



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования «Сфера творчества»

РАССМОТРЕНО И ПРИНЯТО

на Педагогическом совете
МБОУ ДО «Сфера творчества»
Протокол № 2 от 27.06.2025



УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 51 от 14.07.2025
директор МБОУ ДО
«Сфера творчества»
И.А. Соловьев

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности

«Основы компьютерного рисунка»
(стартовый уровень)

Возраст обучающихся: 13 - 18 лет

Срок реализации программы: 2 года

Количество учебных часов: 144 часа

Автор – составитель:
Педагог дополнительного образования –
Мурашева Ольга Алексеевна

Точно

2025

№ п\п	Наименование раздела	Стр.
1	Пояснительная записка	3
1.1.	Направленность программы	3
1.2.	Уровень освоения программы	3
1.3.	Актуальность программы	4
1.4.	Отличительные особенности	4
1.5.	Адресат программы	4
1.6.	Объём и срок реализации (освоения) программы	4
1.7.	Цель и задачи программы	4
1.8.	Планируемые результаты	5
1.9.	Организационно-педагогические условия реализации программы	6
2	Учебный план программы	7
3	Учебно-тематический план программы	8
4	Календарный учебный график	11
5	Содержание рабочей программы	11
6	Календарно – тематическое планирование	16
7	Оценочные и методические материалы	18
8	Список использованной литературы	23

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерного рисунка» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р);
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно-уровневые программы)»;
- Письмо Министерства Просвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Областной закон Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-03 «Об образовании в Ленинградской области»;
- Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Сфера творчества».

1.1 Направленность программы – художественная.

1.2 Уровень освоения программы – стартовый (общекультурный, ознакомительный).

1.3 Актуальность программы:

Компьютерный рисунок в современном мире является одним из распространенных и актуальных направлений, а также является неотъемлемой частью нынешней жизни. Он актуален в кинематографе, играх, рекламе и многих других областях.

Программа подойдет для общего развития личности ребенка, а также для освоения начальных навыков, которые могут пригодиться в получении таких творческих профессий в будущем, как иллюстратор, дизайнер, комиксист, концепт художник и другие.

1.4 Отличительной особенностью программы является ее узкая целевая направленность. Графические редакторы рассматриваются как средство, с помощью которого дети реализуют свой художественный потенциал и творческие способности.

Итоговые работы по курсу представляют собой готовый продукт, совмещающий в себе несколько навыков детей: технические, такие как владение инструментами графических редакторов, и художественные, включающие в себя творческие умения, например: способность гармонично подбирать цвета, выстраивать единую композицию, создавать дизайны предметов и персонажей.

Итогом освоения программы может стать создание учеником своего собственного рабочего портфеля, который можно будет использовать для поступления в высшие учебные заведения на творческие направления.

1.5 Адресат программы - программа адресована подросткам от 13 до 18 лет. Сейчас компьютерная грамотность детей и подростков, интерес к новым технологиям достигают высокого уровня, и данная программа сможет способствовать реализации изобразительных способностей детей при помощи современных технологий. Программа будет интересна и полезна тем, кто проявляет интерес в области компьютерного рисунка, современных компьютерных технологий, а также искусства. Программа дает возможность совместить процессы воспитания личности и изучения в области технологий, применить полученные знания на практике.

1.6 Объем и срок реализации программы:

Срок реализации программы составляет 2 года. Занятия проводятся группами учащихся два раза в неделю в пределах установленного учебным планом времени (урок 90 минут), в соответствии с расписанием.

1.7 Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы - создание условий для творческой реализации учащихся и формирования у них компетенций в области компьютерного рисунка и современных компьютерных технологий, способствующее социальной и профессиональной адаптации личности и ее творческого развития. А также формирование базовых навыков работы в графических редакторах.

Задачи дополнительной общеразвивающей программы.

Обучающие:

- познакомить с основами композиции, цветоведения, светотени;
- сформировать навыки анализа художественных произведений;
- формирование базовых знаний и навыков для создания компьютерной графики;
- сформировать умение использовать различные художественные приемы посредством графического редактора.

Развивающие:

- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- развитие у учащихся критичности и самокритичности;
- развитие образного и логического мышления;
- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;

Воспитательные:

- способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению;
- воспитать навыки социальной коммуникации, умение объяснить ход своих мыслей и отстаивать свою точку зрения;
- сформировать устойчивый интерес к визуальным искусствам, творчеству, компьютерным технологиям и графическому дизайну;
- воспитывать дисциплинированность, умение трудиться;
- формировать привычки осознанной трудовой деятельности.

1.8 Планируемые результаты

Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса, устойчивый интерес к изобразительному искусству;
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоционально-ценностного освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном пространстве культуры;
- приобретение опыта создания художественного образа в разных жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных, в архитектуре и дизайне посредством компьютерных технологий;
- приобретение опыта работы в специфичной форме художественной деятельности, базирующихся на компьютерной графике, мультипликации и анимации;
- осознание значения искусства и творчества в личной и культурной самоидентификации личности.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- наличие эмоционального отношения к искусству, эстетического взгляда на мир в его целостности, художественном и самобытном разнообразии;

- приобретение начальных навыков социокультурной адаптации в современном мире и позитивная самооценка своих творческих возможностей;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия мастеров прошлого и современности, а также творческой деятельности эстетического характера;
- продуктивное сотрудничество со сверстниками при решении различных творческих задач и работе над совместными проектами;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- готовность к логическим действиям: анализ, сравнение, синтез, общение;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;

1.9 Организационно-педагогические условия реализации программы

В группу принимаются дети без предварительной подготовки.

Занятия проводятся группами учащихся два раза в неделю в пределах установленного учебным планом времени (урок 90 минут), в соответствии со школьным расписанием.

Общие требования к обстановке в кабинете и материально-техническое обеспечение:

- помещения для занятий должны отвечать санитарно-техническим требованиям, обеспечиваться теплом и электроснабжением в пределах общего режима здания;
- кабинет должен быть оснащен персональными компьютерами и графическими планшетами;
- памятки и рекомендации для работы с учащимися;
- необходим проектор для просмотра презентаций и итоговой защиты проекта;

Формой проведения занятий по программе являются индивидуальная и групповая работа в процессе занятия.

Индивидуальная работа предполагает самостоятельную работу учащегося над проектом, выбор алгоритма работы, подбор референсов по теме работы. Педагог оказывает консультативную помощь. Индивидуальная работа развивает в учащихся способности к самостоятельному и оригинальному творческому мышлению, предполагает личную ответственность за результаты работы, обучает к организации и планированию труда.

Групповая форма работы предполагает работу в командах, что способствует развитию духа сотрудничества, умению слушать другого, эмпатии, конструктивного оппонирования, защиты своей точки зрения, обучает работе в команде, тем самым, подготавливая учащихся к будущей профессиональной деятельности.

Условия набора и формирования групп: принимаются все желающие. Наличие базовых знаний рисунка и владения компьютером и графическим планшетом не необходимы.

2. Учебный план программы :

Первый год обучения					
№ п/ п	Название раздела, модуля	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие, входной контроль	1	1	-	Беседа/ творческая работа
2.	Основы рисование на графическом планшете	6	2	4	Беседа/ творческая работа
3.	Работа с простыми формами	12	2	10	Беседа/ творческая работа
4.	Работа с перспективой	12	2	10	Беседа/ творческая работа
5.	Работа с лайном	10	2	8	Беседа/ творческая работа
6.	Простые формы в фигуре персонажа	6	2	4	Беседа/ творческая работа
7.	Работа с персонажами	12	2	10	Беседа/ творческая работа
8.	Итоговая работа, промежуточная аттестация	13	2	11	Беседа/ итоговая работа
	ИТОГО:	72	15	57	
Второй год обучения					
1.	Вводное занятие, промежуточный контроль	1	1	-	Беседа/ творческая работа
2.	Основы теории цвета и светотени	14	4	10	Беседа/ творческая работа
3.	Основы рендера (покраса) рисунка	20	3	17	Беседа/ творческая работа
4.	Создание концепта персонажа	13	3	10	Беседа/ творческая работа
5.	Итоговая работа, итоговая аттестация	24	2	22	Беседа/ Итоговая работа
	ИТОГО:	72	13	59	

3. Учебно-тематический план

Первый год обучения.

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Раздел: Вводное занятие, входной контроль				

1.1.	Тема: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой для рисования.	1	-	1	Беседа
2.	Раздел: Основы рисование на графическом планшете				
2.1.	Тема: Постановка руки на планшете, упражнения для работы на графическом планшете.	1	2	3	Беседа/ Творческая работа
2.2.	Тема: Изучение основных функций программы для рисования. Работа с горячими клавишами. Создание первого рисунка на компьютере.	1	2	3	Беседа/ творческая работа
3.	Раздел: Работа с простыми формами				
3.1.	Тема: Цилиндры и кубы. Разбираем построение и положение фигур в перспективе. Упражнения на вращение фигур в пространстве.	1	5	6	Беседа/ творческая работа
3.2.	Тема: Понятие композиции. Работа с простыми композициями с цилиндрами и кубами.	1	5	6	Беседа/ творческая работа
4.	Раздел: Работа с перспективой				
4.1.	Тема: Понятие перспективы и ее виды. Разбираем построение простых фигур в одноточечной, двухточечной и трехточечной перспективе.	1	4	5	Беседа/ творческая работа
4.2.	Тема: Сложные объекты в перспективе. Рисуем небольшой домик в двухточечной перспективе и вид на город в трехточечной перспективе.	1	6	7	Беседа/ творческая работа
5.	Раздел: Работа с лайном				
5.1.	Тема: Понятие лайна. Разбираем свойства линий в рисунке и их иерархию.	1	2	3	Беседа/ творческая работа
5.2.	Тема: Дорабатываем лайн домика или вида на город с учетом иерархии линий.	1	6	7	Беседа/ творческая работа
6.	Раздел: Простые формы в фигуре персонажа				
6.1.	Тема: Разбираем фигуру человека на простые фигуры: цилиндры, сферы и кубы.	1	2	3	Беседа/ творческая работа
6.2.	Тема: Рисуем сложные и динамичные позы.	1	2	3	Беседа/ творческая работа
7.	Раздел: Работа с персонажем				
7.1.	Тема: Выбираем персонажа для отрисовки в простых формах. Учимся его двигать.	1	5	6	Беседа/ творческая работа

7.2.	Тема: Детализируем и прорисовываем персонажа в соответствии с референсом.	1	5	6	Творческая работа
8.	Раздел: Итоговая работа, промежуточная аттестация				
8.1.	Тема: Придумываем своего персонажа. Подбираем референсы для образа персонажа, делаем тематический коллаж.	1	2	3	Беседа/ творческая работа
8.2.	Тема: Рисуем персонажа по выбранным референсам. Оформляем итоговую работу.	1	9	10	Творческая работа
	ИТОГО:	16	56	72	

Второй год обучения.

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Раздел: Вводное занятие, текущий контроль				
1.1.	Тема: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом.	1	-	1	Беседа
2.	Раздел: Основы теории цвета и светотени				
2.1.	Тема: Теория цвета. Цветовые круги и сочетания цветов.	1	2	3	Беседа/ Творческая работа
2.2.	Тема: Работа со светом и тенью. Учимся выставлять источник света и находить собственную и падающую тень.	2	5	7	Беседа/ Творческая работа
2.3.	Тема: Разбираем дополнительные источники света, рефлекс и римлайт и окружающее затенение (амбиент оклюжн).	1	3	4	Беседа/ Творческая работа
3.	Раздел: Основы рендера (покраса) рисунка				
3.1.	Тема: Что такое рендер в рисунке. Разница между реалистичным и казуальным рендером.	1	3	4	Беседа/ Творческая работа
3.2.	Тема: Казуальный рендер текстур	2	14	16	Беседа/ Творческая работа
4.	Раздел: Создание концепт-арта персонажа				

4.1.	Тема: Что такое концепт-арт. Разбираем процесс создания персонажей в играх и мультфильмах.	1	2	3	Беседа/ Творческая работа
4.2.	Тема: Поиск идей для создания своего персонажа.	1	4	5	Беседа/ Творческая работа
4.3.	Тема: Придумываем окружение персонажа.	1	4	5	Беседа/ Творческая работа
5.	Раздел: Итоговая работа, итоговая аттестация				
5.1.	Тема: Разработка концепт-арта. Создаем персонажа и его окружение.	1	20	21	Беседа/ Творческая работа
5.2.	Тема: Оформление итоговых работ.	1	2	3	Творческая работа
	ИТОГО:	13	59	72	

4. Календарный учебный график

Год обучения	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель год	Количество учебных часов всего за год	Количество учебных занятий (дней)	Режим занятий
<i>Первый</i>	<i>Компьютерная графика</i>	<i>4 сентября</i>	<i>31 мая</i>	<i>36 недель</i>	<i>72</i>	<i>2 раза в неделю</i>	<i>Групповые занятия</i>
<i>Второй</i>	<i>Компьютерная графика</i>	<i>4 сентября</i>	<i>31 мая</i>	<i>36 недель</i>	<i>72</i>	<i>2 раза в неделю</i>	<i>Групповые занятия</i>

5. Содержание рабочей программы

Первый год обучения

Раздел 1: «Вводное занятие», 2 часа

Тема 1: Вводное занятие, входной контроль. Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой для рисования. (2 часа)

Теория: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Рассматриваем рабочее место и знакомимся с инструментами и программами для рисования.

Практика: беседа, опрос по теме.

Раздел 2: «Основы рисование на графическом планшете», 6 часов

Тема 1: Постановка руки на планшете, упражнения для работы на графическом планшете. (3 часа)

Теория: Объяснение принципов работы на планшете, разъяснение его функций. Объяснение ошибок в работе с графическим планшетом.

Практика: Выполнение упражнений для привыкания к планшету и правильной постановки руки при рисовании, а также физических упражнений для снятия напряжения в запястье.

Тема 2: Изучение основных функций программы для рисования. Работа с горячими клавишами. Создание первого рисунка на компьютере. (3 часа)

Теория: Знакомство с программой для рисования, изучение основных функций. Учимся настраивать программу под себя, сохранять настройки и изображения.

Практика: Выполняем упражнение для разрисовки. Учимся одновременно рисовать на планшете и пользоваться горячими клавишами. Рисуем на выбор небольшой рисунок.

Раздел 3: «Работа с простыми формами», 12 часов

Тема 1: Цилиндры и кубы. Разбираем построение и положение фигур в перспективе. Упражнения на вращение фигур в пространстве. (6 часов)

Теория: Знакомимся с простыми фигурами: цилиндрами и кубами, разбираем их построение и положение в пространстве.

Практика: Самостоятельное построение фигур в разных ракурсах. Выполнение упражнения на вращение фигур. Развитие пространственного мышления.

Тема 2: Понятие композиции. Работа с простыми композициями с цилиндрами и кубами. (6 часов)

Теория: Знакомство с понятием композиции и ее видами. Разбор композиции на примерах классического и современного искусства.

Практика: Построение простых композиций при помощи цилиндров и кубов.

Раздел 4: «Работа с перспективой», 12 часов

Тема 1: Понятие перспективы и ее виды. Разбираем построение простых фигур в одноточечной, двухточечной и трехточечной перспективе. (5 часов)

Теория: Рассмотрение понятия перспективы и ее видов. Изучение особенностей в построении одноточечной, двухточечной и трехточечной

перспективы. Изучение использования перспективного сокращения в работах классического и современного искусства.

Практика: Самостоятельное построение простых фигур в трех видах перспективы. Вычитание и прибавление объемных фигур с учетом перспективы.

Тема 2: Сложные объекты в перспективе. Рисуем небольшой домик в двухточечной перспективе и вид на город в трехточечной перспективе. (7 часов)

Теория: Рассматриваем особенности построения сложных фигур в пространстве.

Практика: Рисуем домик в двухточечной перспективе и вид на город в трехточечной перспективе.

Раздел 5: «Работа с лайном», 10 часов

Тема 1: Понятие лайна. Разбираем свойства линий в рисунке и их иерархию. (3 часа)

Теория: Разбираем понятие “лайна” в компьютерном рисунке. Изучение свойств линии и ее иерархии в рисунке.

Практика: Работаем с толщиной линии. Выполняем упражнение на нажим пера. Делаем небольшие композиции с учетом иерархии линий.

Тема 2: Дорабатываем лайн домика или вида на город с учетом иерархии линий. (7 часов)

Теория: Разбираем лайн сложных предметов на примерах.

Практика: Дорабатываем лайн домика. Дополняем его деталями.

Раздел 6: «Простые формы в фигуре персонажа», 6 часов

Тема 1: Разбираем фигуру человека на простые фигуры: цилиндры, сферы и кубы. (3 часа)

Теория: Разбираем фигуру человека на простые формы.

Практика: Самостоятельное построение фигуры человека при помощи цилиндров, кубов и шаров.

Тема 2: Рисуем сложные и динамичные позы. (3 часа)

Теория: Разбираем динамику в фигуре человека и ее положение в пространстве.

Практика: Самостоятельное построение сложных поз и ракурсов человека при помощи простых фигур.

Раздел 7: «Работа с персонажем», 12 часов

Тема 1: Выбираем персонажа для отрисовки в простых формах. Учимся его двигать. (6 часов)

Теория: Разбираем понятие “референс”. Учимся правильно искать референсы для работы, а также составлять корректные поисковые запросы.

Практика: Работа с готовым персонажем: рисуем его простыми фигурами, меняем позы, сохраняя масштабы.

Тема 2: Детализируем и прорисовываем персонажа в соответствии с референсом. (6 часов)

Теория: Изучаем понятие пайплайна (порядок действий) в работе с рисунком. Учимся составлять собственный пайплайн в работе.

Практика: Детализируем и прорисовываем персонажа в соответствии с референсом.

Раздел 8: «Итоговая работа, промежуточная аттестация», 13 часов

Тема 1: Придумываем своего персонажа. Подбираем референсы для образа персонажа, делаем тематический коллаж. (3 часа)

Теория: Разбираем процесс разработки персонажа на примере мультгероев и игровых персонажей.

Практика: Подбираем референсы для образа персонажа, делаем тематический коллаж.

Тема 2: Рисуем персонажа по выбранным референсам. Оформляем итоговую работу. (10 часов)

Теория: Разбираем типы композиций в дизайне, которые можно использовать для оформления презентационных работ.

Практика: Рисуем персонажа по выбранным референсам. Оформляем итоговую работу.

Второй год обучения

Раздел 1: «Вводное занятие, промежуточный контроль», 1 часа

Тема 1: Вводное занятие. Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и

поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом. (1 часа)

Теория: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Рассматриваем рабочее место, повторяем правила работы с инструментами и программами для рисования.

Практика: беседа, опрос по теме.

Раздел 2: «Основы теории цвета и светотени», 14 часов

Тема 1: Теория цвета. Цветовые круги и сочетания цветов. (3 часа)

Теория: Изучаем теорию цвета. Разбираем цветовую гамму и сочетания цветов.

Практика: Учимся работать с сочетаниями цветов и их смешиванием. Рисуем небольшие объекты и подбираем цветовую палитру.

Тема 2: Работа со светом и тенью. Учимся выставлять источник света и находить собственную и падающую тень. (7 часа)

Теория: Изучаем теорию светотени и основные принципы построения падающих теней.

Практика: Учимся выставлять источник света и находить собственную и падающую тень. Дорабатываем на небольших объектах.

Тема 3: Разбираем дополнительные источники света, рефлексy и римлайт и окружающее затемнение (амбиент оклюжн). (4 часа)

Теория: Разбираем дополнительные источники света, рефлексy и римлайт и окружающее затемнение.

Практика: Добавляем рефлексy и римлайт на объекты. Чистим и дорабатываем рисунок.

Раздел 3: «Основы рендера (покраса) рисунка», 20 часов

Тема 1: Что такое рендер в рисунке. Разница между реалистичным и казуальным рендером. (4 часа)

Теория: Разбираем понятие “рендера” в рисунке. Рассматриваем реалистичный и казуальный рендер.

Практика: Самостоятельная работа с определением различий и особенностей в разных видах рендера.

Тема 2: Казуальный рендер текстур. (16 часов)

Теория: Рассматриваем изображение казуальных текстур на примере игрового рисунка. Выделяем особенности изображения текстур дерева, металла и камня.

Практика: Рисуем казуальные текстуры дерева, металла и камня. Выбираем четвертую текстуру для изображения, разбираем ее особенности.

Раздел 4: «Создание концепт-арта персонажа», 13 часов

Тема 1: Что такое концепт-арт. Разбираем процесс создания персонажей в играх и мультфильмах. (3 часа)

Теория: Разбираем понятие “концепт-арта” и процесс создания персонажей в играх и мультфильмах.

Практика: Выбираем персонажа и разбираем его концепт-арт, выделяем отличительные черты.

Тема 2: Поиск идей для создания своего персонажа. (5 часов)

Теория: Разбираем процесс формирования идеи персонажа: история, личность, внешность.

Практика: Собираем реф-лист для создания своего персонажа или доработки существующего.

Тема 2: Придумываем окружение персонажа. (5 часов)

Теория: Рассматриваем понятие окружения персонажа.

Практика: Дополняем реф-лист необходимыми референсами окружения и атрибутики.

Раздел 5: «Итоговая работа, итоговая аттестация», 24 часа

Тема 1: Разработка концепт-арта. Создаем персонажа и его окружение. (21 час)

Теория: Повторяем пройденный материал. Формируем общую базу необходимых материалов для создания концепт-арта.

Практика: Создаем концепт-арт персонажа и его окружения.

Тема 2: Оформление итоговых работ. (3 часов)

Теория: Повторяем правила композиции и дизайна при оформлении презентационных работ.

Практика: Оформление итоговой работы в презентацию и ее защита.

6. Календарно – тематическое планирование

Календарно - тематический план первого года обучения

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Форма контроля
1.	Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой для рисования.	1	Групповое занятие	Беседа
2.	Постановка руки на планшете, упражнения для работы на графическом планшете.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
3.	Изучение основных функций программы для рисования. Работа с горячими клавишами. Создание первого рисунка на компьютере.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
4.	Цилиндры и кубы. Разбираем построение и положение фигур в перспективе. Упражнения на вращение фигур в пространстве.	6	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
5.	Понятие композиции. Работа с простыми композициями с цилиндрами и кубами.	6	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
6.	Понятие перспективы и ее виды. Разбираем построение простых фигур в одноточечной, двухточечной и трехточечной перспективе.	5	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
7.	Сложные объекты в перспективе. Рисуем небольшой домик в двухточечной перспективе.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
8.	Сложные объекты в перспективе. Рисуем небольшой вид на город в трехточечной перспективе.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
9.	Понятие лайна. Разбираем свойства линий в рисунке и их иерархию.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
10.	Дорабатываем лайн домика или вида на город с учетом иерархии линий.	7	Групповое занятие	Творческая работа
11.	Разбираем фигуру человека на простые фигуры: цилиндры, сферы и кубы.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа

12.	Рисуем сложные и динамичные позы.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
13.	Выбираем персонажа для отрисовки в простых формах. Учимся его двигать.	6	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
14.	Детализируем и прорисовываем персонажа в соответствии с референсом.	6	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
15.	Придумываем своего персонажа. Подбираем референсы для образа персонажа, делаем тематический коллаж.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
16.	Рисуем персонажа по выбранным референсам.	8	Групповое занятие	Творческая работа
17.	Оформляем итоговую работу.	2	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
Итого		72		

Календарно - тематический план второго года обучения

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Форма контроля
1.	Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом.	1	Групповое занятие	Беседа
2.	Теория цвета. Цветовые круги и сочетания цветов.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
3.	Работа со светом и тенью. Собственная тень объекта.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
4.	Работа со светом и тенью. Падающая тень объекта.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
5.	Разбираем дополнительные источники света, рефлекс и ринлайт и окружающее затенение (амбиент оклюжн).	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
6.	Что такое рендер в рисунке. Разница между реалистичным и казуальным рендером.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
7.	Казуальный рендер текстур. Рисуем дерево.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
8.	Казуальный рендер текстур. Рисуем металл.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа

9.	Казуальный рендер текстур. Рисуем камень.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
10.	Казуальный рендер текстур. Рисуем текстуру на выбор.	4	Групповое занятие	Творческая работа
11.	Что такое концепт-арт. Разбираем процесс создания персонажей в играх и мультфильмах.	3	Групповое занятие	Интерактивная игра/ творческая работа
12.	Поиск идей для создания своего персонажа.	5	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
13.	Придумываем окружение персонажа.	5	Групповое занятие	Интерактивная игра/ творческая работа
14.	Разработка концепт-арта. Создаем персонажа и его окружение.	21	Групповое занятие	Творческая работа
15.	Оформление итоговых работ.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
Итого		72		

7. Оценочные и методические материал

Формы оценки результатов программы

1. Открытые занятия для педагогов.
2. Открытые занятия для родителей.
3. Творческие отчеты школы.
4. Создание итогового портфолио.
5. Защита и выставка итоговых работ.

По программе «Основы компьютерного рисунка» осуществляются следующие виды контроля:

- **входной** – выявляющий подготовленность группы детей к изобразительной деятельности, уровень владения графическим планшетом и графическими программами;
- **текущий контроль** – систематическая проверка развития навыков изобразительного искусства, а также результативности обучения,
- **промежуточная и итоговая аттестация** – проверка уровня навыков, полученных в ходе обучения и уровня владения программой и графическим планшетом.

Критерии эффективности обучения основам компьютерного рисунка:

Для определения эффективности обучения важно, чтобы учащиеся получили следующие навыки:

1. Свободное ориентирование в графическом редакторе, работа с горячими клавишами.
2. Понимание построения объектов в пространстве. Построение перспективы при помощи специальных функций графического редактора.
3. Работа с цветом и светотенью. Понимание теории цвета, а также принципов построения теней и света в рисунке. Умение настраивать цветокоррекцию при помощи специальных функций графического редактора.
4. Понимание основ создания казуальной графики, ее особенности и принципы изображения.

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ, ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ
(Образовательная программа стартового, базового, повышенного уровней)

20___/20___ учебный год

Дополнительная общеобразовательная программа «_____»

ФИО педагога дополнительного образования _____

№ группы: _____ Дата проведения: _____

Форма проведения контроля _____

Критерии оценки результатов по баллам

Форма оценки результатов: уровень (высокий («5»), средний («4»), низкий («3»)

Члены аттестационной комиссии. _____

(Ф.И.О., должность)

Результаты промежуточной, итоговой аттестации

п/п	Фамилия имя	Критерии и параметры оценки			Сумма баллов	Уровень обученности
		Предметные	Метапредметные	Личностные		
1.						
2.						

Критерии уровня обученности по сумме баллов.

От 10 до 15 баллов — высокий уровень;

от 5 до 10 баллов — средний уровень;

до 5 баллов и менее — низкий уровень.

По результатам промежуточной аттестации

- высокий уровень обучаемости имеют _____ чел. (____%)

- средний уровень обучаемости имеют _____ чел. (____%)

- низкий уровень обучаемости имеют _____ чел. (____%)

- отсутствовало _____ чел.

Подпись педагогов _____

Подписи членов аттестационной
комиссии _____

Первый год обучения

№ п/ п	Название раздела	Форма занятий	Методы, приемы	Дидактический материал	Форма проведения итогов
1.	Вводное занятие	Групповое занятие	Индивидуальная работа с графическим редактором. Выполнение упражнений на графическом планшете.	Учебные пособия, видеоматериалы	Беседа/ творческая работа
2.	Основы рисование на графическо м планшете	Групповое занятие	Индивидуальная работа с графическим редактором. Выполнение упражнений на графическом планшете. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
3.	Работа с простыми формами	Групповое занятие	Выполнение упражнений на графическом планшете. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
4.	Работа с перспект ивой	Групповое занятие	Выполнение упражнений на графическом планшете. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
5.	Работа с лайном	Групповое занятие	Выполнение упражнений на графическом планшете. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
6.	Простые формы в фигуре персонаж а	Групповое занятие	Выполнение упражнений на графическом планшете. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
7.	Работа с персонаж ами	Групповое занятие	Выполнение упражнений на графическом планшете. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа

8.	Итоговая работа	Групповое занятие	Индивидуальное выполнение итогового задания.	Видеоматериалы, презентационные материалы	Творческая работа
----	-----------------	-------------------	--	---	-------------------

Второй год обучения

№ п/п	Название раздела	Форма занятий	Методы, приемы	Дидактический материал	Форма проведения итогов
1.	Вводное занятие	Групповое занятие	Индивидуальная работа с графическим редактором. Выполнение упражнений на графическом планшете.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
2.	Основы теории цвета и светотени	Групповое занятие	Индивидуальная работа с графическим редактором. Выполнение упражнений на графическом планшете.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
3.	Основы рендера (покраса) рисунка	Групповое занятие	Индивидуальная работа с графическим редактором. Выполнение упражнений на графическом планшете.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
4.	Создание концепта персонажа	Групповое занятие	Индивидуальная работа с графическим редактором. Выполнение упражнений на графическом планшете.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
7.	Итоговая работа	Групповое занятие	Индивидуальное выполнение итогового задания.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Творческая работа

8. Список использованной литературы:

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. В. Завгородний. Photoshop CS6 на 100%. – СПб.: Питер, 2013.
3. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург.
4. Джеймс Гарни, Цвет и свет - Эксмо, 2022. - 224 с.
5. Марк Холмс., Дизайн существ и персонажей. Как создать портфолио концепт-художника — Питер, 2022. — 192 с.
6. Ловадина М., Стреле Д., Ткоч М., Основы цифрового рисунка в Photoshop — Питер, 2022. — 288 с.
7. Адамс Ш., Стоун Т., Дизайн и цвет. Практикум — КоЛибри, 2022. — 240 с.
8. A color matching game. URL: <https://color.method.ac> (тренировка подбора оттенков цветов на глаз)

9. Kolor. URL: <https://kolor.moro.es> (тренировка глазомера на выбор цветов)