

Комитет по культуре Санкт-Петербурга  
Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение  
Дополнительного образования  
«Санкт-Петербургская школа искусств им. Г.В.Свиридова»

Рассмотрено на заседании Учебно-методического совета СПб ГБУ ДОД «Санкт-Петербургская детская школа искусств им. Г.В.Свиридова» «26» августа 2025 г.	Рассмотрено на заседании Учебно-методического совета СПб ГБУ ДО «Санкт-Петербургская детская школа искусств им. Г.В.Свиридова» «26» августа 2025 г.	УТВЕРЖДАЮ: Директор СПб ГБУ ДО ДШИ им. Г.В.Свиридова  _____ Н.М.Веледеева  «26» августа 2025 г.
--	---	---

Предметная область  
В.00. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ  
**Программа учебного предмета**  
**В.03. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**  
для 1-3 классов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА  
«ЖИВОПИСЬ»

Срок обучения – 5 лет

Составитель: преподаватель художественного отделения

Индиенко О.В.

г. Санкт-Петербург

2025/2026 учеб. год

## **Содержание программы учебного предмета**

### **I. Пояснительная записка**

- Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;
- Срок реализации учебного предмета;
- Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом;
- Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;
- Форма проведения занятий;
- Цели и задачи учебного предмета;
- Обоснование структуры программы учебного предмета;
- Методы обучения;
- Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

### **II. Содержание учебного предмета**

- Учебно-тематический план
- Содержание разделов и тем

### **III. Требования к уровню подготовки обучающихся**

### **IV. Формы и методы контроля, система оценок**

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание;
- Критерии оценки

### **V. Методическое обеспечение учебного процесса**

### **VI. Список литературы и средств обучения**

- Список методической литературы;
- Список учебной литературы;
- Средства обучения

## **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### ***Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе***

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основании и с учетом федеральных государственных требований к дополнительным предпрофессиональным программам в области изобразительного искусства «Живопись» (срок обучения 5 лет).

Учебный предмет «Компьютерная графика» в детских школах искусств дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства, является предметом, который интересен детям и подросткам, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков.

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении законов декоративной композиции и дизайна, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.

Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная графика», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов общей информационной культуры становится культура подачи графического изображения. Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности, как образное мышление, креативность, а также формированию способностей к проектированию.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Активная творческая работа обучающихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме, как в аудитории, так и самостоятельно.

Рекомендуемый возраст детей, обучающихся по данной программе 9-15 лет (4-7 года обучения)

### ***Сроки реализации учебного предмета***

Программа рассчитана на 4 года обучения, с 4 по 7 класс. Продолжительность учебных занятий с 4 по 7 класс составляет 33 недели в учебном году.

***Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета***

Общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерная графика» при 3-летнем сроке обучения составляет 49.5 часа. Из них: 49.5 часа - аудиторные занятия.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации						Всего часов
	1-й год		2-й год		3-й год		
Полугодия	1	2	3	4	5	6	
Аудиторные занятия (в часах)	8	8,5	8	8,5	8	8,5	49.5
Самостоятельная работа (в часах)	-	-	-	-	-	-	-
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	8	8,5	8	8,5	8	8,5	49.5
Вид промежуточной аттестации		3.		3.		3.	

Занятия подразделяются на аудиторную нагрузку и самостоятельную работу.

Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

Аудиторные занятия – 0,5 часа в неделю;

Самостоятельная работа – по желанию.

### ***Форма проведения учебных занятий***

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Занятия проводятся в мелкогрупповой форме, численность группы - от 4 до 10 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами:

- связи теории и практики;
- наглядности;
- применения дифференцированного и индивидуального подходов;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- вариативности содержания, многообразия

Недельную учебную нагрузку составляют 0,5 часа аудиторных занятий, самостоятельная работа приветствуется, но не является обязательной.

### ***Цели и задачи учебного предмета***

***Целью*** учебного предмета «Компьютерная графика» является развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных графических программ

### ***Задачи:***

- развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- изучение выразительных возможностей графических средств;
- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей обучающихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе самообразовании.

### ***Обоснование структуры программы***

Обоснованием структуры программы являются ФГТ, отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы, отражающие основные характеристики учебного процесса:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки обучающихся;

- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

### ***Методы обучения***

Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

- словесный метод (лекция с элементами беседы) – объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна;
- наглядный метод - демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов;
- практический метод – приобретение навыков работы в графических программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта;
- эмоциональный метод – подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления.

### ***Описание материально-технических условий реализации учебного предмета***

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии» с учебными местами по количеству учащихся. Кабинет должен включать следующее оборудование:

- Персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в интернет;
- Графические планшеты;
- Цветной принтер;
- Сканер;
- Наборы съемных носителей информации;
- Мультимедийный экран;

Занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» предполагают наличие Инструкции по безопасности и разработанные правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Преподаватель должен пройти специальный инструктаж по технике безопасности.

## II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность.

Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по учебному предмету «Компьютерная графика» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов.

### Учебно-тематический план

1 год обучения (1 класс)		
№	Тема	Кол-во часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения на уроках компьютерной графики. Введение в компьютерную графику.	1
2	Цвет в композиции и компьютерной графике	0,5
3	Знакомство с графическим планшетом. Настройки режима пера.	1
4	Цифровые форматы. Сохранение файла в разных форматах.	0,5
5	Знакомство с графической программой. Окна и панели инструментов. Инструменты цвета и рисования.	1
6	Диалоги программы: навигация, история отмен, выбор цвета и т.д.	1
7	Первые операции выделения, перемещения, копирования. Режимы выделения. Трансформация.	1
8	Знакомство с палитрой слоев. Основные операции по работе со слоями: копирование, перемещение, видимость и т.д.	1

9	Инструмент Кисть. Настройки набора кистей. Создание своей кисти	1
10	Творческая работа «Новый год»	1
11	Способы точной расстановки деталей. Сетка, линейки, направляющие. Рисование орнамента	1
12	Фигуры. Рисование фигур. Заливка цветом или шаблоном	1,5
13	Художественные фильтры	1
14	Эффекты слоя	1
15	Творческая работа на обобщение навыков	2
16	Итоговое занятие	1
Итого		16,5 ч.

### **2 год обучения (2 класс)**

№	Тема	Кол-во часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения на уроках компьютерной графики.	1
2	Свободная трансформация. Инструмент Линейка	1
3	Обтравочная маска. Практическая работа	2,5
4	Создание своего набора кистей	1
5	Оцифровка рисунка и обработка его в графической программе	1
6	Архивная кисть и палитра История	1
7	Творческая работа	1
8	Создание фактуры из готового изображения	1
9	Фильтры. Использование фильтров в разных режимах наложения	1
10	Фильтр Пластика и его применение	1
11	Корректирующие слои	1
12	Преобразование выделения в контур, преобразование контура в выделение	1
13	Свободное перо и магнитное перо Создание фигур. Изменение фигур. Творческая работа на обобщение навыков	2
14	Итоговое занятие	1
Итого		16,5 ч.

### **3 год обучения (3 класс)**

№	Тема	Кол-во часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения на уроках компьютерной графики.	1
2	Построение различных линий. Контурные с сегментами разных типов. Заливки.	1
3	Операции с объектами: выделение, отражение, поворот, наклон	1
4	Работа с узлами	1
5	Операции с контурами: соединение, разделение, замыкание. Практическая работа	2
6	Объединение навыков рисование в векторной и растровой программах (кистью и контурами).	1
7	Творческая работа «Витраж»	2

8	Шрифт. Двухмерное и трехмерное построение буквы.	1
9	Работа с кривыми Безье. Творческая работа «Буква-образ»	1,5
10	Изучение разных типов эффектов. Творческая работа «Цифра»	1,5
11	Приемы составления фотоколлажа	1
12	Творческая работа на обобщение навыков	1,5
13	Итоговое занятие	1
Итого		16,5 ч.
Итого за 3 года обучения		49,5 ч.

### ***Правила поведения в компьютерном классе***

В кабинете компьютерной графики необходимо соблюдать правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

Основные правила:

- Входить в кабинет спокойно, не торопясь и не толкаясь
- Не входить в кабинет:
  - в грязной обуви,
  - с грязными руками,
  - во влажной одежде.
- В кабинете строго запрещается:
  - трогать разъемы соединительных кабелей,
  - прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления,
  - прикасаться к экрану и к тыльной стороне монитора, клавиатуры, системного блока,
  - включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя,
  - класть вещи на клавиатуру,
  - работать влажными руками.
- Перед началом работы:
  - необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений рабочего места
  - начинать работу только по указанию преподавателя «приступить к работе»
- Работая с вычислительной техникой:

- надо плавно нажимать на клавиши, не допуская резких ударов,
- нельзя пользоваться клавиатурой, если не подключено напряжение,
- нельзя пытаться самостоятельно устранить неисправность в работе аппаратуры
- необходимо следить за исправностью аппаратуры и немедленно прекратить работу при появлении необычного звука, запаха гари или самопроизвольного отключения аппаратуры. Сообщить об этом преподавателю
- необходимо внимательно слушать объяснения преподавателя и стараться понять цель задания и запомнить последовательность действий,
- в случае необходимости обращаться к преподавателю.

### **III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

Требования к уровню подготовки учащихся на различных этапах обучения

#### **Первый год обучения**

- знания:

- терминологии дизайнерского искусства;
- видов компьютерной графики: растровой, векторной;
- основных понятий компьютерной графики: разрешение экрана, принтер, изображения; цвет в компьютерной графике и цветовые модели и другие;
- особенностей, достоинств и недостатков растровой графики;
- методов кодирования цветов в компьютерной графике - цветовых моделей;
- способов хранения изображений в файлах растрового формата;
- методов сжатия графических файлов;
- назначения и функций растровых графических программ;

- применения инструментария растровой программы в определенном алгоритме;

- цифровых устройств ввода-вывода изображения;

- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;

-умения:

- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;

- различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;

- обработки графической информации с помощью растровых программ;

- работы с текстом в растровой программе;

- применение в изображении различных эффектов;

- создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;

- работы с цветом, создания градиентных, однородных и узорных заливок;

- выделения фрагментов изображения с использованием различных инструментов;

- перемещения, дублирования и вращения выделенных областей;

- сохранения выделенных областей для последующего использования;

- создания монтажа из готовых изображений (создание многослойных документов);

- выполнения индивидуального компьютерной графики; творческого задания

- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;

- навыки:

- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения;
- работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройки прозрачности изображения и режимов смешивания;
- работы с инструментами выделения областей в изображении и создания коллажей;
- работы со слоями и управления слоями;
- выполнения тоновой и цветовой коррекции и ретуширования фотографий;
- компоновки текста и изображения;
- владения техническими приемами работы в компьютерной графике;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения

## **Второй год обучения**

-знания:

- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знания терминологии дизайнерского искусства;
- особенностей, достоинств и недостатков векторной графики;
- способов хранения изображений в файлах векторного формата;
- методов сжатия графических файлов;
- назначения и функций векторных графических программ;
- инструментария векторной программы и операций с изображениями;

- умения:

- применять полученные знания о выразительных средствах композиции - ритме, линии, силуэте, тональности и тональной пластике, цвете, контрасте
- в композиционных работах;

- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
  - составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
  - обработки графической информации с помощью векторных программ;
  - выполнения индивидуального творческого задания с применением векторной программы и использованием главных инструментов векторных программ, а именно:
    - o создавать рисунки из примитивов (линий, прямоугольников, окружностей и т. д.);
    - o выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т. д.);
    - o формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
    - o создавать однородные, градиентные и узорные заливки;
    - o работать с контурами объектов и их цветом;
    - o создавать рисунки из кривых;
    - o получать объемные изображения;
  - формирования собственных цветовых оттенков в различных цветовых моделях;
- навыки:
- использования методов упорядочивания и объединения объектов в векторных программах;
  - применения различных графических эффектов (объем, перетекание, фигурная подрезка и т. д.) в векторных программах;
  - создания надписей, заголовков, размещения текста вдоль кривой;

- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

### **Третий год обучения**

- знания:

- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знания терминологии дизайнерского искусства;
- многообразных программных средств компьютерной графики;
- современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, подготовки их к печати;

- умения:

- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- создания и редактирования собственных творческих композиций средствами графических дизайнерских программ;
- самостоятельно создавать цифровые композиции и дизайн-макеты;

- навыки:

- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- работы с графическими редакторами;

- выполнения обмена графическими данными между различными программами;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

#### **1V. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. СИСТЕМА ОЦЕНОК**

Аттестация: цели виды, форма, содержание

Контроль знаний, умений и навыков учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. В виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного художественного образа в дизайнерской композиции; выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

Формы промежуточной аттестации:

зачет - творческий просмотр (проводится в рамках аудиторного времени);

Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет, в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти.

Тематика итоговых заданий в конце каждого учебного года может быть связана с планом творческой работы, конкурсно-выставочной деятельностью образовательной организации.

Итоговая аттестация в форме итогового просмотра-выставки проводится в конце второго полугодия четвертого года обучения.

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами компьютерной графики, с соблюдением всех условий и правил графического дизайна. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в дизайнерских программах, готовить проект к печати.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в графическом дизайнерском проекте.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся определяются образовательной организацией самостоятельно.

Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие критерии:

1. Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.
2. Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.
3. Стилистическое единство (гармоничность) формообразования композиционных элементов.
4. Соблюдение количественной меры (минимум средств - максимум выразительности) в применении формально-композиционных и художественно-образных средств для решения конкретно поставленной задачи.
5. Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней структуры.
6. Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.
7. Методическую последовательность работы над заданием.

### **Критерии оценок:**

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

5 (отлично) - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

4 (хорошо) - учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

3 (удовлетворительно) работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

## **IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

Методические рекомендации преподавателям

Учебный материал, предлагаемый программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно- композиционного творчества в области дизайна и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления и овладения методическими принципами художественно-образного формообразования в цифровом рисунке и компьютерной графике.

Методика проведения учебной и самостоятельной работы над заданиями должна предусматривать следующие основные этапы:

1. Объяснение теоретического материала по теме задания, установление связей с предыдущими темами и параллельными предметами (при их наличии), выяснение роли, места и значения данной темы в формировании способностей, навыков и умений.
2. Постановка методической цели, формулировка конкретной учебной

задачи и содержания предстоящей работы, а также определение условий, требований, ограничений и критериев оценки конечного результата.

3. Коллективное или индивидуальное проведение анализа наиболее существенных вопросов, связанных с содержанием прорабатываемой темы, и определение оптимальных направлений, методов и средств решения поставленных задач.

4. Краткое описание материалов анализа, включающее содержание предполагаемого решения, основные художественно-образные характеристики и композиционно-выразительные средства практического воплощения творческого замысла.

5. Коллективное обсуждение материалов отчета, корректировка предлагаемого решения и средств его реализации.

6. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение педагогом.

7. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.

8. Просмотр выполненных работ, их коллективное обсуждение и обоснование выставленной оценки.

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

### *Список методической литературы по дизайну*

1. Голубева О. Л. Основы композиции. М., 2007

-2. Дизайн Иллюстрированный словарь-справочник. /Б.Минервин, В.Т.Шимко, А.В.Ефимов и др.: Под общей редакцией Г.Б.Минервина и

ВТ .Шимко. - М., «Архитектура С», 2004

3. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. - Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989

4. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2006

5. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2006
6. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства/ Р. Паранюшкин. - Изд. 2-е. - Ростов н/Д : Феникс, 2005
7. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б.Устин. - М., АСТ: Астрель, 2007
8. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. - Минск, Харвест, 1999

*Список учебной литературы по компьютерной графике*

1. Джейсон Саймоне/ Настольная иллюстраций. - М.:АСТ, Астрель, 2007  
книгадизайнера.
2. Клоковски М. Illustri-at or CS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски; пер. с англ. В.Н.Мирошникова. - М., НТ Пресс, 2005
3. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с англ. - М. :  
Издательский дом «Вильяме», 2003
4. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед.  
вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера - 4-е изд., М., Издат.  
центр  
«Академия», 2007
5. Уэйнманн Э., Лурекас П. Illustrator CS для Windows и Macintosh; Пер. с англ.-  
М., НТ Пресс, 2005
6. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины:  
Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. - 3-е изд., испр. и доп. /А.Я.  
Фридланд. - М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО

«Издательство АСТ», 2003

### *Средства обучения*

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

Аппаратное обеспечение:

1. Процессор Pentium IV и выше;
2. Оперативная память 384 Мб;
3. 64 Мбайт видеопамяти;
4. 650 Мбайт памяти на жестком диске
5. Дисплей с разрешением не менее 1024x768.

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows XP с Service Pack 1 или 2;
2. Растровый редактор Adobe Photoshop;
3. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).