

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА
ИМЕНИ ВАЛЕНТИНА АЛЕКСАНДРОВИЧА СЕРОВА»**

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора МБУ ДО ДХШ им. В.А. Серова
№ 83-у от 22.04.2026 года



И.Ф. Лельчицкая

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»
Компьютерная графика
(групповая форма обучения)**

Тверь
2026 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В основе программы «Изобразительное искусство. Компьютерная графика» лежат две составляющие. Первая – понимание законов зрительного восприятия объектов, цвета, композиции. Всего того, что ученик получает на уроках в художественной школе по рисунку, живописи и композиции. И второй составляющей является – владение достижениями компьютерных технологий, позволяющее с минимальной затратой средств воплотить художественный проект в жизнь. Одной из задач изучения компьютерной графики является помочь ученику профессионально состояться в современной жизни. Основу программы учебного предмета «Компьютерная графика» составляет изучение графических редакторов.

Направление программы: Формирование общей и проектной культуры учащихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами. По структуре: Программа целевая, преемственная. По содержанию деятельности: Образовательная; Развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на 4 года обучения, учитывает особенности детей среднего и старшего школьного возраста, имеющих базовые навыки по рисунку, живописи и композиции, но не имеющих специальной подготовки по данной дисциплине. Процесс обучения проходит последовательно от «простого к сложному».

Программа включает четыре раздела художественно – графических программ: Krita, Inkscape, Gimp и Blender. Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, чтобы дети могли применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого изученного раздела делается итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся.

На уроках дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами. Курс компьютерной графики включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют домашние задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции, с которой дети сталкиваются в повседневной жизни. Вводная беседа о компьютерной графике и периферических устройствах предусматривает общее знакомство, с техническим обеспечением, и краткий обзор истории развития IT-технологий и современного дизайна.

Программа УП «Компьютерная графика» тесно связана с программами по рисунку, станковой композиции и с пленэром.

Цель программы - получение элементарных знаний и умений в области компьютерной графики.

Задачи программы:

1. ознакомить детей с основными видами компьютерной графики,
2. расширить кругозор учащихся,
3. способствовать самостоятельной творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности,
4. формировать нравственные качества личности и мировоззрение учащихся.

**Учебно-тематический план
изучения графического редактора
Krita
1 год обучения**

№	ДАТ А	ТЕМА	КОЛ- ВО ЧАСО В
1.		Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с графическим редактором Krita. Интерфейс программы.	2 часа
2.		Понятие Растровой графики. Создание собственного файла. Сохранение, открытие файлов. Практическая работа.	4 часа
3.		Раскладки интерфейса. Понятие Слоев, их непрозрачность. Практическая работа.	4 часа
4.		Основные инструменты. Практическая работа.	4 часа
5.		Инструмент Кисть, профили Кистей, изменение цвета и размера. Практическая работа.	4 часа
6.		Инструмент Аэрограф.	2 часа
7.		Инструмент Карандаш.	2 часа
8.		Инструмент Ватная палочка.	2 часа
9.		Основы создания объемного изображения на плоскости. Свет и тень.	4 часа
10		Фактурные кисти.	4 часа
.			

11 .		Дополнительные кисти.	2 часа
12 .		Инструмент Кривая Безье.	2 часа
12 .		Создание групп. Наследование Альфа-канала.	2 часа
13 .		Инструменты выделения. Трансформация. Практическая работа.	6 часов
14 .		Инструмент Заливки. Градиенты.	4 часа
15 .		Создание рисунка с эффектом перспективы (Моя комната).	4 часа
16 .		Быстрые клавиши. Практическая работа.	2 часа
17 .		Инструмент Мультикисть, Создание симметричного рисунка (портрет).	2 часа
18 .		Инструмент Текст.	2 часа
19 .		Создание изображения на свободную тему.	4 часа
20 .		Плакат «Экология планеты».	4 часа
21 .		Итоговая контрольная работа.	8 часов
	Всего		72 часа

**Учебно-тематический план
изучения графического редактора Inkscape
2 год обучения**

№	ТЕМА	КОЛ- ВО ЧАСОВ
---	------	---------------------

1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с графическим редактором Inkscape. Достоинства и недостатки векторной графики. Рабочая среда и интерфейс программы Inkscape. Панель инструментов, свойства инструмента. Работа с холстом, фигурами. Создание простых геометрических фигур. Практическая работа.	2 часа
2	Понятие растровой и векторной графики	2 часа
3	Настройки рабочего листа бумаги. Основные и дополнительные инструменты.	2 часа
4	Операция отражения, поворота, наклона. Практическая работа. Создание зеркального изображения.	2 часа
5	Установка направляющих. Оконтуривание объектов. Практическая работа.	2 часа
6	Система цвета в компьютерной графике. Цветовая палитра программы Inkscape. Работа с градиентом, заливкой цветом, изменение цвета контура и обводки. Образцы цветов и панель состояния. Практическая работа.	2 часа
7	Работа с текстом. Практическая работа.	2 часа
8	Изучение основ работы с кривыми, узлами. Редактирование формы кривой.	2 часа
9	Практическая работа «Векторный пейзаж».	2 часа
10	Изучение <u>инструмента эллипс</u> . Рисование сфер. Функции: дублировать и группировать, Практическая работа.	2 часа
11	Инструмент «Перо», «Кривые Безье» работа с узлами. Кривые Безье или Кривые или Перо. Функции: разрыв и соединение контура, создание узора из контуров с помощью интерполяции, кадрирование изображение в нужный размер.	2 часа

12	Практическая работа «Новогодняя открытка».	4 часа
13	Создание узоров из фигур, на примере стены из кирпичей. Создания сложных контуров с помощью разницы или вычитания двух более простых контуров. Создание форму листа с дерева, используя базовую форму овал. Знакомство с контурными эффектами inkscape. Практическая работа	2 часа
14	Использование фильтров в программе inkscape. Практическая работа «Экология планеты».	4 часа
15	Фильтры в inkscape. Практическая работа	2 часа
16	Создание собственного логотипа. Практическая работа.	4 часа
17	Создание визитки. Практическая работа.	2 часа
18	Создание векторной открытки. Практическая работа.	2 часа
19	Создание и редактирование контуров различными способами, использование направляющих. Добавление узлов для редактирования контуров. Практическая работа.	2 часа
20	Методы упорядочивания и объединения объектов. Практическая работа	4 часа
21	Импорт и Экспорт в Inkscape. Создание иллюстрации на свободную тему. Практическая работа.	4 часа
22	Создание изометрической иллюстрации. Иллюстрация комнаты офиса в плоском стиле. Практическая работа.	8 часа
23	Книжная иллюстрация. Знакомство с приемами создания единства в композиции. Повторение приемов работы инструментами рисования, заливки и прозрачности, приемов редактирования надписей и изображения в векторной программе. Практическая работа.	6 часов
24	Итоговая контрольная работа.	6 часов
		72 часов

**Учебно-тематический план
изучения графического редактора Gimp
3 год обучения**

№	ДАТ А	ТЕМА	КОЛ- ВО ЧАСО В
1.		Вводное занятие. Интерфейс программы. Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с графическим редактором Gimp.	2 часа
2.		Понятие Растровой и Векторной графики. Создание собственного файла. Сохранение, открытие файлов.	4 часа
3.		Раскладки интерфейса. Понятие Слоев, работа с ними. Практическая работа.	4 часа
4.		Основные инструменты. Практическая работа. Быстрые клавиши. Практическая работа.	4 часа
5.		Инструменты выделения объектов Трансформация. Практическая работа.	4 часа
6.		Инструмент Кисть, профили Кистей, изменение цвета и размера. Практическая работа.	2 часа
7.		Дополнительные кисти.	2 часа
8.		Инструмент Заливки. Градиенты.	2 часа
9.		Кадрирование изображений. Инструменты искривление и перспектива.	4 часа
10 .		Инструмент Перо. Инструмент контуры. Практическая работа.	4 часа
11 .		Инструмент штамп. Коррекция цвета. Практическая работа.	2 часа
12 .		Инструмент Лечебная кисть. Практическая работа.	4 часа
13 .		Инструмент Текст. Плакат.	2 часа
14 .		Работа с фильтрами. Дополнительные возможности по коррекции изображений. Достижения различных эффектов.	6 часов
15 .		Маска слоя. Применение маски слоя в работе с фотографиями.	4 часа
16 .		Инструменты цветокоррекции. Работа с фотографиями.	4 часа
17 .		Работа с фильтрами. Дополнительные возможности по коррекции изображений. Достижения различных эффектов.	4 часа

18 .		Работа с фотографиями. Коррекция фото.	4 часа
19 .		Создание изображения на свободную тему.	4 часа
20 .		Итоговая контрольная работа.	8 часов
	Всего		72 часа

Учебно-тематический план изучения программы Blender
4 год обучения

Наименование тем занятий	Содержание учебного материала	Количество часов
Программа Blender		72
Тема 1. Введение в предмет, интерфейс программы, модификаторы. Текстура Освещение Рендер	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Интерфейс программы и инструментов программы. Основные комбинации клавиш Самостоятельная практическая работа: Создание леса из примитивов.	2
	Создание простые фигуры в 3d-проекции, используя инструменты и горячие клавиши. Самостоятельная работа: Моделирование домика	4
	Текстурирование с имитацией дерева и каменной кладки.	2
	Работать с освещением и эффектами (например, затемнение).	2
	Моделирование и модификация объектов, модификатором Subdivision Surface Редактирование объекта Знакомство с режимом X-Ray Основы скульптуринга Самостоятельная работа: Смоделировать пончик с глазурью	6
	Работа с освещением и текстурирование Самостоятельная работа: Создать текстуру и освещение объекту	4

	Знакомство с инструментом «Частицы» Самостоятельная работа: Создание посыпки на пончик	2
	Рисование текстуры по 3d-модели Самостоятельная работа: Нарисовать текстуру на пончике для реалистичности	2
	Инструмент сплайн Самостоятельная работа: Моделирование чашки и блюдца	2
	Создание стеклянной текстуры и имитация жидкости, текстура кофе Самостоятельная работа: Создать стеклянную чашку с блюдцем, имитация текстуры кофе	2
	Текстура мрамора и кирпича Самостоятельная работа: Создать стол и задний фон для сцены	2
	Настройка рендера Самостоятельная работа: Создать финальную картинку	2
Тема 2. Низкополигональное моделирование Работа с освещением .	Объекты в низкополигональном стиле. Анимация камеры по кругу Самостоятельная работа: Моделирование животного в стиле Low Poly с освещением, анимировать вокруг объекта камеру	4
	Студийное освещение Самостоятельная работа: Работа с освещением	4

Работа с камерой		
Тема 3. Архитектура	Самостоятельная работа: Моделирование архитектуры (Кафе, замок, многоэтажный дом, коттедж)	14
Тема 4. Итоговая контрольная работа.	Самостоятельная работа: Проектирование интерьера комнаты.	16
	ИТОГО	72 часа