

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР
ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА**

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
СПбГЦДТТ
Протокол № 1 от 30 августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 71/2 от 31.08.2023
Директор СПбГЦДТТ

_____ А.Н. Думанский

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЛАБОРАТОРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Возрастной состав учащихся: 10 -17 лет
Продолжительность обучения: 3 года

Разработчик:
Плаксин Иван Игоревич,
Никитина Татьяна Валентиновна,
педагог дополнительного образования
СПбГЦДТТ

Программа разработана: 2018 г.
Последняя корректировка: 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Лаборатория компьютерной графики» реализуется в рамках деятельности отдела компьютерных технологий. Обучение компьютерному дизайну проводится в программе CorelDraw, помимо этого курс включает в себя обучение основам работы в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Направленность программы: техническая

Актуальность заключается в необходимости развития у ребенка творческих навыков, умения воплотить дизайнерскую идею, навыков, позволяющих работать с профессиональным графическим редактором и при желании связать свою будущую профессию с востребованной работой графического дизайнера. Кроме этого, программа отвечает потребности общества в формировании культурного и художественного вкуса ученика, изучении основ композиции и приемов достижения гармонии в изобразительном искусстве. Важной задачей обучения является освоение современных методов работы с изображением и изучение актуальных программ компьютерной графики. Решение этих задач – важная ступень в развитии и формировании профессиональных навыков у молодых специалистов. Занятия объединения состоят из практической и теоретической подготовки. В основном работа дизайнера — это практические навыки, но умение грамотно составлять и читать техническое задание – залог рационального распределения ресурсов.

Адресат программы. Учащиеся 10-17 лет, желающие освоить компьютерный дизайн, реализовать себя через это направление.

Объем и срок реализации программы.

Срок реализации программы – три года.

Занятия проводятся: 3 раза в неделю по 2 часа.

Уровень освоения программы – углубленный.

Цель: формирование личностных качеств и социально значимых компетенций, создание условий для профессионального самоопределения учащихся путем знакомства с работой компьютерного дизайнера и выполнения творческих проектов высокого художественно-эстетического уровня, средствами компьютерной графики.

Задачи:

Обучающие:

- Формирование основ знаний по компьютерным технологиям;
- Формирование опыта проектной, конструкторской и технологической творческой деятельности;
- Формирование представления о видах и методах дизайнерской работы
- Формирование представления о сферах применения графического компьютерного дизайна
- Формирование представления об основных составляющих работы графического дизайнера
- Освоение программ для дизайна и проектирования (CorelDraw, AdobePhotoshop);
- Формирование представления о сферах применения графического дизайна
- Создание собственных творческих дизайнерских проектов
- Получение опыта работы над актуальными (учебными) проектами
- Грамотное составление портфолио дизайнера.

Развивающие:

- Развитие способности работать в команде;
- Развитие художественно-эстетического вкуса;
- Развитие творческих способностей;
- Развитие критического мышления;
- Развитие фантазии, изобретательности детей;
- Развитие логического мышления;
- Развитие познавательной активности и способности к самообразованию;

Воспитательные:

- Приобщение к радости работы и творчества;
- Выработка негативного отношения к агрессивным играм;
- Приобщение к совместной деятельности, умение распределять работу, создавая общий проект;
- Развитие целеустремлённости, способности добиваться результата;
- Поддержание интереса к нахождению собственных подходов и самостоятельности в выполнении поставленных задач.

С целью создания условий для повышения гражданской ответственности за судьбу страны, воспитания гражданина, любящего свою Родину и семью, имеющего активную жизненную позицию, обучающиеся принимают участие в мероприятиях, направленных на воспитание гражданственности и патриотизма, проводимых в СПбГЦДТТ, а также на занятиях проводятся беседы по патриотическому воспитанию.

В данной программе на занятиях предусмотрены пятиминутки для профилактики коррупционных действий с целью формирования правового сознания и антикоррупционного мировоззрения обучающихся. Воспитанники принимают участие в информационно-просветительских мероприятиях СПбГЦДТТ.

Условия реализации программы:

Реализация дополнительной общеразвивающей программы осуществляется в очном режиме или с использованием дистанционных технологий и электронных образовательных ресурсов.

Условия организации учебно-воспитательного процесса:

Программа строится с учетом личностных потребностей школьников в познавательной, творческой и технической деятельности. Задания подбираются исходя из интересов учащихся, которые существенно изменяются в соответствии с их возрастом и полом.

Программа предусматривает применение средств диагностики достигнутых результатов: анализ творческих работ учащихся, мини конкурсы по темам, отбор работ на выставки различного уровня. Результаты учитываются применительно к отдельной личности и выражаются в динамике развития знаний, умений, навыков по их применению на практике.

Условия набора. В коллектив принимаются все желающие дети, особых требований не предъявляется.

Допускается дополнительный набор учащихся в течение первого года обучения. На второй год обучения допускается дополнительный набор при условии, что ребенок владеет

необходимыми навыками работы в графическом редакторе CorelDraw (проводится собеседование с просмотром работ ребенка при их наличии).

Условия формирования групп. В группе могут проходить обучение дети разных возрастов, но по возможности группы формируются из детей близких возрастов.

Количество детей в группе составляет 9 человек (по наличию оборудованных компьютерных мест).

Особенности организации образовательного процесса.

Занятия строятся так, что теоретический материал дается параллельно с выполнением соответствующих практических заданий, что упрощает его усвоение. Обучение предполагает постепенное освоение материала: в течение первого года учеником усваиваются знания, позволяющие использовать основные функции графического редактора CorelDraw и воплощать несложные дизайнерские проекты, в течение второго года эти знания закрепляются и дополняются новыми, позволяющими прикоснуться к профессиональному уровню работы в области компьютерного дизайна.

Формы проведения занятий: обучение дизайну проходит в форме выполнения практических заданий, обсуждения работ (работа над ошибками), экскурсий (знакомство с примерами профессиональных работ и общения с профессионалами).

Формы организации деятельности учащихся:

- Фронтальная – материал темы дается в форме объяснения общих моментов, далее следует индивидуальная работа.
- Индивидуальная работа ученика над своим проектом или учебным заданием. Материал темы раскрывается ученику порционно по мере выполнения задания и зависит от особенностей задания. В итоге каждый ученик усваивает необходимый объем знаний и умений работая над своим заданием.

Материально-техническое оснащение программы:

- Оборудование: компьютерный класс ПЭВМ типа IBM (IntelCorei3, 4 ГБ ОЗУ);
- Операционная система Windows 10;
- Программа CorelDraw X7;
- Программа Adobe Photoshop CS6;
- Интерактивная доска Smart Board.

Расходные материалы:

1. Бумага для принтера;
2. Чернила;
3. Картриджи.

Кадровое обеспечение. Дополнительное кадровое обеспечение не требуется.

Планируемые результаты

Требования к полученным знаниям и умениям обучающихся. По окончании обучения по программе учащиеся должны овладеть следующими ключевыми компетенциями:

Личностные

- Приобщение к радости работы и творчества;
- Негативное отношение к агрессивным играм;

- Приобщение к совместной деятельности, умение распределять работу, создавая общий проект;
- Целеустремлённость, способность добиваться результата;
- Интерес к нахождению собственных подходов и самостоятельности в выполнении поставленных задач.

Метапредметные

- Способность работать в команде;
- Развитый художественно-эстетический вкус;
- Развитые творческие способности;
- Наличие критического мышления;
- Развитая фантазия, изобретательность;
- Логическое мышление;
- Познавательная активность и способность к самообразованию;

Предметные

- Знание правил работы за компьютером;
- Знание назначения основных устройств компьютера;
- Знание видов графического дизайна, особенностей их применения
- Знание, где, для чего применяется графический компьютерный дизайн.
- Знание, из каких этапов состоит работа компьютерного дизайнера и способы их реализации;
- Знание полного инструментария и возможности создания изображения в программе CorelDraw;
- Знание базовых функций и приемов работы с программой Adobe Photoshop;
- сферы профессионального применения программы Adobe Photoshop и CorelDraw.
- Умение определить оптимальное дизайнерское решение для реализации определенного проекта и способы его реализации;
- Умение создавать собственные проекты (рисунки, коллажи, открытки, плакаты и т.д.) или выполнять поставленные извне дизайнерские задачи;
- Умение оптимально, комплексно и гибко походить к решению поставленной задачи;
- Умение составлять портфолио.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	2		-
2.	Вводный курс	8	2	6	-
3.	Композиция	46	16	30	Практическое задание
4.	Динамика в композиции	20	4	16	тест
5.	Рисунок	30	6	24	Практическое задание
6.	Инструмент текст	30	6	24	Практическое задание
7.	Городской конкурс компьютерной графики «Питерская мышь»	12	2	10	Оценка работ
8.	Экскурсия	2	1	1	-
9.	Портфолио	24	6	18	Практическое задание
10.	Фирменный стиль	20	5	15	Практическое задание
11.	Повторение пройденного материала	20	5	15	тест
12.	Закрепление и углубление полученных знаний	24	8	16	-
13.	Итоговое занятие	2	1	1	-
ИТОГО:		240	64	176	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	-
2.	Повторение	14	4	10	Практическое задание
3.	Композиция	22	6	16	Практическое задание
4.	Портфолио	20	6	14	Практическое задание
5.	Брендбук	8	2	6	опрос
6.	Логотип	6	1	5	опрос
7.	Шрифт	12	3	9	опрос
8.	Визитка	4	1	3	опрос
9.	Техника коллажа	18	4	14	Практическое задание
10.	Семинар	4	3	1	-
11.	Растровая графика	58	16	42	Практическое задание
12.	Цветоведение	20	5	15	опрос
13.	Типографика	12	3	9	опрос
14.	Теория дизайна	10	5	5	беседа
15.	Самостоятельная итоговая работа	4	0	4	-
16.	Закрепление и углубление полученных знаний	24	6	18	-

17.	Итоговое занятие	2	1	1	-
	ИТОГО	240	67	173	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование раздела, тем	В том числе			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	-
2.	Повторение	18	8	10	Практическое задание
3.	Объем в композиции	16	6	10	Практическое задание
4.	Текстура	12	4	8	Практическое задание
5.	Макетирование	12	4	8	опрос
6.	Шрифтовая композиция	36	10	26	опрос
7.	Модульная сетка	14	4	10	опрос
8.	Пластика в композиции	16	6	10	опрос
9.	Подготовка к участию в конкурсе «Цифровое перо»	14	2	12	Практическое задание
10.	Психология восприятия в дизайне	24	8	16	беседа
11.	Визуализация	14		14	Практическое задание
12.	Графический дизайн сайта	18	6	12	опрос
13.	Портфолио	12	6	6	опрос
14.	Самостоятельная итоговая работа	5		5	-
15.	Технология проектирования в дизайне	25	10	15	Практическое задание
16.	Итоговое занятие	2	1	1	-
	ИТОГО	240	76	164	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1 сентября	По мере выполнения программы 1 года обучения	40	240 часов по учебному расписанию	3 раза в неделю по 2 часа
2 год	1 сентября	По мере выполнения программы 2 года обучения	40	240 часов по учебному расписанию	3 раза в неделю по 2 часа

3 год	1 сентября	По мере выполнения программы 3 года обучения	40	240 часов по учебному расписанию	3 раза в неделю по 2 часа
-------	------------	--	----	--	---------------------------------

**Календарный план воспитательной работы объединения
«Лаборатория компьютерной графики»**

№ п/п	Воспитательные задачи из ДООП	Модули	Формы проведения	Мероприятия	Сроки проведения	Прим
1.	Привлечение внимания обучающихся и их родителей к деятельности ГБНОУ СПб ГЦДТТ	1. «Учебное занятие» 2. «Работа с родителями»	Беседы с родителями, мастер-класс Беседа с родителями	Участие в проведении Городском празднике юных техников "Взгляд в будущее!" Родительское собрание	1 сентября 2022 15 сентября 2022	
2.	Формирование отношения к компьютеру как к инструменту, направленному на обучение и саморазвитие	1. «Учебное занятие» 6. «Самоопределение»	Беседы, лекции, дискуссии Проекты	Проектная деятельность в рамках учебной программы Участие в городском конкурсе проектов «От идеи до воплощения» Городской конкурс компьютерной графики «Цифровое перо»	 18 февраля 2023 10 апреля 2023	
3.	Воспитание усидчивости и настойчивости в достижении поставленных целей	1. «Учебное занятие» 6. «Самоопределение»	Обучающие занятия Проекты	Проектная деятельность в рамках учебной программы Городской конкурс проектов «От идеи до воплощения» Городской конкурс	 18 февраля 2023 10 апреля 2023	

				компьютерно й графики «Цифровое перо»		
4.	Формирование исследователь ского подхода к процессу моделировани я и анимации	6. «Самоопре деление» 1. «Работа с одаренными детьми»	Мероприяти я Конкурсы проекты	Городской конкурс инфографики «Россия - страна высоких технологий»	20 октября - 03 декабря 2022	
5.	Формирование коллектива, установление в нем принципов взаимодействи я, культуры поведения и культуры общения	2. «Детское объединение » 3. «Воспитат ельная среда» 7. «Профила ктика»	Обучающие занятия Игры	Викторина, квиз	Декабрь 2022 Апрель 2023	
6.	Воспитание патриота и гражданина своей Родины	3. «Воспитат ельная среда» 7. «Профила ктика»	Социальный проект Торжествен ный ритуал Конкурс Выставка	«Эхо Блокады» - кинопоказ Выставка «Наш центр вчера, сегодня, завтра» Городской конкурс плаката «Мы за мир без коррупции» Городской конкурс «Символ памяти моей малой родины»	8 сентября 2022 18-23 октября 2022 26 января 2023 1 февраля - 28 февраля 2023	

				Моя нежная, любимая мама	01-06 марта 2023	
--	--	--	--	--------------------------------	---------------------	--

Утверждаю
Директор СПбГЦДТТ

_____ А.Н. Думанский

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе

«Лаборатория компьютерной графики»

20__ - 20__ учебный год

Год обучения 1

Группа № _____

Никитина Татьяна Валентиновна,
педагог дополнительного
образования СПбГЦДТТ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Рабочая программа 1-го года обучения составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Лаборатория компьютерной графики».

Цель программы: создание условий для формирования у детей навыков выполнения творческих работ высокого художественно-эстетического уровня средствами компьютерной графики.

Задачи первого года обучения:

Образовательные:

- формирование основ знаний по компьютерным технологиям;
- приобретение навыков работы с графическими редакторами;
- формирование опыта проектной, конструкторской и технологической творческой деятельности;
- создание творческих эскизов для применения на занятиях компьютерной графикой.

Развивающие:

- развитие творческих способностей, обучающихся;
- развитие фантазии, изобретательности детей;
- развитие логического мышления;
- развитие познавательной активности и способности к самообразованию;

Воспитательные:

- приобщение к радости работы и творчества;
- выработка негативного отношения к агрессивным играм;
- приобщение к совместной деятельности, умение распределять работу, создавая общий проект;
- развитие целеустремлённости, способности добиваться результата;
- поддержание интереса к нахождению собственных подходов и самостоятельности в выполнении поставленных задач.

Условия реализации программы:

Данная программа рассчитана на детей 10-17 лет.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа.

Условия организации учебно-воспитательного процесса:

Программа строится с учетом знаний, умений и навыков, приобретаемых школьниками на уроках в соответствии с обязательным образовательным минимумом по информатике.

Программа строится с учетом личностных потребностей школьников в познавательной, творческой и технической деятельности. Задания подбираются исходя из интересов учащихся, которые существенно изменяются в соответствии с их возрастом и полом.

Требования к полученным знаниям и умениям обучающихся 1 года обучения: должны ЗНАТЬ:

- правила поведения в компьютерном классе;
- основные сферы применения компьютеров;
- назначение основных устройств компьютера;
- правила работы за компьютером;

должны УМЕТЬ:

- работать с инструментами пакетов компьютерной графики
- создавать творческие работы, используя компьютерные технологии
- применять полученных знаний в компьютерных технологиях
- проводить анализ при решении логических задач
- использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
- управлять объектами на экране монитора.
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие.

Техника безопасности при работе на ПК. Знакомство с обучающимися. Цели и задачи изобразительного творчества.

2. Вводный курс.

Теоретическая часть

Понятие дизайна. Цели курса. Дизайн и области его применения. Влияние дизайна на восприятие.

Практическая часть

Знакомство со средой графического редактора CorelDraw.

3. Композиция.

Теоретическая часть

Средства композиции. Статика и динамика в композиции. Композиционный центр. Равновесие в композиции. Подчинение, соподчинения.

Интерфейс. Строка функций меню. Панель инструментов. Палитры. Режимы отображения. Способы изменения масштаба просмотра. Быстрое перемещение по изображению.

Практическая часть

Настройка рабочего пространства. Отмена действий в графическом редакторе CorelDraw. Подробное изучение различных палитр графического редактора CorelDraw и их свойства. Трансформация объектов. Искажение, перспектива. Изменение размеров, отражение. Составление композиции из примитивов с использованием слоев.

4. Динамика в композиции.

Теоретическая часть

Средства создания динамики в композиции. Линия, пятно, ритм. Цвет в динамике. Симметричная и ассиметричная композиция. Оптические иллюзии. Невозможные фигуры. Особенности зрительного восприятия.

Практическая часть

Выбор основного и фоновых цвета. Инструмент заливка. Виды заливок. Создание композиции с использованием линии и пятна. Пространственный объем. Экспорт изображения CorelDraw. Работа с изображением.

5. Рисунок.

Теоретическая часть

Пейзаж. Работа с перспективой. Воздушная и тональная перспектива. Средства создания перспективы. Композиционные решения в изобразительном искусстве. Кривые линии. B-spline. Понятие градиент. Инструмент прозрачность. Цветовой круг. Основные и дополнительные цвета. Орнаменты, текстуры.

Знакомство с программой Adobe Photoshop. Панель инструментов Ps. Алгоритм работы с растровым изображением. Слои. Художественные кисти.

Практическая часть

Создание сложных заливок объектов. Заливка по форме. Практика: пейзаж с горизонтальной композицией. Создание зарисовок. Составление композиции из объектов с применением свободной формы, кривых Безье. Экспорт изображения в формате PNG в Adobe Photoshop. Коллективная работа. Подготовка стенгазеты на Новый год.

6. Инструмент текст.

Теоретическая часть

Создание и общие свойства текста. Оформление абзацев текста. Текстовые палитры. Леттеринг. Понятие кернинга. Художественный текст. Инструмент Extrude.

Практическая часть

Ввод и оформление текста в документе. Использование направляющих для размещения текста. Применение эффектов к тексту. Создание и применение стилей абзаца. Добавление

абзаца текста из комментария. Добавление вертикального текста. Трансформация текстового слоя. Художественный текст. Преобразование текста в кривые.

7. Городской конкурс компьютерной графики «Питерская мышь».

Теоретическая часть

Знакомство с положением конкурса компьютерной графики «Питерская мышь». Обсуждение конкурсных тем. Лекция и просмотр работ участников прошлых лет. Основы полиграфии, изучение типографского дела. Правила создания и оформления обложки.

Практическая часть

Использование слоев (создание, перемещение, копирование, сведение слоев). Изменение порядка следования слоев. Изменение непрозрачности слоя. Создание дубликата слоя и изменения наложения. Создание изображения и разметки для печати. Компонировка векторного и растрового изображения.

8. Экскурсия.

Теоретическая часть

Знакомство с историей метро, брендинг и корпоративная культура. Изучение цветовых схем и принципа оформления Метрополитена Санкт-Петербурга.

Практическая часть

Экскурсия в музей Метро. Анализ дизайна транспортных систем. Проведение исследования с использованием примеров транспорта иностранных государств. Создание собственного проекта оформления подвижного состава и брендбука транспортной системы.

9. Портфолио.

Теоретическая часть

Понятие портфолио. Состав портфолио. Знакомство с портфолио известных дизайнеров. Правила составления портфолио.

Практическая часть

Просмотр выполненных работ. Проектная деятельность. Классификация работ, составление разделов портфолио. Создание PDF-документа и размещение работ по категориям. Оформление портфолио.

10. Фирменный стиль.

Теоретическая часть

Понятие фирменного стиля. Компоненты фирменного стиля. Знакомство с фирменным стилем традиционных и современных компаний. Региональные сходства и различия в фирменном стиле.

Практическая часть

Выступление с презентацией-исследованием по фирменному стилю выбранной компании. Создание виртуальной компании и создание фирменного стиля в соответствии с видом деятельности компании. Анализ полученного результата.

11. Повторение пройденного материала.

Итоговый контроль по оценке качества усвоения знаний 1 года обучения. Обзор пройденного материала. Выполнение заданий по пройденному теоретическому и практическому материалу. Анализ выполненных работ.

12. Итоговое занятие.

Итоговый контроль.

Основные выводы. Цели и содержание курса следующего года обучения.

Календарно – тематическое планирование первого года обучения

№ занятия	Часы	Дата по плану	Дата по факту	Раздел	Соответствующая конкретная тема занятия	Методическое сопровождение занятия
1.	2			Вводное занятие.	Инструктаж по технике безопасности.	Инструкции по требованиям безопасности (Приложение)
2.	2			Вводный курс.	Дизайн и области его применения.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, Н.М. Сокольникова Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
3.	2				Хранение, обработка и передача информации.	
4.	2				Работа с изображением на ПК.	
5.	2				Работа с графическим планшетом.	
6.	2			Композиция.	Изучение интерфейса CorelDraw. Выполнение заданий.	Методическое обеспечение: Электронные тетради Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, Н.М. Сокольникова Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
7.	2				Статика и динамика в композиции. Вводный контроль.	
8.	2				Композиционный центр.	
9.	2				Равновесие в композиции.	
10.	2				Симметрия. Зеркальное отражение.	
11.	2				Контраст и нюанс. Трансформация.	
12.	2				Контраст и нюанс. Инструмент заливка.	
13.	2				Статика и динамика в композиции.	

14.	2			Динамика в композиции.	Линия и пятно.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, Н.М. Сокольникова Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
15.	2				Ритм.	
16.	2				Композиционный центр.	
17.	2				Пространственный объем.	
18.	2				Контраст в композиции.	
19.	2				Использование нюанса в композиции.	
20.	2			Рисунок.	Создание горизонтального пейзажа.	Методическое обеспечение: Электронные тетради Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, Н.М. Сокольникова Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
21.	2				Инструмент прозрачность. Градиент.	
22.	2				Кривые Безье.	
23.	2				B-spline.	
24.	2				AdobePhotoshop, знакомство с инструментами и возможностями.	
25.	2				Градиентные заливки.	
26.	2			Композиция.	Альфа-канал.	Методическое обеспечение: Электронные тетради Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики.
27.	2				Специальные эффекты слоя.	
28.	2			Кривые.	Кривые.	Методическое обеспечение: Электронные тетради
29.	2				Текстура.	
30.	2				Инструмент заливка.	
31.	2				Прозрачность.	
32.	2				Орнамент.	
33.	2			Инструмент текст.	Фигурный текст.	Литература:

						Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики,
34.	2				Инструмент форма.	О.Л. Голубева Основы композиции,
35.	2				Работа с текстурой и объемом.	Н.М. Сокольникова Основы композиции,
36.	2				Вычитание и комбинирование.	В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
37.	2			Композиция.	Инструмент Color picker.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, Н.М. Сокольникова Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
38.	2				Ломаная линия.	
39.	2				Низкополигональное изображения.	
40.	2				Оптическая иррадиация.	
41.	2				Иллюзия восприятия цвета.	
42.	2				Иллюзия восприятия размера.	
43.	2				Иллюзия движения.	
44.	2				Композиция контраст.	
45.	2				Эффект 3d.	
46.	2				Промежуточный контроль.	
47.	2			Повторение пройденного материала.	Презентация и обсуждение работ за первое полугодие.	
48.	2			Композиция.	Прямая линейная перспектива.	Инструкции по требованиям безопасности (Приложение) Методическое обеспечение: Электронные тетради Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики.
49.	2				Тональная перспектива.	
50.	2				Трехточечная перспектива. Инструктаж по технике безопасности.	
51.	2			Рисунок.	Объем в композиции.	Методическое обеспечение: Электронные тетради
52.	2				Фонтанная заливка.	
53.	2				Эффект преломления.	

54.	2				Шахматы в объеме.	Литература: Д.Ф Миронов Основы компьютерной графики.
55.	2			Инструмент текст.	История шрифта.	Литература: В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
56.	2				Шрифты без засечек.	
57.	2				Шрифты с засечками. Римские шрифты.	
58.	2				История печати.	
59.	2				Декоративно-художественные шрифты	
60.	2				Буквица.	
61.	2				Леттеринг.	
62.	2				Западно-Европейская каллиграфия.	
63.	2				Готические шрифты.	
64.	2				Группы рукописных шрифтов.	
65.	2				Азиатская каллиграфия.	
66.	2			Городской конкурс компьютерной графики «Питерская мышь».	Обсуждение темы.	Методическое обеспечение: Электронные тетради Литература: О.А. Буковецкая Готовим в печать.
67.	2				Работа над конкурсным заданием.	
68.	2				Работа над конкурсным заданием.	
69.	2				Коллективная работа.	
70.	2				Корректирование работы.	
71.	2				Оформление работ и подача заявок.	
72.	2			Экскурсия.	Презентация. Просмотр фильма.	
73.	2			Портфолио.	Портфолио дизайнера.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики.
74.	2				Графические дизайнеры.	
75.	2				Изучение портфолио дизайнеров.	
76.	2				Сайт Behance.net	
77.	2				Создание портфолио.	
78.	2				Правила оформления.	
79.	2				Самостоятельная работа.	

80.	2	17.03.23	24.03.23		Самостоятельная работа.	
81.	2	18.03.23	25.03.23		Компоновка.	
82.	2	21.03.23	28.03.23		Работа над ошибками.	
83.	2	24.03.23	31.03.23		Просмотр портфолио.	
84.	2	25.03.23	01.04.23		Подведение итогов.	
85.	2	28.03.23	04.04.23	Фирменный стиль.	Фирменный стиль.	Методическое обеспечение: В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии)..
86.	2	31.03.23	07.04.23		Брэндбук.	
87.	2	01.04.23	08.04.23		Разработка логотипа.	
88.	2	04.04.23	11.04.23		Разработка элементов фирменного стиля.	
89.	2	07.04.23	14.04.23		Разработка элементов фирменного стиля. Элементы фирменного стиля: Шрифты и типографика.	
90.	2	08.04.23	15.04.23		Упаковка.	
91.	2	11.04.23	18.04.23		Просмотр работ.	
92.	2	14.04.23	21.04.23		Композиционный центр.	
93.	2	15.04.23	22.04.23		Акцент.	
94.	2	18.04.23	25.04.23		Аналогия.	
95.	2	21.04.23	28.04.23	Повторение пройденного материала.	Нюанс.	Методическое обеспечение: В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
96.	2	22.04.23	02.05.23		Контраст.	
97.	2	25.04.23	05.05.23		Ритм.	
98.	2	28.04.23	06.05.23		Равновесие.	
99.	2	02.05.23	12.05.23		Симметрия.	
100.	2	05.05.23	13.05.23		Асимметрия.	
101.	2	06.05.23	16.05.23		Цветовой анализ.	
102.	2	12.05.23	19.05.23		Цветовой анализ. Итоговый контроль.	
103.	2	13.05.23	20.05.23		Цветовой анализ.	
104.		16.05.23	23.05.23		X-rite colour test.	
105.	2	19.05.23	26.05.23		Цветовой анализ.	

106.	2	20.05.23	27.05.23	Цветоведение.	Выбор бренда для работы.	
107.	2	23.05.23	30.05.23		Стратегия и концепция брендбука.	
108.	2	26.05.23	01.06.23		Проверочная работа.	
109.	2	27.05.23	02.06.23		Понятие дизайн проектирования. Задачи.	
110.	2	30.05.23	06.06.23	Технология проектирования в дизайне.	Составление технического задания.	
111.	2	01.06.23	08.06.23		Цветоведение.	
112.	2	02.06.23	09.06.23		Выполнение практической работы.	
113.	2	06.06.23	13.06.23		Работа над ошибками.	
114.	2	08.06.23	15.06.23		Экспорт работы в формат PDF.	
115.	2	09.06.23	16.06.23		Макет в дизайне.	
116.	2	13.06.23	20.06.23		Выполнение практической работы.	
117.	2	15.06.23	22.06.23		Обсуждение. Самоанализ.	
118.	2	16.06.23	23.06.23		Композиция в проектировании.	
119.	2	20.06.23	27.06.23		Составление сопроводительной документации. Защита проекта.	
120.	2	22.06.23	29.06.23	Итоговое занятие.	Создание мультимедийной презентации. Подведение итогов.	
	240					

Утверждаю
Директор СПбГЦДТТ

_____ А.Н. Думанский

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе

«Лаборатория компьютерной графики»

20__ - 20__ учебный год

Год обучения 2

Группа № _____

Никитина Татьяна Валентиновна,
педагог дополнительного
образования СПбГЦДТТ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Рабочая программа 2-го года обучения составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Лаборатория компьютерной графики».

Цель: формирование личностных качеств и компетенций, требуемых в работе дизайнера, создание условий для профессионального самоопределения учащихся путем выполнения творческих проектов высокого художественно-эстетического уровня, средствами компьютерной графики.

Условия реализации программы:

Данная программа рассчитана на детей 11-17 лет.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа.

Условия организации учебно-воспитательного процесса:

Программа строится с учетом знаний, умений и навыков, приобретаемых школьниками на уроках в соответствии с обязательным образовательным минимумом по информатике.

Программа строится с учетом личностных потребностей школьников в познавательной, творческой и технической деятельности. Задания подбираются исходя из интересов учащихся, которые существенно изменяются в соответствии с их возрастом и полом.

Задачи 2 года обучения:

Образовательные:

- Изучение основ композиции;
- Работа с текстом и шрифтом;
- Получение реального опыта работы с актуальными задачами;
- Освоение пакета программ для дизайна и проектирования в объеме, соответствующем уровню начинающего дизайнера.

Развивающие:

- Развитие навыков командной работы;
- Развитие художественного-эстетического вкуса;
- Развитие творческих способностей;
- Развитие критического мышления;

Воспитательные:

- приобщение к радости работы и творчества;
- выработка негативного отношения к агрессивным играм;
- приобщение к совместной деятельности, умение распределять работу, создавая общий проект;
- развитие целеустремлённости, способности добиваться результата;
- поддержание интереса к нахождению собственных подходов и самостоятельности в выполнении поставленных задач.

Требования к полученным знаниям и умениям обучающихся второго года обучения:

К концу второго года обучения по программе обучающиеся должны свободно ориентироваться в среде графического редактора CorelDraw, уметь редактировать любое

предоставленное изображение и создавать собственные сложные композиции, используя инструментарий и возможности графического редактора.

должны ЗНАТЬ:

- полный инструментарий и возможности создания изображения в программе CorelDraw;
- базовые навыки работы с программой Adobe Photoshop;
- сферы профессионального применения программы Adobe Photoshop и CorelDraw.

должны УМЕТЬ:

- владеть полным инструментарием программы Adobe Photoshop и CorelDraw;
- создавать в программе собственные изображения (рисунки, коллажи, открытки, плакаты и т.д.);
- творчески подходить к решению поставленной задачи, находить оптимальные варианты её реализации.
- создавать готовый продукт, соответствующий требованиям, предъявляемым к дизайнерским разработкам.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть

Вводное занятие. Инструктаж по Технике безопасности.

Практическая часть

Повторение пройденного материала. Вводный контроль.

2. Повторение.

Теоретическая часть

Проверка теоретических знаний. Дизайн в современном мире. Цели и задачи дизайнера.

Повторение основных понятий дизайна. Композиционный центр. Равновесие в композиции.

Практическая часть

Работа с CorelDraw. Настройка файла. Рабочее поле. Экспорт и импорт файлов. Основные типы графических форматов.

3. Композиция.

Теоретическая часть

Работа с группой объектов. Передний и задний план. Композиционный центр.

Практическая часть

Создание векторной композиции на выбранную тему. Работа с группой объектов. Порядок слоев. Использование текстур. Создание натюрморта из выбранных объектов.

4. Портфолио.

Теоретическая часть

Просмотр работ и компоновка портфолио. Знакомство с портфолио современного дизайнера. Основные правила создания и ведения портфолио.

Применение правил композиции в оформлении портфолио. Закономерности. Создание индивидуального стиля портфолио.

Практическая часть

Создание композиции и индивидуальной схемы оформления работ. Фоновые изображения. Размещение технической информации. Публикация портфолио. Behance. Представление портфолио графического дизайнера. Верстка PDFпортфолио. Создание разделов по тематике. Экспорт изображений, создание единой графической стилистики.

5. Брендбук.

Теоретическая часть

Брендбук. Основные характеристики брендбука. Назначение и правила применения.

Практическая часть

Работа с выбранным фирменным стилем. Создание брендбука.

6. Логотип.

Теоретическая часть

Понятие логотип. Использование логотипа в современном дизайне. Графические типы логотипов.

Практическая часть

Разработка логотипа на выбранную тему. Анализ тематической группы. Использование линейных и локальных пятен в работе с логотипами. Шрифт в логотипе.

7. Шрифт.

Теоретическая часть

Антиква. Группы шрифтов Старого, Переходного и Нового стиля. Гротески. Типы гротесков. Акцидентные, рукописные, готические, старославянские.

Практическая часть

Рассмотрение процесса создания векторных объектов и их отличие от растровых изображений. Характеристики растровых объектов. Создание композиции из шрифтов. Передача эмоций через выразительность шрифта. Отображение состояний с помощью шрифтового ритма.

8. Визитка.

Теоретическая часть

Целевая аудитория. Стандарты визиток. Типы визитных карточек. Личные, Корпоративные, Деловые.

Практическая часть

Создание визитки для виртуальной фирмы. Связь визитки с фирменным стилем. Создание визитки дизайнера. Просмотр качественных визиток, изучение сильных сторон.

9. Техника коллажа.

Теоретическая часть

Слои. Понятие высокого разрешения. Формат изображения. Понятие цвета. Работа с цветом. Цветовые модели. Понятие Тона и контраста. Понятие светлого, темного и сбалансированного изображения. Фильтры резкости прямого действия. Фильтры размытия. Инструмент перемещение. Инструмент прозрачность. Работа с Альфа-каналом. Специальные эффекты слоя.

Практическая часть

Рассмотрение характеристик цветовых моделей: RGB, CMYK, Lab, Градации серого. Изменение изображения с помощью различных цветов. Сохранение изображения в различных цветовых моделях. Изучение оттенков изображения и планирование его окончательного варианта. Новогодний конкурс плакатов. Подготовка поздравительных открыток. Коллективный коллаж. Рассмотрение основных графических и технических правил создания рекламных афиш, театрального плаката.

10. Семинар.

Подготовка докладов по теме: Дизайн в современном мире.

Медиа-презентация для просмотра на проекторе.

Практика: обсуждение презентации, докладов. **Текущий контроль. Тест на знание ПДД.**

11. Растровая графика.

Теоретическая часть

Экспорт изображения в формате PNG и работа с альфа-каналом. Работа со слоями. Ретушь изображения. Инструмент клонирующая кисть. Цветовые модели CMYK, RGB. Понятие DPI. Подготовка изображения к выводу на печать.

Практическая часть

Создание композиции коллажа. Работа с освещением. Использование специальных эффектов Fx. Конкурс компьютерной графики «Питерская мышь». Создание композиции на выбранную тему. Анализ полученного результата.

12. Цветоведение.

Теоретическая часть

Виды цветовых сочетаний. Цветовая аналогия. Разбор классической картины. Динамический диапазон тонов монохромного изображения. Использование приемов графики. Иллюзия в монохромной композиции.

Практическая часть

Создание композиции из векторных элементов, экспорт в AdobePhotoshop, с использованием слоев, специальных эффектов и нескольких гарнитур. Цветовое сочетание. Реализация цветовых сочетаний.

13. Типографика.

Теоретическая часть

Изучение шрифта как элемента дизайна. Понятие гарнитура. Знакомство с классическими начертаниями шрифтов. История шрифта, развитие типографики. Лигатура. Кернинг.

Практическая часть

Создание шрифтовой композиции с использованием слоев и нескольких гарнитур. Цветовое сочетание.

14. Теория дизайна.

Теоретическая часть

Современная компьютерная графика и дизайн. Технологии создания изображения. Графические приемы дизайнера. Свойства композиции. Построение композиции.

Практическая часть

Поиск источников информации. Использование видеоматериалов в процессе обучения. Доклад о современном дизайнере. Анализ работ.

15. Самостоятельная итоговая работа.

Работа над итоговым проектом. Свободная тема.

16. Итоговое занятие.

Подведение итогов обучения. **Итоговый контроль.**

Календарно-тематическое планирование 2-го года обучения

№ занятия	Кол-во часов	Дата занятий		Раздел	Соответствующая конкретная тема занятия (для журнала)	Методическое обеспечение занятия
		по плану	по факту			
1.	2			1. Вводное занятие.	Дизайн в современном мире. Промышленный дизайн. Инструктаж по Технике безопасности. Техника безопасности при работе на ПК.	Электронные ресурсы: Подборка фотоматериалов «Промышленный дизайн», «Дизайн и компьютерная графика» (цифровой формат). http://life-prog.ru/view_komputernaya_grafika.php?id=14 Литература: Филипп Уилкинсон «Шедевры мирового дизайна» Москва: Эксмо, 2014,- 256 с.:ил. – (Графический дизайн). Инструкции по требованиям безопасности (Приложение)
2.	2			2. Повторение	Основные понятия дизайна. Основы композиции. «Дизайн зонтика». Подбор и анализ материала. Индивидуальный образ потребителя.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Презентация «Основы композиции». (цифровой формат). www/Infourok.ru, Подборка фотоматериалов «Зонтики» (цифровой формат). www/pinterest/fr www/goodslife.ru Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции,
3.	2				Композиционный центр. Равновесие. CorelDraw. Рабочее поле. Панель инструментов. «Дизайн зонтика» зарисовки, предварительный эскиз.	
4.	2				Контраст. Аналогия. Нюанс. CorelDraw. Экспорт и импорт файлов. Типы графических форматов. «Дизайн	

					зонтика» работа над деталями.	Н.М. Сокольникова Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии), «Цветы в художественном текстиле»: учеб.изд. Л.В. Михайлова. – Спб.; М. Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица, 2015.Изд. «Речь».
5.	2				Линия. Пятно. CorelDraw. Примитивы. Работа со слоями. Комплект «Зонтик и плащ». Концепция дизайна, зарисовки.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиCorelDraw. «Паттерн из драгоценных камней». http://corel.demiart.ru/
6.	2				Ритм. CorelDraw. «Кривая Безье», «Свободная линия», «Ломаная линия». Комплект «Зонтик и плащ» работа над деталями.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиCorelDraw. «Узоры из векторных фигур». http://corel.demiart.ru/
7.	2				Симметрия. Ассиметрия. CorelDraw. Инструмент «В-сплайн». Дизайн текстиля, свободный выбор объекта. Вводный контроль.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Подборка фотоматериалов «Дизайн текстиля» (цифровой формат). texdesign.ru , design-mate.ru Литература: «Цветы в художественном текстиле»: учеб.изд. Л.В. Михайлова. – Спб.; М. Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица, 2015.Изд. «Речь».
8.	2			3.Композиция	Иллюзия. Правила создания иллюзии. CorelDraw. Инструмент «Перетекание»,	Электронные тетради Электронные ресурсы:

					«Дублирование объекта». Дизайн объекта с применением иллюзии. Работа над эскизом.	УрокиCorelDraw. «Красивая оптическая иллюзия как элемент дизайна» http://corel.demiart.ru/ Наглядное развивающее пособие SamTaplin« 50 оптических иллюзий». «Издательство Робинс» Москва. 2017.
9.	2				Работа с группой объектов. Передний и задний план. Композиционный центр. Создание иллюзии. Работа над векторной композицией.	Электронные тетради Наглядное развивающее пособие SamTaplin« 50 оптических иллюзий». «Издательство Робинс» Москва. 2017.
10.	2				Порядок слоев. Использование текстур. Создание иллюзии, проработка деталей.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиCorelDraw. «3D шар с текстурой» http://corel.demiart.ru/ Наглядное развивающее пособие SamTaplin« 50 оптических иллюзий». «Издательство Робинс» Москва. 2017.
11.	2				Прозрачность. Использование инструмента «Тень». Создание иллюзии, применение эффектов.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиCorelDraw. «Стеклянный шар» http://corel.demiart.ru/ Наглядное развивающее пособие SamTaplin« 50 оптических иллюзий». «Издательство Робинс» Москва. 2017.
12.	2				Понятие натюрморт. Правила создания натюрморта. Натюрморт из выбранных объектов, зарисовки.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Натюрморт»

						(цифровой формат). www/art-dan/in/ua www/pinterest.com/ua www/drawingacademy.com
13.	2				Правила создания натюрморта. Натюрморт, работа над композицией.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиCorelDraw. «Создание бутылки и бокала» http://corel.demiart.ru/
14.	2				Драпировка. Фоновые объекты в натюрморте. Создание натюрморта, проработка деталей.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Натюрморт» (цифровой формат). www/art-dan/in/ua www/pinterest.com/ua www/drawingacademy.com
15.	2				Стилизация композиции. Классицизм. Коллективная работа «Мой Петербург». Выбор архитектурного объекта, подбор материала.	Документальный, образовательный фильм «Санкт – Петербург» (Технопром – 2005). Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Классицизм в архитектуре» (цифровой формат). www/arhitek24.ru www/fasad-project.ru www/yandex.ru Литература: А.Ф. Гольштейн. Зодчество. М., «Просвещение», 1979.
16.	2				Стилизация композиции. Барокко. Коллективная работа «Мой Петербург». Использование изображения.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Барокко в архитектуре» (цифровой формат).

						www/arhitek24/ru www/fasad-project/ru www/yandex/ru Литература: А.Ф. Гольштейн. Зодчество. М., «Просвещение», 1979.
17.	2				Стилизация композиции. Готика. Коллективная работа «Мой Петербург». Архитектурное построение.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиCorelDraw. «Построение архитектуры. Коттедж» http://corel.demiart.ru/ Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Готика в архитектуре» (цифровой формат). www/arhitek24/ru www/fasad-project/ru www/yandex/ru Литература: А.Ф. Гольштейн. Зодчество. М., «Просвещение», 1979.
18.	2				Стилизация композиции. Модерн. Коллективная работа «Мой Петербург». Проработка деталей.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Модерн в архитектуре» (цифровой формат). www/arhitek24/ru www/fasad-project/ru www/yandex/ru Литература: А.Ф. Гольштейн. Зодчество. М., «Просвещение», 1979.
19.	2				Стилизация композиции. Хай-тек. Коллективная работа «Мой Петербург». Завершение работы.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка

						материалов на тему «Хай-тек в архитектуре» (цифровой формат). www/arhitek24.ru www/fasad-project.ru www/yandex.ru Литература: А.Ф. Гольштейн. Зодчество. М., «Просвещение», 1979.
20.	2			4. Портфолио.	Основные принципы создания портфолио. Выбор темы своего проекта. Начало работы над портфолио.	Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Портфолио дизайнера». (цифровой формат). www/behance.net www/pinterest/es www/search/muz/li www/design-mania.ru
21.	2				Создание портфолио. Композиции из орнаментов. Зарисовки элементов орнамента.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Уроки CorelDraw. «Создание узоров» http://corel.demiart.ru/
22.	2				Портфолио успешных дизайнеров. Композиции из орнаментов, проектировка страницы. Работа над деталями.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Портфолио успешных дизайнеров» (цифровой формат). www/behance.net www/pinterest.ru Уроки CorelDraw. «Эффектные узоры, эксперименты с разными формами» http://corel.demiart.ru/
23.	2			5. Брендбук.	Брендбук. Основные характеристики.	Электронные тетради

					Создание элементов фирменного стиля для выбранной компании. Упаковка.	Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Брендбук» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru Наглядное пособие: собрание упаковки различных видов (в материале).
24.	2				Брендбук. Создание элементов фирменного стиля для выбранной компании. Визитка.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиCorelDraw. «Создание визитки» http://corel.demiart.ru/
25.	2				Брендбук. Элементы фирменного стиля для выбранной компании. Аксессуар.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Брендбук» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru
26.	2				Практическая работа. Анализ цветовой схемы. Понятие цвета в дизайне. Создание цветовой карты.	Наглядное пособие, раздаточный материал: «Цветовой круг. Схемы выбора созвучия цветов».
27.	2			6. Логотип	Понятие логотип. Логотип в современном дизайне. Разработка графического логотипа.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Логотип» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru УрокиCorelDraw. «Создание логотипа» http://corel.demiart.ru/

						Литература: Миронов Д.Ф. Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
28.	2				Текстовые логотипы, преимущества и особенности. Разработка текстового логотипа.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Логотип» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru УрокиCorelDraw. «3Длоготип» http://corel.demiart.ru/
29.	2				Комбинирование логотипов. Основные черты удачного логотипа. Разработка логотипа (работа над деталями).	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Логотип» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru УрокиCorelDraw. «Логотип Тойоты» http://corel.demiart.ru/
30.	2			7. Шрифт	Антиква. Группы шрифтов Старого, Переходного и Нового стиля. Шрифтовая композиция, использование разных стилей.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Шрифт. Шрифт как объект дизайна» (цифровой формат). www/fonts-online.ru www/pinterest.ru

						Литература: Птахова И. Простая красота буквы. – Санкт-Петербург: «Русская графика», 1997, Д.Ф Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
31.	2				Гротески. Типы гротесков. Шрифтовая композиция, работа с заливками.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Шрифт гротеск» (цифровой формат). www/fonts-online/ru www/pinterest/ru УрокиCorelDraw. «Металлический текст с отражением» http://corel.demiart.ru/
32.	2				Акцидентные шрифты. Композиция с использованием акцидентных шрифтов.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Акцидентный шрифт» (цифровой формат). www/ fonts-online/ru www/pinterest/ru УрокиPhotoshop. «Текстовые эффекты с ArtisticMedia» http://corel.demiart.ru/
33.	2				Рукописные шрифты. Композиция с использованием рукописных шрифтов.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Рукописные шрифты» (цифровой формат).

						www/fonts-online.ru www/pinterest.ru УрокиPhotoshop. «Текстовые эффекты с ArtisticMedia» http://corel.demiart.ru/
34.	2				Готические шрифты. Композиция с использованием готических шрифтов.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Готический шрифт» (цифровой формат). www/fonts-online.ru www/pinterest.ru
35.	2				Старославянские шрифты. Композиция с использованием старославянских шрифтов.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Старославянский шрифт» (цифровой формат). www/fonts-online.ru www/pinterest.ru
36.	2			8. Визитка	Целевая аудитория. Стандарты и типы визиток. Разработка личной визитки.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Визитки» (цифровой формат). www/behance.net www/pinterest.ru
37.	2				Знакомство с визитками дизайнеров. Разработка корпоративной визитки.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Визитки» (цифровой формат). www/behance.net

						www/pinterest.ru
38.	2			9. Техника коллажа	Техника коллажа. Слои. Работа с растровой графикой. Коллаж «Природные формы». Подбор материала.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/ behance/net www/pinterest.ru
39.	2				Понятие высокого разрешения. Формат изображения. Тон и контраст, баланс цветов. Коллаж «Природные формы». Обработка изображения.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
40.	2				Инструмент прозрачность. Коллаж «Новый год». Творческий замысел, подбор материала.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Новый год» (цифровой формат). www/ behance/net www/pinterest.ru
41.	2				Применение фильтров «резкость» и «размытие». Коллаж «Новый год». Работа над композицией.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиPhotoshop. «Рисуем ледяной вихрь» http://corel.demiart.ru/
42.	2				Коллаж «Новый год». Работа над объектами.	Электронные тетради
43.	2				Работа с Альфа-каналом. Эффекты слоя Коллаж «Новый год». Применение эффектов, завершение работы.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиPhotoshop. «Рождественский венок» http://corel.demiart.ru/
44.	2				Новогодний конкурс плакатов. Подготовка поздравительных открыток.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиPhotoshop. «Рождественская открытка»

						http://corel.demiart.ru/
45.	2				Создание Новогодней открытки.	Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Новый год». Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Новый год» (цифровой формат). www/ behance/net www/pinterest.ru
46.	2			10. Семинар	Подготовка докладов по теме: Дизайн в современном мире. Выбор темы дизайна. Подбор материала. Промежуточный контроль.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
47.	2				Подготовка докладов по теме: Дизайн в современном мире. Обсуждение докладов.	
48.	2				Медиа-презентация для просмотра на проекторе. Обсуждение презентации.	
49.	2			11. Растровая графика.	Экспорт изображения в формате PNG и работа со слоями. Коллаж из предметов. Подбор материала.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
50.	2				Инструктаж по технике безопасности. Экспорт изображения в формате PNG и работа с каналами. Коллаж из предметов. Применение эффектов.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
51.	2				Экспорт изображения в формате PNG и работа с альфа-каналом. Коллаж из предметов. Завершение работы.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
52.	2				Ретушь изображения. Инструмент восстанавливающая кисть.	Электронные тетради Электронные ресурсы:

					Редактирование изображения с помощью восстанавливающей кисти.	www/behance/net www/pinterest.ru
53.	2				Инструмент клонирующая кисть. Создание изображения с помощью клонирующей кисти. Пейзаж.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
54.	2				Другие инструменты ретуширования. Коллаж «Времена года».	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
55.	2				Архитектурный коллаж. Эффект Overlay, Screen.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
56.	2				Создание эффекта HDR. Работа с освещением. Архитектурный коллаж. Эффект HDR.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
57.	2				Коллаж «Путешествия» Работа с освещением создание эффекта HDR.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиPhotoshop. «Коллаж ожившая книга» http://corel.demiart.ru/ www/behance/net www/pinterest.ru
58.	2				Подготовка изображения к выводу на печать. Цветовые модели CMYK, RGB. Понятие DPI. Коллаж «Путешествия». Работа с цветовыми моделями.	Литература: Д.Ф Миронов Основы компьютерной графики.
59.	2				Коллаж «Путешествия» Работа с цветовыми моделями (продолжение).	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиPhotoshop. «Фантастический коллаж»

						http://corel.demiart.ru/ www/behance.net www/pinterest.ru
60.	2				Форматы изображения. Компрессия изображения. PNG, PSD, JPEG, BMP, GIF. Создание изображений различных форматов.	Литература: Д.Ф Миронов Основы компьютерной графики.
61.	2				Разбор особенностей изображений различных форматов (продолжение).	Литература: Д.Ф Миронов Основы компьютерной графики.
62.	2				Создание коллажа «Дом». Освещение. ЭффектыFx. Подбор материала. Создание дизайнерского текста.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance.net www/pinterest.ru
63.	2				Создание коллажа «Дом». Работа с объектами. ЭффектыFx. Создание дизайнерского текста (завершение работы).	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиPhotoshop. «Текст в виде городских зданий» http://corel.demiart.ru/
64.	2				Создание коллажа «Дом» (завершение). Дизайнерский эффект при работе с фотографией.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиPhotoshop. «Создаем завораживающий, светящийся эффект». http://corel.demiart.ru/
65.	2				Коллаж на свободную тему. Освещение. Специальные эффектыFx. Дизайнерский эффект.	Электронные тетради Электронные ресурсы: УрокиPhotoshop. «Стилизуем портрет чернилами». http://corel.demiart.ru/
66.	2				Подготовка к конкурсу «Цифровое перо». Создание композиции на выбранную тему. Анализ тематики.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance.net www/pinterest.ru

67.	2			Создание композиции на выбранную тему. Сбор материала, работа над замыслом композиции.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru
68.	2			Композиция на выбранную тему. Работа над проектом. Эскизы.	
69.	2			Композиция на выбранную тему. Работа над композицией.	
70.	2			Композиция на выбранную тему. Работа с объектами композиции.	
71.	2			Динамический диапазон тонов монохромного изображения. Композиция на выбранную тему. Работа с объектами композиции.	
72.	2			Достоинства и недостатки пиксельной модели. Композиция на выбранную тему. Проработка отдельных элементов.	
73.	2			Модель индексированного цвета. Варианты палитр. Композиция на выбранную тему. Проработка отдельных элементов.	
74.	2			Способы выделения областей пиксельного изображения. Композиция на выбранную тему (завершение работы).	
75.	2			Способы выделения областей пиксельного изображения. Коллективный коллаж «8 марта». Обсуждение творческого замысла. Выбор объекта.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest.ru ru/freepik/com
76.	2			Прозрачность и полупрозрачность в работе с пиксельными изображениями. Коллективный коллаж «8 марта». Работа	

					над объектом.	
77.	2				Прозрачность и полупрозрачность в работе с пиксельными изображениями. Коллективный коллаж «8 марта» (завершение работы).	
78.	2			12. Цветоведение	Виды цветовых сочетаний. Цветовая аналогия. Создание цветовых палитр на темы: «Времена года», «Сутки», «Климатические зоны».	Литература: В.Ю. Медведев Цветоведение и колористика. – учебн. изд. «СПГУТД» 2005, О. Яцук Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – Спб.: БХВ-Петербург, 2004. Электронные тетради Наглядное пособие, раздаточный материал: «Цветовой круг. Схемы созвучия цветов».
79.	2				Виды цветовых сочетаний. Цветовая аналогия. Создание цветовых палитр на темы: «Настроение», «Ощущение», «Образ».	
80.	2				Динамический диапазон тонов монохромного изображения. Футуристический натюрморт. Монохромная композиция. Построение.	Электронные тетради Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Футуризм в искусстве» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru
81.	2				Динамический диапазон тонов монохромного изображения. Футуристический натюрморт. Монохромная композиция. Завершение работы в цвете.	Электронные тетради Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Футуризм в искусстве» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru
82.	2				Мауриц Эшер, мастер оптических иллюзий.	Электронные тетради Наглядное пособие:

					Декоративный куб. Монохромная композиция. Эскизы. Построение.	подборка материалов на тему «Мауриц Эшер.» (цифровой формат).
83.	2				Декоративный куб. Монохромная композиция. Завершение работы в цвете.	www/pinterest/ru
84.	2				Приемы графики. Иллюзия в монохромной композиции. Декоративный куб. Создание модели. Монохромная композиция	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest/ru
85.	2				Хроматическая абберация. Оптические искажения. Создание хроматической абберации.	Наглядное развивающее пособие SamTaplin« 50 оптических иллюзий». «Издательство Робинс» Москва. 2017.
86.	2				Коллективный дизайн-проект детской площадки. Подбор и анализ материала. Генерирование идей. План. Создание зарисовок.	Электронные тетради Электронные ресурсы: www/behance/net www/pinterest/ru
87.	2				Коллективный дизайн-проект детской площадки. Разработка цветовой палитры. Работа над выбранным объектом.	Электронные тетради Наглядное пособие, раздаточный материал: «Цветовой круг. Схемы созвучия цветов».
88.				13. Типографика	Типографика. Шрифт, как элемент дизайна. Создание объектов для детской площадки на тему букв.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Шрифт. Шрифт как объект дизайна» (цифровой формат). www/fonts-online/ru www/pinterest/ru Литература: Птахова И. Простая красота буквы. – Санкт-Петербург: «Русская графика», 1997, Миронов Д.Ф. Основы компьютерной

						графики.
89.	2			14. Теория дизайна	Понятие гарнитура. Классическое начертание шрифтов. Создание шрифтовых композиций для дизайна площадки.	Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Полка органайзер. Дизайн» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru
90.	2				История шрифта, развитие типографики. Лигатура. Кернинг. Создание объектов из букв и букв из объектов.	
91	2				Совместное занятие с родителями. «Полка- органайзер из букв». Материал, цветовое решение, текстура и фактура.	
92.	2				Коллективный Дизайн-проект детской площадки. Работа над выбранным объектом. Текстура и фактура.	
93.	2				Завершение работы над проектом. Цветовое решение. Соединение объектов в единую композицию.	
94.	2				Компьютерная графика и дизайн. Технологии создания изображения. Бионические формы в архитектуре. Дом будущего. Подбор и анализ материала, зарисовки.	Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Антонио Гауди» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Бионические

						формы в архитектуре и дизайне» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru
95.	2			Портфолио	Графические приемы дизайнера. Построение композиции. Дом будущего. Стиль, форма, образ. Работа над объектами.	Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Дизайн сумки» (цифровой формат). www/behance/net www/pinterest.ru
96.	2				Дом будущего. Колористическое решение, работа над деталями.	
97.	2				Совместное занятие с родителями. Дизайн сумки. Назначение, стиль, образ, материал, цветовое решение.	
98.	2				Дом будущего. Завершение работы.	
99.	2				Просмотр работ. Компоновка портфолио.	
100.	2			15. Самостоятельная итоговая работа.	Верстка PDF портфолио. Создание разделов по тематике.	
101.	2				Верстка PDF портфолио. Экспорт изображений, создание единой графической стилистики.	
102.	2				Верстка PDF портфолио. Компоновка работ. Дизайн страниц.	
103.	2				Экспорт портфолио. Дизайн страниц, завершающий этап.	

104.	2				Совместное занятие с родителями. Создание фигурной закладки для книги. Зарисовки, линейная композиция.	
105.	2				Совместное занятие с родителями. Создание фигурной закладки для книги. Цветовое решение.	Электронные тетради Электронные ресурсы: Наглядное пособие: подборка материалов на тему «Фигурные закладки для книг» (цифровой формат). www/behance.net www/pinterest.ru
106.	2				Работа над итоговым проектом. Свободная тема. Проработка идеи, зарисовки. Итоговый контроль.	Электронные ресурсы: www/behance.net www/pinterest.ru www/freepik.com photoshop-master.ru
107.	2			16. Итоговое занятие	Работа над итоговым проектом. Свободная тема. Линейная композиция.	
108.	2				Работа над итоговым проектом. Свободная тема. Цветовое решение.	
109.	2				Работа над итоговым проектом. Свободная тема. Работа над деталями.	
110.	2				Работа над итоговым проектом. Свободная тема (завершение работы).	
111.	2				Подведение итогов обучения. Просмотр и обсуждение созданных работ.	
112.	2			17. Серия работ.	Принципы создания серии работ. Серия открыток. Выбор темы, подбор материала.	
113.	2				Серия открыток. Композиция и стилистика, цветовая палитра.	
114.	2				Серия открыток. Разработка разных тем в единой стилистике. Зарисовки.	
115.	2				Серия открыток. Разработка разных тем в единой стилистике. Линейная композиция.	

116.	2				Серия открыток. Разработка разных тем в единой стилистике. Цветовое решение.	
117.	2				Серия открыток. Раскрытие темы в разных образах. Зарисовки.	
118.	2				Серия открыток. Раскрытие темы в разных образах. Линейная композиция.	
119.	2				Серия открыток. Раскрытие темы в разных образах. Цветовое решение.	
120.	2				Просмотр созданных работ. Самоанализ.	
Итого	240 часов					

Утверждаю
Директор СПбГЦДТТ
_____ А.Н. Думанский

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе

«Лаборатория компьютерной графики»

20__ - 20__ учебный год

Год обучения 3

Группа № _____

Никитина Татьяна Валентиновна,
педагог дополнительного
образования СПбГЦДТТ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Рабочая программа 3-го года обучения составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Лаборатория компьютерной графики».

Цель. Формирование личностных качеств и компетенций, требуемых в работе дизайнера, создание условий для профессионального самоопределения учащихся путем выполнения творческих проектов высокого художественно-эстетического уровня, средствами компьютерной графики.

Условия реализации программы:

Данная программа рассчитана на детей 11-17 лет.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа.

Условия организации учебно-воспитательного процесса:

Программа строится с учетом знаний, умений и навыков, приобретаемых школьниками на уроках в соответствии с обязательным образовательным минимумом по информатике.

Программа строится с учетом личностных потребностей школьников в познавательной, творческой и технической деятельности. Задания подбираются исходя из интересов учащихся, которые существенно изменяются в соответствии с их возрастом и полом.

Задачи 3 года обучения:

Обучающие:

- Продвинутое изучение композиции;
- Работа с текстом и шрифтом;
- Получение реального опыта работы с актуальными задачами;
- Освоение пакета программ для дизайна и проектирования;
- Работа с техническим заданием.

Развивающие:

- Развитие навыков командной работы;
- Развитие художественного-эстетического вкуса;
- Развитие творческих способностей;
- Развитие критического мышления;

Воспитательные:

- приобщение к радости работы и творчества;
- приобщение к совместной деятельности, умение распределять работу, создавая общий проект;
- развитие целеустремлённости, способности добиваться результата;
- поддержание интереса к нахождению собственных подходов и самостоятельности в выполнении поставленных задач.

Требования к полученным знаниям и умениям обучающихся третьего года обучения:

К концу третьего года обучения по программе обучающиеся должны свободно ориентироваться в среде графического редактора CorelDraw, AdobePhotoshop уметь

редактировать любое предоставленное изображение и создавать собственные сложные композиции, используя инструментальный и возможности графического редактора.

должны ЗНАТЬ:

- полный инструментальный и возможности создания изображения в программе CorelDraw;
- полный инструментальный и возможности создания изображения в программе Adobe Photoshop;
- сферы профессионального применения программы Adobe Photoshop и CorelDraw.

должны УМЕТЬ:

- владеть полным инструментарием программы Adobe Photoshop и CorelDraw;
- создавать в программе собственные изображения (рисунки, коллажи, открытки, плакаты и т.д.);

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие.

Теоретическая часть

Вводное занятие. Инструктаж по Технике безопасности.

Практическая часть

Повторение пройденного материала. Вводный контроль.

2. Повторение.

Теоретическая часть

Проверка теоретических знаний. Дизайн в современном мире. Тема “Композиция”.

Практическая часть

Инструменты композиции. Выполнение практических заданий на заданную тему.

1. Линия и пятно.
2. Ритм. Статика и динамика.
3. Равновесие в композиции.
4. Симметрия и ассиметрия.
5. Композиционный центр,

3. Объем в композиции.

Теоретическая часть

Расположение объектов композиции. Способы создание объемной композиции.

Практическая часть

1. Инструмент перспектива.
2. Инструмент тень.
3. Свечение.
4. Рефлекс и преломление.
5. Плотность.

4. Текстура.

Теоретическая часть

Области применения текстур. Способы наложения текстуры на объект.

Практическая часть

Работа с растровым объектом в CorelDraw. Инструмент ножницы. Градиент. Материалы и текстура. Выполнение практических заданий по заданной теме.

5. Макетирование.

Теоретическая часть

Изучение технологии мокап.

Практическая часть

Макетирование. Логотип. Подготовка изображения к выводу на печать.

6. Шрифтовая композиция.

Теоретическая часть

Графика и шрифт. Композиционный центр. Модуль.

Практическая часть

Разработка шрифтовой гарнитуры.

7. Модульная сетка.

Теоретическая часть

Модульная сетка в композиции. Рациональность расположения объектов. Логика в композиции.

Практическая часть

Гармония в модульной сетке. Расположение объектов. Практическая работа с применением графических приемов и использованием модульной сетки.

8. Пластика в композиции.

Теоретическая часть

Линейно-пластическая форма в композиции. Плоскостная форма. Значение формы в логотипе.

Практическая часть

Инструмент Circle в CorelDraw. Объемная форма. Пространство в композиции. Глубинно-пространственная композиция, работа с материалами. Практическая работа. Создание натюрморта с использованием шахматных фигур. Работа с тенью и светом.

9. Подготовка к участию в конкурсе компьютерной графики “Питерская мышь”.

Теоретическая часть

Знакомство с положением конкурса.

Практическая часть

Просмотр работ участников конкурса прошлых лет. Выбор темы. Эскизирование. Создание композиции на ПК. Самостоятельная работа. Работа над ошибками, подготовка к печати.

10. Психология восприятия в дизайне.

Теоретическая часть

Требования к профессиональному дизайнеру в современном мире.

Практическая часть

Работа с цветовым кругом. Практическая работа: создание настроения композиции через использование гармонии. Достижение полноты и гармонии композиции через цвет и форму. Гармонизация художественной формы.

11. Визуализация.

Теоретическая часть

Требования к изображению в современном дизайне. Эмблемы и аллегории информационных объектов. Понятие виртуальная реальность. Знакомство с примерами виртуального дизайна.

Практическая часть

Правила подачи работы заказчику. Работа с техническим заданием. Продолжение практической работы по визуализации технического задания.

12. Графический дизайн сайта.

Теоретическая часть

Сайт. Основные задачи сайта. WEB графика.

Практическая часть

Требования к современному дизайну сайта. Практическое задание. Эскизирование сайта по техническому заданию. Практическая работа: разработка главной страницы сайта. Работа над ошибками.

13. Портфолио.

Теоретическая часть

Просмотр работы выполненных в объединении за 3 год обучения. Обсуждение.

Практическая часть

Подготовка материалов для комплектации портфолио. Обработка в графических редакторах. Верстка портфолио в программах Adobe Photoshop и CorelDraw. Внесение поправок.

14. Самостоятельная итоговая работа.

Практическая часть

Работа над итоговым проектом. Свободная тема.

15. Итоговое занятие.

Создание мультимедийной презентации. Защита проекта. Подведение итогов работы и учебного года. Оценка достигнутых успехов.

Календарно-тематическое планирование 3-го года обучения

№ занятия	Кол-во часов	Дата по плану	Дата по факту	Раздел	Соответствующая конкретная тема занятия	Методическое обеспечение
1.	2			Вводное занятие.	Тенденции современного дизайна. Инструктаж по технике безопасности.	Инструкции по требованиям безопасности (Приложение)
2.	2			Повторение.	Линия и пятно.	Методическое обеспечение: Электронные тетради
3.	2				Ритм.	
4.	2				Статика и динамика.	
5.	2				Равновесие в композиции.	
6.	2				Асимметрия в композиции.	
7.	2				Повторение по теме “Композиция”. Практическая работа: асимметрия в композиции. Вводный контроль.	
8.	2				Повторение по теме “Композиция”. Практическая работа: композиционный центр.	
9.	2				Иллюзия объема в композиции.	
10.	2				Шрифт в композиции.	
11.	2			Объем в композиции.	Расположение объектов композиции.	Литература: О.Л. Голубева Основы композиции.
12.	2				Инструмент “Перспектива”.	
13.	2				Инструмент тень. Падающая тень.	
14.	2				Инструмент свечение.	

15.	2				Инструмент свечение. Рефлекс. Создание объекта со сложным рельефом.	
16.	2				Инструмент свечение. Рефлекс. Преломление.	
17.	2				Прозрачность. Свет и тень, плотность объекта.	
18.	2				Объем в композиции. Создание объекта с зеркальной поверхностью.	
19.	2			Текстура.	Инструмент ножницы.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики.
20.	2				Работа с растровым объектом.	
21.	2				Инструмент перспектива.	
22.	2				Текстура металла. Градиент.	
23.	2				Текстура дерева. Градиент.	
24.	2				Градиент. Текстура камня и бетона.	
25.	2				Применение текстуры к объемному объекту. Имитация света и тени.	
26.	2			Макетирование.	Изучение технологии мокап. Введение.	Методическое обеспечение: Электронные тетради Литература: И.А. Розенсон Основы теории дизайна.
27.	2				Макетирование. Технология мокап.	
28.	2				Логотип. Экспорт изображения в AdobePhotoshop.	
29.	2				Логотип. Параметры вывода.	

30.	2				Логотип. Цветовые модели экспорта.	
31.	2				Подготовка изображения к печати. Параметры вывода.	
32.	2			Шрифтовая композиция.	Графика и шрифт. Композиционный центр.	Литература: В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
33.	2				Элементы шрифта в логотипе.	
34.	2				Композиция шрифта в логотипе.	
35.	2				Контраст в шрифте.	
36.	2				Каркас шрифта. Объем в шрифте.	
37.	2				Инструмент вытягивание. Практика.	
38.	2				Градиент. Инструмент тень.	
39.	2				Инструмент прозрачность.	
40.	2				Инструмент контур. Монохромное изображение.	
41.	2				Объем в шрифте. Интерактивная заливка.	
42.	2				Интерактивная заливка.	
43.	2				Контраст по форме. Тоновая композиция.	
44.	2				Инструмент перетекание.	
45.	2				Инструмент заливка сеткой.	
46.	2				Инструмент заливка сеткой.	
47.	2				Эскизирование. Разработка авторского шрифта. Промежуточный контроль.	

48.	2				Эскизирование. Разработка авторского шрифта.	
49.	2				Анализ выполненных заданий.	
50.	2			Модульная сетка.	Модульная сетка в композиции. Инструктаж по технике безопасности.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, Н.М. Сокольникова Основы композиции, И.А. Розенсон Основы теории дизайна.
51.	2				Рациональность расположения объектов. Логика в композиции.	
52.	2				Использование дробных элементов в модульной сетке. Инструктаж по технике безопасности.	
53.	2				Гармония в модульной сетке. Расположение объектов.	
54.	2				Практическая работа с применением графических приемов и использованием модульной сетки.	
55.	2				Использование кратных элементов. Практическая работа.	
56.	2				Золотое сечение в композиции. Правила пропорции в композиции.	
57.	2			Пластика в композиции.	Линейно-пластическая форма в композиции.	Литература: Н.М. Сокольникова Основы композиции.
58.	2				Плоскостная форма. Значение формы в логотипе.	
59.	2				Объемная форма. Пространство в композиции.	
60.	2				Глубинно-пространственная композиция.	
61.	2				Применение текстур.	

62.	2				Создание натюрморта с использованием шахматных фигур.	
63.	2				Создание натюрморта с использованием шахматных фигур.	
64.	2				Подведение итогов по теме “Пластика в композиции”.	
65.	2			Подготовка к участию в конкурсе компьютерной графики “Цифровое перо”.	Знакомство с положением конкурса.	Методическое обеспечение: Электронные тетради Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики.
66.	2				Просмотр работ участников конкурса прошлых лет.	
67.	2				Эскизирование. Создание композиции на ПК.	
68.	2				Анализ элементов выполненной композиции.	
69.	2				Промежуточный просмотр выполненных работ.	
70.	2				Самостоятельная практическая работа над композицией.	
71.	2				Работа над ошибками, подготовка к печати.	
72.	2			Психология восприятия в дизайне.	Требования к профессиональному дизайнеру в современном мире.	Методическое обеспечение: Электронные тетради Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции, Н.М. Сокольникова Основы композиции, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии),
73.	2				Человеческое восприятие. Работа с эмоциями в композиции.	
74.	2				Монохромная композиция. Инструмент ритм.	
75.	2				Цвет и форма.	
76.	2				Тест Люшера.	
77.	2				Гармония.	

78.	2				Диссонанс.	И.А. Розенсон Основы теории дизайна.
79.	2				Монохромная композиция. Инструмент линия и пятно.	
80.	2				Достижения гармонии через форму. Равновесие.	
81.	2				Создание монохромной композиции с использованием линии, ритма и текста.	
82.	2				Практическая работа. Графический акцент в шрифте.	
83.	2				Гармонизация художественной формы. Нюанс-контраст.	
84.	2			Визуализация.	Требования к изображению в современном дизайне.	Электронные ресурсы: http://dafont.com Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики.
85.	2				Эмблемы и аллегории информационных объектов.	
86.	2				Знакомство с примерами виртуального дизайна.	
87.	2				Продолжение практической работы по визуализации технического задания.	
88.	2				Сайт. Основные задачи сайта. WEBграфика.	
89.	2				Требования к современному дизайну сайта. Практическое задание.	
90.	2				Эскизирование сайта по техническому заданию.	

91.	2			Графический дизайн сайта.	Эскизирование сайта по техническому заданию.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики. О.Л. Голубева Основы композиции, Н.М. Сокольникова Основы композиции.
92.	2				Разработка главной страницы.	
93.	2				Практическая работа: разработка главной страницы сайта.	
94.	2				Создание логотипа компании, разработка сетевого интерфейса.	
95.	2				Практическая работа: Создание дизайна сайта.	
96.	2				Проверка знаний по теме: Графический дизайн сайта. Создание дизайна сайта.	
97.	2				Просмотр работы выполненных в объединении за 3 год обучения. Обсуждение.	
98.	2				Повторение пройденного материала. Портфолио.	
99.	2				Верстка портфолио в программах Adobe Photoshop и CorelDraw.	
100.	2			Портфолио.	Разработка фирменного стиля портфолио.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, В. Лесняк Графический дизайн (основы профессии).
101.	2				Завершение работы с портфолио, создание авторской визитки. Просмотр выполненных работ Самостоятельная работа. Работа над итоговым проектом. Свободная тема.	
102.	2				Свободная тема. Самостоятельная работа. Внесение правок в выполненное	

					портфолио. Верстка PDF.	
103.	2				Внесение поправок в выполненные работы, верстка портфолио в формате PDF.	
104.	2				Внесение поправок в выполненные работы, верстка портфолио в формате PDF. Итоговый контроль.	
105.	2			Самостоятельная итоговая работа.	Подведение итогов работы. Оценка достигнутых успехов.	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики, О.Л. Голубева Основы композиции.
106.	2				Понятие дизайн проектирования. Задачи.	
107.	2				Основные инструменты разработки макета. Составление технического задания.	
108.	2			Технология проектирования в дизайне.	Выполнение самостоятельной работы №1	Литература: Д.Ф. Миронов Основы компьютерной графики.
109.	2				Выполнение самостоятельной работы. №2	
110.	2				Графический диалог в композиции. Использование простейших объектов.	
111.	2				Цветоведение. Цветовые модели.	
112.	2				Обсуждение. Самоанализ.	
113.	2				Краткое резюме.	
114.	2				Оформление работы.	
115.	2				Отличие в оценке виртуального и физического объекта.	
116.	2				Выполнение самостоятельной работы. №3	

117.	2				Правила подачи работы заказчику. Работа с техническим заданием.	
118.	2				Методы графической композиции.	
119.	2				Корректировка.	
120.	2			Итоговое занятие.	Создание мультимедийной презентации. Защита проекта.	
121.	Итого: 240 часов					

Оценочные и методические материалы

Методы организации учебно-познавательной деятельности: беседа, рассказ, монолог, диалог; демонстрация иллюстраций, рисунков, открыток, произведений художников с CD дисков и сайтов Интернета и т.д.; выполнение рисунков в карандаше, в графическом редакторе, репродуктивных и творческих заданий.

Выбор метода обучения зависит от содержания занятия, уровня подготовки и опыта обучающихся. Индивидуальные задания оцениваются в зависимости от достигнутого уровня развития учащегося. Оборудованы 8 рабочих мест, оснащенных персональными компьютерами с программным обеспечением, необходимым для реализации данной программы (CorelDraw, Adobe Photoshop, Microsoft PowerPoint).

Методы обучения: методы организации учебно-познавательной деятельности:

- Словесные — беседа, рассказ, монолог, диалог;
- Наглядные — демонстрация компьютерных иллюстраций, рисунков;
- Практические — работа с использованием шаблонов, создание художественных композиций по собственному замыслу;
- Индивидуальные — различные по уровню сложности задания, составленные в соответствии с достигнутым уровнем развития обучающегося.

Методы воспитания: беседы, метод примера, педагогическое требование, создание воспитательных ситуаций, соревнование, поощрение, наблюдение, анализ результатов.

Выбор метода обучения зависит от содержания занятия, уровня подготовки и опыта обучающихся.

Основным методом проведения занятий является практическая работа.

Решению воспитательных задач, поставленных в программе, способствуют беседы об умении самостоятельно оценить результат своего труда, о приемах адаптации к коллективу, к учителю, к новой ситуации.

Дидактический материал:

- Картотека исходных изображений для выполнения заданий (диск);
- Презентации по темам программы;
- Наглядные примеры ожидаемого результата.

ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Требования к уровню освоения дополнительных общеразвивающих программ

Уровень освоения программы	Показатели		Целеполагание	Результат освоения уровня (показатели результативности) Требования к результату
	Срок реализации	Максимальный объем программы (в год)		
Углубленный	3 года	240 часов	Создание условий для личностного самоопределения и самореализации обеспечение процесса социализации и адаптации к жизни в обществе;	Освоение программы. Презентация результатов на уровне района, города. Участие учащихся в районных, городских и Всероссийских

			выявление и поддержка детей, проявивших выдающиеся способности; развитие у учащихся мотивации к творческой деятельности интереса к научной и научно-исследовательской деятельности.	мероприятиях; наличие призов и победителей в районных, городских, Всероссийских соревнований.
--	--	--	---	---

Формы контроля

Контроль уровня усвоения знаний проводится по мере прохождения ключевых тем и разделов программы и включает в себя такие формы как выполнения различного вида практических работ, опросы, беседы. Кроме этого, в течении каждого учебного года проводится вводный (контроль начального уровня подготовки детей), текущий (контроль уровня знаний, проводящийся в середине каждого года обучения) и итоговый контроль (контроль степени усвоения программы определенного года обучения в целом). Определенным показателем результативности обучения являются участие работ детей в конкурсах и выставках; формы контроля, предусмотренные по завершении основных разделов программы.

Формами подведения итогов реализации программы являются:

1. Контрольные задания;
2. Анализ обсуждения;
3. Зачётная работа.

Дополнительным показателем качественного освоения программы является результативное участие обучающихся в соревнованиях различного уровня.

Контроль знаний проводится в виде вводного, текущего и итогового контроля;

- Входной контроль осуществляется в устной форме, в виде собеседования.
- Текущий контроль состоит из теоретической и практической частей. Теоретическая часть представляет собой тестирование. Практическая часть реализуется в программе Adobe Photoshop; CorelDraw. Результатом выполнения практической части является законченное авторское изображение на поставленную тему.
- Итоговый контроль осуществляется в виде зачётной художественной авторской работы, реализованной максимальным количеством изученных инструментов.

Ожидаемый результат обучения:

1. Свободное владение обучающимися специфическими понятиями, терминологией в области графического редактора CorelDraw, Adobe Photoshop.
2. Умение выполнять изученные технологические операции.
3. Умение создавать оригинальные художественные композиции.
4. Расширение кругозора в области практического использования цифровых технологий.

Пример итогового контроля для первого года обучения (CorelDraw)

Задание 1 (30 баллов)

Время выполнения заданий – 10 минут. Критерии оценки – правильность ответов. За каждый правильный ответ – 5 баллов.

Задания, хоть и имеют однозначный ответ, но любой ответ может быть засчитан верным, если будет дана достаточная аргументация, чтобы доказать его.

Интервалы уровней

Максимальный балл за задание 1	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
20	15-20	10-15	0-10

1.1 Векторная графика – это ...

Ответ: способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами, таких как: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.

1.2 Какие форматы векторной графики позволяют сохранять слои и возвращаться к редактированию изображения без потери качества и компрессии?

Ответ: CDR, AI.

1.3 Какие преимущества векторной графики являются основными?

Ответ: Основным преимуществом векторного рисунка является то, что такой рисунок может как угодно трансформироваться и масштабироваться без потери качества. Каждая геометрическая фигура перед выводом на экран рассчитывается по математическим формулам и может быть перерисована (перерассчитана) за доли секунды, если это потребуется. Естественно, это дает преимущество и в конечном размере файла, так как нет необходимости описывать каждый пиксель, все пиксели отрисовываются, исходя из инструкций.

1.4 Каким инструментом вы бы воспользовались для создания рисунка с нелинейными формами и свободными краями?

Ответ: B-spline, Кривая Безье, инструмент Свободная форма.

1.5 Растровые изображения это –

А) Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.

В) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.

С) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.

1.6 Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –

А) Пиксельных

В) Векторных

С) Растровых

1.7 На что влияет разрешение изображения?

А) На размер и качество изображения при печати.

В) На размер изображения.

С) На цвет изображения.

1.8 С какой цветовой моделью чаще всего работают в программе AdobePhotoshop (если предполагается использовать изображения преимущественно для интернета)?

А) CMYK.

В) Lab Color.

С) RGB.

1.9 С помощью какого инструмента можно взять пробу цвета в AdobePhotoshop и CorelDraw?

Ответ: **Цветовая пипетка.**

2.0 Какой инструмент лучше всего подходит для устранения небольших дефектов изображения в программе AdobePhotoshop?

Ответ: **Цветовая пипетка.**

2.1 Для каких целей применяется работа со слоями в программе AdobePhotoshop?

Ответ: **Редактирование изображений, создание коллажей, фотомонтаж.**

Задание 2 (30 баллов)

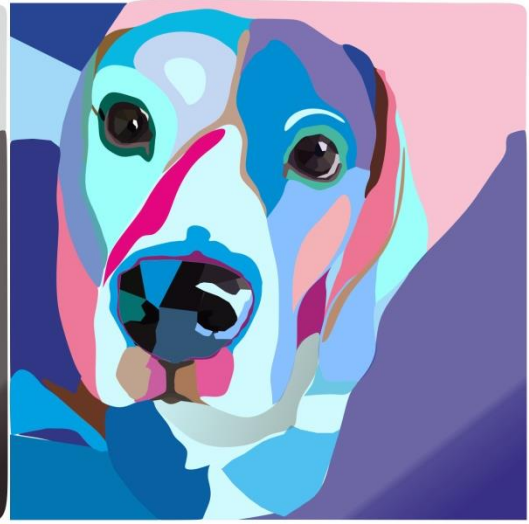
Время выполнения заданий– 120 минут. Критерии оценки – результат практического задания. За правильное выполнение задания 35 баллов.

Интервалы уровней

Максимальный балл за задание 1	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
30	30	15-30	0-15

Создание композиции, с использованием гармонии цветовых сочетаний. При работе с композицией должны использоваться инструменты программ CorelDraw и AdobePhotoshop. Применяется работа со слоями и фильтрами.

Результат:



**Пример итогового контроля для второго года обучения
(CorelDraw)**

Задание 1 (30 баллов)

Время выполнения заданий – 10 минут. Критерии оценки – правильность ответов. За каждый правильный ответ – 5 баллов.

Задания, хоть и имеют однозначный ответ, но любой ответ может быть засчитан верным, если будет дана достаточная аргументация, чтобы доказать его.

Интервалы уровней

Максимальный балл за задание 1	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
20	15-20	10-15	0-10

1.1 Векторная графика – это ...

Ответ: способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами, таких как: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.

1.2 Какие форматы векторной графики позволяют сохранять слои и возвращаться к редактированию изображения без потери качества и компрессии?

Ответ: CDR, AI.

1.3 Какие преимущества векторной графики являются основными?

Ответ: Основным преимуществом векторного рисунка является то, что такой рисунок может как угодно трансформироваться и масштабироваться без потери качества. Каждая геометрическая фигура перед выводом на экран рассчитывается по математическим формулам и может быть перерисована (перерассчитана) за доли секунды, если это потребуется. Естественно, это дает преимущество и в конечном размере файла, так как нет необходимости описывать каждый пиксель, все пиксели отрисовываются, исходя из инструкций.

1.4 Каким инструментом вы бы воспользовались для создания рисунка с нелинейными формами и свободными краями?

Ответ: B-spline, Кривая Безье, инструмент Свободная форма.

1.5 Растровые изображения это –

- А) Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.**
- В) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
- С) Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.

1.6 Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –

- А) Пиксельных**
- В) Векторных
- С) Растровых

1.7 На что влияет разрешение изображения?

А) На размер и качество изображения при печати.

В) На размер изображения.

С) На цвет изображения.

1.8 Что такое композиционный центр?

1.9 Какие приемы композиции вы использовали в создании практического задания?

2.0 На что следует обратить внимание дизайнеру, который создает логотип?

2.1 Как называется сочетание цветов в композиции?

2.2. Что такое ассиметричная композиция?

2.3 Какие форматы изображения используют для экспорта векторного файла?

Задание 2 (30 баллов)

Время выполнения заданий – 240 минут. Критерии оценки – результат практического задания. За правильное выполнение задания 35 баллов.

Интервалы уровней

Максимальный балл за задание 1	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
30	30	15-30	0-15

Создание композиции – дизайн пространства в азиатском стиле. Применение композиционных знаний, работа с цветом.

Результат:



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Литература для педагогов

1. Бурлаков М.В. Путеводитель по AdobePhotoshopCS2. М : Диалектика , 2004
2. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: PhotoshopCS, CoralDrew 12, Иллюстратор CS. Трюки и эффекты. , М.: Диалектика, 2005
3. Комолова Н.В. AdobePhotoshopCS: Экспресс-курс. СПб.: БХВ-Петербург, 2004
4. Тайц А.М., Тайц А.А. Самоучитель AdobePhotoshop 7. СПб.: БХВ-Петербург, 2006.
5. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений. СПб.: Питер-2006.
6. Айсманн К. Маски и композиция в Photoshop. - Вильямс, 2007. – 554 с.
7. ТучкевичЕ.И. Adobe Photoshop CS6. Мастер-класс Евгении Тучкевич. – СПб.: БХВ-Петербург, 2013. – 464 с.: ил.
8. AdobePhotoshop CS6. Официальный учебный курс; пер. с англ. М.А. Райтмана. – М. :Эксмо, 2013. – 432 с. : ил. + 1 DVD (Официальный учебный курс).
9. Обручев В. AdobePhotoshop CS6, Официальный учебный курс, 2013.
10. Келби С. Photoshop CS4: приемы, трюки, эффекты. - NewRiders, 2009.
11. Маргулис Д. Photoshop для профессионалов: классическое руководство по цветокоррекции / – Пер. с англ. - М.: 000 "РТВ-Медиа", 2001. - 400 с.: илл.
12. Ивнинг М., Шеве Д. AdobePhotoshop CS5 для фотографов. Вершины мастерства. - Русская Редакция, БХВ-Петербург, 2011.