

Детская школа искусств № 6 г. Барнаул

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБУ ДО  
«Детская школа искусств № 6 г. Барнаул»

О.В. Фурманов



ОДОБРЕНО  
Педагогическим советом  
протокол от 05.11.2015 № 12

## ПРОГРАММА

По предмету «Компьютерная графика. Компьютерный дизайн.»

Общая редакция: О.В.Чернега, заместитель директора по УВР

Разработчики: Р.Н.Рыбальченко, преподаватель ДШИ №6

## **«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»**

курса «Компьютерная графика и компьютерный дизайн»

для художественного отделения детских школ искусств

2 класс

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Компьютерная дизайн» разработана для второго года обучения детей по курсу «Компьютерная графика и компьютерный дизайн» в детской школе искусств.

Цели изучения дисциплины:

- знакомство с основами создания презентаций, макетирования и верстки, дизайна интерьеров, шрифтов, архитектурного и ландшафтного дизайна;
- расширение познаний в области компьютерной графики;
- изучение основ трехмерного моделирования;
- приобретение практических навыков работы в программах трехмерного моделирования, а также последующее самостоятельное распространение этих навыков на другие аналогичные программные продукты.

Программа рассчитана на один год обучения (34 недели) по 6 часов в неделю. Данная программа тесно интегрирована с программой «Компьютерная графика», которая изучалась на первом году обучения учащихся курсу «Компьютерная графика и компьютерный дизайн». Для достижения поставленных целей предусматривается изучение основ дизайна и его отраслей, основ трехмерного моделирования, а также получение более детальных навыков в области создания графических и презентационных документов на компьютере.

Особенностью обучения работе на компьютере является тесная связь теории с практикой, поэтому нецелесообразно отделять теоретические занятия от практических внутри изучения одной темы.

Практические занятия и самостоятельная работа учащихся должны способствовать закреплению полученных теоретических знаний, формировать творческий подход к выполнению заданий, которые даются преподавателем, исходя из степени усвоения учащимися теоретического материала.

В процессе обучения компьютерному дизайну рекомендуется сочетать лекционно-практические формы занятий с использованием компьютера или видео для демонстраций, а также такие формы обучения, как самостоятельная работа, участие в творческих конкурсах, презентации выполненных работ и др.

В результате изучения дисциплины студенты должны

***иметь представление*** о современном компьютерном дизайне и средствах программного обеспечения для его реализации;

***знать:***

- основные понятия дизайна презентаций, интерьеров, шрифтов, печатных и рекламных изданий, архитектурного и ландшафтного дизайна;
- технические и программные средства для решения дизайнерских

- задач, их характеристики и параметры;
- основы трехмерного моделирования;
- основополагающие алгоритмы решения дизайнерских задач;

***уметь:***

- выбирать графическую программу для решения дизайнерской задачи;
- создавать простые интерьеры и архитектурные сооружения, окружать их простыми ландшафтами в программах трехмерного моделирования;
- менять или разрабатывать дизайн шрифта;
- создавать оригинал-макеты и осуществлять верстку небольших изданий (листовки, буклеты, журнальные страницы);
- оформлять и правильно наполнять информацией электронные презентации.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Основные понятия дизайна, видов дизайна. Дизайн в мировой культуре. Промышленный и индустриальный дизайн. История дизайна. История дизайна в России.

Основные правила создания и оформления мультимедийных презентаций. Связь презентации с публичным выступлением, наполнение презентаций материалом. Дизайн презентаций.

Требования к шрифтам. Модернизации готовых шрифтовых гарнитур к новому виду. Создание эскизов новых шрифтов.

Основные понятия верстки и макетирования. Эргономические требования к тексту. Приемы расположения иллюстративных элементов в тексте. Верстка и макетирование небольших публикаций.

Орнамент в дизайне. Виды орнамента. Стилизации. Орнамент в графическом дизайне.

Дизайн рекламной продукции. Специфика, основные понятия и термины. Верстка рекламных материалов (брошюр, календарей и листовок) для выставочной деятельности школы.

Понятия ландшафтного дизайна. Разработка двумерных эскизов ландшафтных композиций. Моделирование простых ландшафтов в программах трехмерного моделирования.

Понятия архитектурного (строительного) дизайна. Основные стили архитектуры. Разработка двумерных эскизов архитектурных композиций.

Моделирование простых архитектурных ансамблей в программах трехмерного моделирования.

Основные понятия дизайна интерьеров. Эргономика. Разработка двумерных интерьерных эскизов. Орнамент в дизайне интерьеров. Моделирование простых интерьеров в программах трехмерного моделирования.

## **КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ**

Выполняемые учащимися работы оцениваются по следующим критериям:

для всех заданий:

- 1) законченность выполнения задания;
- 2) правильность выполнения задания;
- 3) самостоятельность выполнения задания;
- 4) аккуратность выполнения задания;
- 5) владение основным теоретическим материалом;

для творческих заданий в конце больших разделов:

- 1) креативность выполненной работы;
- 2) композиционное решение эскиза, дизайн-макета;
- 3) колористика работы;
- 4) законченность выполнения задания;
- 5) правильность выполнения задания;
- 6) умение прокомментировать свою работу, защитить свою идею, предложить варианты материально-технического воплощения идеи;
- 7) самостоятельность выполнения задания;
- 8) аккуратность выполнения задания.

Также при оценивании некоторых работ может рассматриваться такой критерий, как время выполнения работы.

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема занятия	Количество занятий	Часов на 1 занятие	Всего часов
1.	Дизайн. Виды дизайна	1	3	3
2.	История дизайна	2	3	6
3.	Дизайн презентаций и слайд-шоу	4	3	12
4.	Шрифтовой дизайн	7	3	21
5.	Компьютерная вёрстка	6	3	18
6.	Орнамент в графическом дизайне	7	3	21
7.	Дизайн рекламной продукции	6	3	18
8.	Основы ландшафтного дизайна	10	3	30
9.	Основы архитектурного дизайна	12	3	36
10.	Основы дизайна интерьеров	12	3	36
11.	Итоговое занятие по курсу	1	3	3

Всего: 204 часа

## РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Валиахметов М. Ф. «Полиграфический орнамент», вып. 1, – М.: Глаголь, 2006
2. Валиахметов М. Ф. «Полиграфический орнамент», вып. 2, – М.: Глаголь, 2006
3. Вахрушева Л.Л. «Конспект лекций по истории дизайна и современной архитектуры, часть 1», – Вл-к, издательство ВГУЭС, 1998
4. Власов В.Г. «Стили в искусстве», – Санкт-Петербург «Кольна», 1995
5. Волкова В.В. «Дизайн в рекламе», – М.: «Феникс», 1999
6. Устин В.Б. «Композиция в дизайне», – М.: МГАЛП, 1996 Шрифты для художников оформителей – изд. 2-е, переработ. и дополн.: сост. Г. Кликушин – Минск: Полымя, 1984
7. Яцук О., Романычева Э. «Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама», - М.: , 2001