты»	Урок	10
6	Работа со шрифтами и текстом. Главное меню «Текст»	Урок	10
7	Главное меню «Растровые изображения»	Урок	8
	ИТОГО:		72

2-ой год обучения

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Аудиторные занятия (часы)
1	Перевод растровых изображений в векторные	Урок	8
2	Программа растровой графики	Урок	4
3	Adobe Photoshop	Урок	16
4	Инструменты выделения	Урок	4
5	Инструменты рисования	Урок	6
6	Инструмент текст	Урок	4
7	Инструмент маска	Урок	4
8	Слой. Канал. Контуры	Урок	10
9	Основные приемы работы с цветом. Цветокоррекция	Урок	8
10	Главное меню «Фильтры». Использование стилей, эффектов и фильтров	Урок	8
	ИТОГО:		72

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Программа рассчитана на детей 9-17 лет, адаптирована для данного возраста, ориентирована на знакомство с различными видами компьютерной графики и моделирования. Большая часть заданий призвана развивать творческие способности, образное мышление и воображение ребенка, внимание, наблюдательность, зрительную память, пространственное мышление, аналитические способности, умение ставить перед собой учебную задачу и находить пути ее решения.

1-ый год обучения

Тема 1. Введение в информационные технологии. Структура, принципы работы и основные возможности ПК. Техника безопасности на занятиях. Введение в предмет. Информация о программе.

Теория:

- Архитектура персонального компьютера (ПК). Центральные устройства. Состав и характеристика основных блоков ПК.

- Периферийные устройства. Монитор. Принтер. Сканер. Особенности работы. Типы и возможности ПУ. Структура и программное обеспечение персонального компьютера.
- Операционная система Microsoft Windows XP.
- Стандартный интерфейс пользователя.
- Основные понятия (файл, папка, рабочий стол, панель задач, ярлык, окно).
- Строение окна, его режимы.
- Программа «Проводник», «Мой компьютер». Общие приемы работы в среде Microsoft Windows.

Практика:

- Действия с папками. (Создание папок, перемещение, удаление и копирование файла и группы файлов, работа с накопителями памяти.). Главное меню.
- Установка и удаление программ. Восстановление и удаление информации.
- Использование справочной системы.
- Какие бывают программы векторной и растровой графики.
- Возможности и отличия программ
- Форматы и типы файлов.

Тема 2. Путешествие в мир графического дизайна. Введение в векторную графику. Программа Corel Drow.

Теория:

- Знакомство с программой Corel Drow: состав, особенности, использования.
- Интерфейс системы: главное меню, панели инструментов, организация палитра, управление параметрами инструментов. Настройки системы.
- Рабочий стол программы.
- Главное меню. «Файл»: Создание документа (все параметры). Сохранение. Открытие, Закрытие, Импорт, экспорт. «Правка», «Вид», «Макет»
- Главное меню «Упорядочить», «Таблица», «Окно», «Справка»

Практика: упражнения, выполнение заданий в программе Corel Drow.

Тема 3. Работа с цветом.

Теория:

- Основные приемы работы с цветом.
- Задание цветов, цветовой модели.
- Инструменты и цветовые палитры

Практика:

- Использование шаблонов и градиентов.
- Редактирование обводок.
- Применение заливки и обводки.
- Узоры.

Тема 4. Инструменты программы Corel Drow. Главное меню «Инструменты».

Теория:

- Особенности работы.
- Знакомство с инструментами рисования. Создание индивидуальных инструментов.
- Кривые Безье. Фигуры и контуры.

Практика:

- Создание и корректировка фигур.
- Создание и редактирование точных и произвольных контуров.
- Использование деформации.

Тема 5. Главное меню «Эффекты».

Теория:

- Использование стилей, эффектов и фильтров.
- Перетекания, контуры, оболочки, перспектива и т.д.

Практика: упражнения, выполнение заданий с использованием стилей, эффектов, фильтров.

Тема 6. Работа со шрифтами и текстом. Главное меню «Текст».

Теория:

- Артистик и параграф текст. Особенности. Преобразование. Знакомство с техникой начертания различных видов шрифтов - группы, гарнитуры, начертания, кегль.
- Шрифт и изображение.
- Создание и виды текстовых объектов.
- Атрибуты символов текста и атрибуты абзаца.

Практика:

- Дизайн текста. Приемы редактирования и обработки.
- Выбор шрифта и художественных эффектов.
- Цветовые эффекты.
- Двумерные и трехмерные эффекты.

Тема 7. Главное меню «Растровые изображения».

Теория:

- Перевод в растровое изображение.
- Фильтры.
- Режимы.
- Маски.

Практика: упражнения, выполнение заданий – растровые изображения.

2-ой год обучения

Тема 1. Перевод растровых изображений в векторные.

Теория:

- Трассировка.
- Использование эффектов.

Практика: композиция из трассированных и стилизованных изображений

Тема 2. Программа растровой графики.

Теория:

- Понятие раstra. Особенности. Расширения. Возможности и отличия программ.
- Форматы и типы файлов.
- PSD, TIFF, PDF, BMP, PCX, JPEG, GIF.

Практика: упражнения, выполнение заданий.

Тема 3. Adobe Photoshop.

Теория:

- Знакомство с программой Adobe Photoshop: состав, особенности, использования.
- Интерфейс системы: главное меню, панели инструментов, организация палитр, управление параметрами инструментов. Настройки системы. Рабочий стол программы.
- Главное меню. «Файл»: Создание документа (все параметры). Сохранение. Открытие, Закрытие, Импорт, экспорт. «Редактирование». «Изображение».
- Главное меню «Окно», «Справка», «Выделение», «Просмотр»

Практика: упражнения, выполнение заданий в программе Adobe Photoshop.

Тема 4. Инструменты выделения.

Теория:

- Выделенные области и контуры. Способы управления ими: создание, коррекция, перемещение.
- Параметры настройки и возможности работы с инструментами: Lasso, Magnetic Lasso, Polygonal Lasso, Magic Wand

Практика: редактирование изображений. Кадрирование, изменение размеров, разрешения изображения.

Тема 5. Инструменты рисования.

Теория:

- Техника рисования. Использование инструментов рисования - специфика работы с кистями (brush), карандашом (pencil), аэробрафом (airbrush), ластиком (eraser).
- Техника ретуширования изображений. Инструменты ретуши.

Практика: выполнение заданий, используя ретуширование.

Тема 6. Инструмент текст.

Теория:

- Техника использование инструментов текст - специфика работы

Практика: работа с текстом

Тема 7. Инструмент маска.

Теория:

- Техника использование инструментов маска - специфика работы

Практика: выполнение заданий.

Тема 8. Слои. Канал. Контуры.

Теория:

- Слои: Создание, удаление, копирование, добавление, группировка, видимые и невидимые. Прозрачность. Режимы.
- Создание многослойного изображения. Типы и стили слоев. Особенности работы со слоями.
- Слои: Слои-заливки, смарт-слои, слои-маски, стили слоя
- Каналы. Альфа-каналы. Коррекция.
- Контуры. Создание. Удаление. Рабочие контуры. Заливки, обводки, выделенные области.

Практика: выполнение заданий.

Тема 9. Основные приемы работы с цветом. Цветокоррекция.

Теория:

- Задание цветов, цветовой модели.
- Инструменты и цветовые палитры

Практика:

- Использование шаблонов и градиентов.
- Редактирование обводок.
- Применение заливки и обводки. Цветовые модели RGB, CMYK, и др., библиотеки Pantone.
- Выбор цвета. Диалоговое окно Color Picker, палитра Color
- Преобразование цветовых моделей.
- Цветовая и тоновая коррекция изображения. Навыки работы с инструментами цветокоррекции.

Тема 10. Главное меню «Фильтры». Использование стилей, эффектов и фильтров.

Теория:

- Фильтры размытия и резкости: Motion Blur, Radial Blur, Smart Blur, Gaussian Blur, Lens Blur, фильтры группы Sharpen.
- Деструктивные фильтры: фильтры группы Distort, группы Noise.
- Художественные фильтры: фильтры группы Artistic, группы Brush Stroke, группы Sketch.
- Фильтры визуализации: фильтры группы Pixelate, группы Render.
- Фильтры стилизации: фильтры группы Stylize, Texture.
- Дополнительные фильтры: фильтры групп Other и Video.

Практика: выполнение заданий.

4. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа «Компьютерная графика».

Обучающийся должен:

- овладеть знаниями основ компьютерной графики;
- хорошо владеть командами редактирования;
- уметь работать с векторными редакторами, а также иметь навыки выполнения оформительских работ средствами графических пакетов;
- уметь работать с растровыми редакторами, а также иметь навыки выполнения оформительских работ средствами графических пакетов;
- применять полученные знания, умения и приобретенные навыки работы с двумерными и трехмерными объектами на практике;
- проявлять творческую инициативу, понимание выразительности цветового и композиционного решения;
- проявлять образное мышление, развивать память, эстетическое отношение к действительности;
- уметь отражать в своей работе различные чувства, мысли, эмоции;
- уметь правильно оценивать и анализировать результаты собственной творческой деятельности.

Ожидаемые результаты

По окончании обучения по программе обучающиеся должны знать:

- основную базовую информацию о персональном компьютере;
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие конструирования.

Уметь:

- уверенно и легко владеть компьютером;
- использовать базовый набор инструментов и возможности графического редактора для создания собственных изображений;
- свободно ориентироваться в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- моделировать схемы при помощи компьютерных программ;
- конструировать разработанные модели;
- оформлять дизайн.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Средства обучения

- ✓ материальные: учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, компьютерами, проектором, программным обеспечением, интерактивные доски;
- ✓ электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- ✓ аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, экскурсии.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом для сбора дополнительного

материала по изучаемой теме, техник и методов работы с материалами, а также информацию о мастерах, работающих в изучаемых техниках.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной, дополнительной, учебной и учебно-методической литературой по изобразительному искусству, а также альбомами по искусству. Кабинет оборудован удобной мебелью, наглядными пособиями, проектором, компьютерами для каждого обучающегося и компьютером для преподавателя.

Компьютеры должны содержать пакет графических программ, предназначенных к изучению обучающимися.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Методическая литература (для преподавателя)

1. С. Михайлов. История дизайна. Краткий курс. Изд. Союз дизайнеров России. 2004г.
2. М.Н. Петров, В.П.Молочков. Компьютерная графика. СПб., «Питер». 2002г.
3. Д.Ф. Миронов. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов. СПб., «Питер». 2004г.
4. В. Рейнбоу. Компьютерная графика. Энциклопедия. СПб., «Питер». 2003г.
5. А. Левин. Самоучитель работы на компьютере: Начинаем с Windows. СПб., «Питер». 2004г.
6. 1000 Графических элементов для создания неповторимого дизайна. Сборник. РИП-холдинг/Rockport. 2005г.
7. В. Шнейдеров. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. СПб., «Питер». 2001г.
8. Joyce Rutter Kaye. Design Basics. Ideas and Inspiration for Working with Layout, Type, and Color in Graphic Design. «Rockport Publishers». 2004г.
9. В. Кандинский. Точка и линия на плоскости. М., «Искусство». 1993.
10. Джеймс Феличи. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. ВНВ 2004г.
11. С.А.Соловьев. Шрифт и декоративное оформление. М., «Высшая школа» 1993г.
12. С.Ф. Добкин. Оформление книги. Редактору и автору. М., «Книга», 1985г.
13. М. В. Лукьянов. Искусство плаката. Советы начинающим. М., «Юный художник». 2003г.
14. Е.Б. Адамов. Д. Шульц. Ф.И. Юрьев. В.Н. Ляхов. Н.А. Гончарова. Книга как художественный предмет. М., «Книга». 1990г.
15. Л.И. Проненко. Каллиграфия для всех. М., «Книга». 1990г.
16. О.Буковецкая. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет. М., ДМК. 2000г.
17. Е.В. Лебедева. Р.М. Черемных. Искусство художника-оформителя. М., «Советский художник». 1981г.
18. Д.А. Писаревский. (под редакцией И.А. Фомина). Шрифты и их построение. Л., 1927г.
19. Журнал по графическому дизайну «Просто Дизайн». №6(9) 2003г, №2(17) /2005.
20. Wilson Harvey. 1000 Способов шрифтового дизайна. РИП-холдинг/Rockport. 2004г.
21. Д.Ф. Миронов. CorelDraw 12. Учебный курс. СПб., «Питер». 2004г.
22. Сибил Айриг. Эмиль Айриг. Подготовка цифровых изображений для печати. Минск, «Попурри», 1997г.
23. Adele Droblas Greenberg & Seth Greenberg. Fundamental Photoshop. «McGraw-Hill Companies». 2000г.

Учебная литература (для обучающихся)

1. А.Кириленко. Самоучитель. Photoshop CS. Версия 8.0. Стань профессионалом. СПб., «Питер». 2004г.

2. Ю. Гурский. И. Гурская. Photoshop CS. Трюки и эффекты. СПб., «Питер». 2005г.
3. С. Трош-Стапп. Художник и Photoshop: от концепции к шедевру. «Вильямс». 2004г.
4. К. Мэрдок, Т. Олспач. Illustrator 10. Библия пользователя. М., «Диалектика». 2002г.
5. Ю.С. Ковтаник. CorelDraw 12 для дизайнера. Киев. «Юниор-Диософт». 2003
6. М. Петров. Самоучитель Corel DRAW 15. СПб., «Питер». 2008г.
7. Гарди Лит. Эллен Финкельштейн. Flash 5 для чайников. М., «Диалектика». 2001г.
8. Д. Болдуин. Д. Макдоналд. К. Петерс. Д. Стир. Д. Тадари. Д. Тернер. С. Вебстер. А. Уайт. Т. Ярд. Flash MX Studio. М., «СП Эком». 2003г.
9. И. Смирнова. Начала Web-дизайна. BHV. 2003г.
10. Ю. Резник. Графика, звук, видео на ПК. Популярный самоучитель. М., «Наука и техника». 2003г.
11. М. Сурина. Цвет и символ в искусстве, дизайне и архитектуре. «МарТ». 2003г.
12. А. Сурин, М. Сурина. История образования и цветодидактики (история систем и методов обучения цвету). «МарТ». 2004г.
13. Adobe Photoshop CS6: Classroom in a Book 2012

7. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1-ый год обучения

№	Месяц	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Количество часов
1	09	Введение в информационные технологии. Структура, принципы работы и основные возможности ПК. Архитектура персонального компьютера (ПК). Центральные устройства. Состав и характеристика основных блоков ПК	Урок	2
2	09	Введение в информационные технологии. Структура, принципы работы и основные возможности ПК. Архитектура персонального компьютера (ПК). Центральные устройства. Состав и характеристика основных блоков ПК	Урок	2
3	09	Введение в информационные технологии. Структура, принципы работы и основные возможности ПК. Архитектура персонального компьютера (ПК). Центральные устройства. Состав и характеристика основных блоков ПК	Урок	2
4	09	Введение в информационные технологии. Структура, принципы работы и основные возможности ПК. Архитектура персонального компьютера (ПК). Центральные устройства. Состав и характеристика основных блоков ПК	Урок	2
5	10	Введение в информационные технологии. Структура, принципы работы и основные возможности ПК. Архитектура персонального компьютера (ПК). Центральные устройства. Состав и характеристика основных блоков ПК	Урок	2
6	10	Путешествие в мир графического дизайна. Введение в векторную графику. Программа Corel Drow.	Урок	2
7	10	Путешествие в мир графического дизайна. Введение в векторную графику. Программа Corel Drow.	Урок	2
8	10	Путешествие в мир графического дизайна. Введение в векторную графику. Программа Corel Drow.	Урок	2
9	11	Путешествие в мир графического дизайна. Введение в векторную графику. Программа Corel Drow.	Урок	2
10	11	Путешествие в мир графического дизайна. Введение в векторную графику. Программа Corel Drow.	Урок	2
11	11	Путешествие в мир графического дизайна. Введение в векторную графику. Программа Corel Drow.	Урок	2
12	11	Работа с цветом	Урок	2
13	12	Работа с цветом	Урок	2
14	12	Работа с цветом	Урок	2
15	12	Работа с цветом	Урок	2
16	12	Работа с цветом	Урок	2
17	01	Инструменты программы Corel Drow	Урок	2
18	01	Инструменты программы Corel Drow	Урок	2
19	01	Инструменты программы Corel Drow	Урок	2
20	01	Инструменты программы Corel Drow	Урок	2
21	02	Инструменты программы Corel Drow	Урок	2
22	02	Инструменты программы Corel Drow	Урок	2
23	02	Главное меню «Эффекты»	Урок	2
24	02	Главное меню «Эффекты»	Урок	2
25	03	Главное меню «Эффекты»	Урок	2
26	03	Главное меню «Эффекты»	Урок	2
27	03	Главное меню «Эффекты»	Урок	2

28	03	Работа со шрифтами и текстом. Главное меню «Текст»	Урок	2
29	04	Работа со шрифтами и текстом. Главное меню «Текст»	Урок	2
30	04	Работа со шрифтами и текстом. Главное меню «Текст»	Урок	2
31	04	Работа со шрифтами и текстом. Главное меню «Текст»	Урок	2
32	04	Работа со шрифтами и текстом. Главное меню «Текст»	Урок	2
33	05	Главное меню «Растровые изображения»	Урок	2
34	05	Главное меню «Растровые изображения»	Урок	2
35	05	Главное меню «Растровые изображения»	Урок	2
36	05	Главное меню «Растровые изображения»	Урок	2
Итого:				72

2-ой год обучения

№	Месяц	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Количество часов
1	09	Перевод растровых изображений в векторные	Урок	2
2	09	Перевод растровых изображений в векторные	Урок	2
3	09	Перевод растровых изображений в векторные	Урок	2
4	09	Перевод растровых изображений в векторные	Урок	2
5	10	Программа растровой графики	Урок	2
6	10	Программа растровой графики	Урок	2
7	10	Adobe Photoshop	Урок	2
8	10	Adobe Photoshop	Урок	2
9	11	Adobe Photoshop	Урок	2
10	11	Adobe Photoshop	Урок	2
11	11	Adobe Photoshop	Урок	2
12	11	Adobe Photoshop	Урок	2
13	12	Adobe Photoshop	Урок	2
14	12	Adobe Photoshop	Урок	2
15	12	Инструменты выделения	Урок	2
16	12	Инструменты выделения	Урок	2
17	01	Инструменты рисования	Урок	2
18	01	Инструменты рисования	Урок	2
19	01	Инструменты рисования	Урок	2
20	01	Инструмент текст	Урок	2
21	02	Инструмент текст	Урок	2
22	02	Инструмент маска	Урок	2
23	02	Инструмент маска	Урок	2
24	02	Слои. Канал. Контуры	Урок	2
25	03	Слои. Канал. Контуры	Урок	2
26	03	Слои. Канал. Контуры	Урок	2
27	03	Слои. Канал. Контуры	Урок	2
28	03	Слои. Канал. Контуры	Урок	2
29	04	Основные приемы работы с цветом. Цветокоррекция	Урок	2
30	04	Основные приемы работы с цветом. Цветокоррекция	Урок	2
31	04	Основные приемы работы с цветом. Цветокоррекция	Урок	2
32	04	Основные приемы работы с цветом. Цветокоррекция	Урок	2
33	05	Главное меню «Фильтры». Использование стилей, эффектов и фильтров	Урок	2

34	05	Главное меню «Фильтры». Использование стилей, эффектов и фильтров	Урок	2
35	05	Главное меню «Фильтры». Использование стилей, эффектов и фильтров	Урок	2
36	05	Главное меню «Фильтры». Использование стилей, эффектов и фильтров	Урок	2
Итого:				72