

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ Г.БУИНСКА РТ» БУИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО
РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
Протокол № 1
от «31» 08 2019 года

«Утверждаю»
Директор МБУ ДО ЦВР
Г.А.Салаватова
Приказ № 78
от «31» 08 2019 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Направленность: Техническая
Возраст учащихся: 11-16 лет
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
Набиева Гюзель Рустемовна
педагог дополнительного образования

БУИНСК 2019

Информационная карта образовательной программы

1.	Образовательная организация	МБУДО «Центр внешкольной работы г. Буинска РТ»
2.	Полное название программы	«Графический дизайн»
3.	Направленность программы	Техническая
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	ФИО, должность	Набиева Гюзель Рустемовна, педагог дополнительного образования
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	3 года
5.2.	Возраст обучающихся	11-16 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная программа, модифицированная, уровень – базовый
5.4.	Цель программы	Создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления
5.5.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	Первый год обучения: Раздел 1. «Основы графического дизайна» теория - 30 ч, 12 ч- практика, Раздел 2. «Использование

		<p>графического редактора и графического планшета» 22 ч - теория, 76 - ч практика</p> <p>Второй год обучения: Раздел 3. «Использование программы SketchBook»</p> <p>теория-34 ч, практика-112 ч.</p> <p>Третий год обучения: Раздел 4. «Векторная графика. Векторные графические редакторы», 32 ч - теория, 112 – практика.</p>
6.	Формы и методы образовательной деятельности	Беседа, лекция, объяснение материала, метод демонстрации, конспектирование основного, теоретического материала, комбинированные теоретически-практические занятия, самостоятельная практическая работа за компьютером
7.	Формы мониторинга результативности	Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.
8.	Результативность реализации программы	Уровень реализации программы анализируется по итогам каждого

		учебного года. Кроме того, результативность образовательного процесса в объединении определяется участием в конкурсах и выставках различного уровня, акциях. Кроме самооценки обучающихся и оценки педагога имеет значение и внешняя экспертная оценка – родителей, коллег, администрации, компетентных членов жюри различных конкурсов. В результате освоения программы дополнительного образования: формируется гармоничная личность учащегося, которая складывается из следующих компонентов: физическое и психическое здоровье, нравственное воспитание и социальная адаптированность.
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	31.08.19
20.	Рецензенты	-

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	6
1.1. Пояснительная записка.....	6
1.2. Учебный (тематический) план.....	11

1.3. Содержание программы.....	16
1.4. Планируемые результаты освоения программы.....	27
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	28
2.1. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	28
2.2. Формы аттестации, контроля и оценочные материалы.....	31
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	32
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	33

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность образовательной программы «Графический дизайн» - техническая. Программа ориентирована на изучение графических компьютерных программ Corel Drive, SketchBook, Inskape в рамках их

широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

При разработке дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная графика и дизайн» **основными нормативно-правовыми документами являются следующие:**

-Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ,

-Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы,

-Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», - Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660),

-Концепция развития дополнительного образования детей на 2014-2020 гг. (Утверждена Распоряжением Правительства РФ № 1726-р 4 сентября 2014 г.),

-Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г.

Вид программы – модифицированная, уровень – базовый.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения

разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Актуальность данной программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Цель программы: создание благоприятных условий для развития

творческих способностей детей, математического и логического мышления.

Задачи:

-Дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами CorelDraw, Skethcbook;

-Дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;

-Обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;

-Рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

-Обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;

-Закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;

-Освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;

-Рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации;

-Развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей основного общего и среднего (полного) общего образования, возраст – 11 - 16 лет. Набор детей в коллектив осуществляется по принципу добровольности. Учитываются интересы и потребности самих детей. Учащиеся, поступающие для обучения по Программе, проходят устное собеседование, направленное на выявление их индивидуальности и склонности к выбранной деятельности. В этом возрасте многие ребята уже имеют определенный уровень подготовки: базовые знания по информатике (знание программ Word, PowerPoint, Paint), владение основными приемами работы в операционной среде Microsoft Windows, Интернет и социальных сетях. Это является одним из важных условий, способствующих успешному усвоению Программы. Главным условием является желание ребенка заниматься графическим дизайном. Прием учащихся осуществляется путем заключения договоров с родителями или лиц, заменяющих их.

Занятия по Программе проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Каждому учащемуся для успешной деятельности необходимо работать на отдельной машине, сохраняя на ней все свои работы: пробные и творческие. При комплектовании групп учитываются многие факторы: возраст детей, сменность занятий в школах и базовые

имеющиеся знания, умения и навыки учащихся в области информационных технологий

Сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы – три года. На освоение полного курса одного года отводится 144 часа.

Материал программы разделен на три блока в соответствии с разделами учебно-тематического плана.

Программа **первого, второго и третьего** года обучения предполагает групповые занятия и рассчитана на 144 часа.

Первый год обучения: Раздел 1. «Основы графического дизайна» теория - 30 ч, 12 ч - практика, Раздел 2. «Использование графического редактора и графического планшета» 22 ч - теория, 76 - ч практика

Второй год обучения: Раздел 3. «Использование программы SketchBook» теория - 34 ч, практика-112 ч.

Третий год обучения: Раздел 4. «Векторная графика. Векторные графические редакторы», 32 ч - теория, 112 –практика.

Формы организации образовательного процесса в данной программе - групповые занятия.

Режим работы - два раза в неделю по два часа. Программа предполагает теоретические и практические занятия.

Планируемые результаты:

В конце первого года обучения учащиеся должны:

-знать основные инструменты программы CorelDrive;

-иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);

-подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;

-использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в CorelDraw;

-освоить навыки работы с графическим планшетом;

В конце второго года обучения учащиеся должны:

-свободно владеть инструментами векторной программы SketchBook для создания сложных рисунков;

-закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения;

-создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;

В конце третьего года учащиеся должны:

-использовать базовый набор инструментов и возможности программы InSkape для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;

-уметь разработать рекламный графический проект и довести его до печати.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

1.2. Учебно-тематический план (1-й год обучения)

№	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы организации	Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. «Основы графического дизайна»					
1.1	Знакомство со зданием, структурой ЦВР, правилами ТБ	2	2	2	Лекция	Беседа
1.2	Основные понятия дизайна, графического дизайна	4	3	1	Лекция Практическая работа	тестирование
1.3	Основы композиции	4	3	1	Лекция Практическая работа	Беседа
1.4	Основы цветоведения	4	3	1	Лекция Практическая работа	творческий проект
1.5	Серийность в дизайне	6	5	1	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
1.6	Основы типографики	10	8	2	Практическая работа	Самостоятельная работа
1.7	Понятие «Флет-дизайн»	6	4	2	Практическая работа	Творческий проект
1.8	Использование флет-дизайне	2	1	1	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
1.9	Викторина «Основы графического дизайна»	2	0	2	Викторина	Беседа
1.10	Деловая игра «Дизайнеры»	2	1	1	Практическая работа	Беседа
	Итого	42	30	12		

	Раздел 2. Использования графического редактора и графического планшета					
2.1.	Изучение основ использования графического планшета.	4	2	2	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
2.2	Изучение основ программы «CorelDrive»	4	2	2	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
2.3.	Изучение интерфейса «CorelDrive»	6	2	4	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
2.4	Обучение рисованию на граф. планшете В программе CorelDrive.	36	6	30	Лекция Практическая работа	Творческий проект
2.5	Обучение наложению рисунка на готовые шаблоны	6	2	4	Лекция Практическая работа	Творческий проект
2.7.	Обучение рисованию без шаблона	6	2	4	Лекция Практическая работа	Творческий проект

2.8.	Заливка. Текстуры	8	4	4	Лекция Практическая работа	Творческий проект
2.9.	Интерактивная заливка	32	6	26	Лекция Практическая работа	Творческий проект
Всего:		102	22	76		

Учебно-тематический план (2-й год обучения)

№	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы организации	Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 3. «Использование программы SketchBook»					
3.1	Тема. Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе SketchBook	10	2	8	Лекция Практическая работа	тестирование
3.2	Тема. Основные инструменты рисования.	26	6	20	Лекция Практическая работа	творческий проект
3.3	Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	14	4	10	Лекция Практическая работа	Творческий проект
3.4	Тема. Работа со слоями и фигурами.	18	4	14	Лекция Практическая работа	творческий проект
3.5	Тема. Преобразование объектов.	8	2	6	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
3.6	Тема. Возможности коррекции изображения.	4	2	2	Практическая работа	Самостоятельная работа

3.7	Тема. Творческое задание. Построение интерьера.	16	4	12	Практическая работа	Творческий проект
3.8	Тема. Дополнительный интерфейс пользователя.	8	2	6	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
3.9	Тема. Инструменты клонирования.	8	2	6	Лекция Практическая работа	Творческий проект
3.10	Тема. Работа с текстом.	12	2	10	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
3.11	Тема. Создание объектов и фигур.	8	2	6	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
3.12	Тема. Рисование инструментом перо.	12	2	10	Лекция Практическая работа	Творческий проект
Всего:		144	34	112		

Учебно-тематический план (3-й год обучения)

№	Название разделов, темы	Кол-во часов			Формы организации	Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика		
Раздел 4. «Векторная графика. Векторные графические редакторы»						
4.1	Тема. Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов	32	12	20	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа

4.2	Тема. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями	72	12	60	Лекция Практическая работа	Творческий проект
4.3.	Тема. Работа с текстом в программе Inkscape	24	4	20	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа
4.4	Повторение. Творческие работы	16	4	12	Практическая работа	Творческий проект
	всего	144	32	112		

1.3. Содержание программы

Первый год обучения

Тема 1.1. Знакомство со зданием, структурой ЦВР, правилами ТБ

Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности

Тема 1.2 Основные понятия дизайна, графического дизайна

Теория: Понятие «дизайн». Задачи дизайнера. Передача информации, гармония, пропорции, выбор стиля. Обсуждение проблемы «Где дизайнеру взять вдохновение и как дизайнеру преодолеть неуверенность в себе» (исследовательская деятельность).

Теория: Характеристики стилей в дизайне. Задачи стилей. Наиболее популярные стили в графическом и веб-дизайне: classic, high-tech, grange, web 2/0. Описание каждого из 4 главных стилей дизайна на конкретных примерах.

Тема 1.3. Основы композиции

Теория: Понятие композиции. Форма и формообразование. Контраст, соподчинение, выравнивание, целостность, повторение. Стилизация. Правила компоновки графической работы. Свободное пространство. Модульная сетка. Разметка.

Просмотр видео «Как самоучка может стать отличным дизайнером. О композиции», «4 принципа дизайна» (основополагающие принципы, которые помогут сделать любой макет более профессиональным: Выравнивание. Приближенность. Контраст. Повтор)

Тема 1.4. Основы цветоведения

Теория: О "подводных камнях" в науке о цвете. Выбор цветов для дизайна бренда. Сфера деятельности товара. Целевая аудитория, на кого рассчитан бренд (возрастная категория, социальный статус).

Психология цвета. Соответствие цвета назначению продукта. Модная тенденция цвета. Приемы выбора цветовой схемы. готового дизайна, которые демонстрируют применение умеренной цветовой схемы.

Практика: Разбор статьи Боба Поташника и аудио-файла о выборе цвета. Цветовой круг. Цветовые значения. Создание цветового набора на основе фото

Тема 1.5. Серийность в дизайне

Просмотр презентации, конспектирование, просмотр видеороликов по теме

1.6. Основы типографики

Владение типографикой – самый точный показатель профессионализма графического дизайнера. Красивые шрифты - один из важных инструментов для многочисленной армии дизайнеров, веб-мастеров, рекламщиков, да и всех, кто хоть как-то связан с созданием текстовых надписей под разные нужды.

Теория: Типографика – искусство работы со шрифтами и текстом. О шрифтах. Классификация и их строение. Использование шрифтов в графическом дизайне. Креативная типографика. Приемы и техники, которые делают макеты более интересными, профессиональными и привлекательными. Креативные шрифтовые композиции. Компонировка текстовых элементов на странице.

Практика: Разбор удачных и неудачных примеров использования шрифтов. Нахождение, скачивание из Интернета и установка шрифтов на компьютер.

1.7. Понятие «Флет дизайн»

Просмотр презентации, конспектирование, просмотр видеороликов по теме

1.8. Использование флет-дизайна

Просмотр презентации, конспектирование, просмотр видеороликов по теме

1.9. Викторина «Графический дизайн»

Участники делятся на 2 команды, на экране вопросы связанные с дизайном и графическим дизайном, на которые нужно успеть ответить быстрее, чем соперники. За каждый правильный ответ +1 балл. Выигравшая команда получает сладкий приз.

1.10. Деловая игра «Дизайнеры»

Участники делятся на 2 команды, им дается задание-создать дизайн проект рекламы для компании, выпускающей определенную продукцию. Работа участников оценивается по определенным критериям, и определяется победитель. Выигравшая команда получает сладкий приз.

Раздел 2. Использование графического редактора и графического планшета

2.1 Изучение основ использования графического планшета

Теория: Изучение предназначения граф. планшета, какие они бывают, просмотр презентации, видеороликов на эту тему

Практика: правильная постановка руки, пробные работы

2.2. Изучение основ программы «CorelDraw»

Данный раздел предназначен для практического освоения навыков создания и редактирования векторных изображений с использованием программы CorelDRAW.

2.3. Изучение интерфейса «CorelDraw»

Теория: Технические возможности редактора векторной графики CorelDRAW. Интерфейс графического пакета.

Практика: Знакомство с редактором при выполнении задания по навигации в среде CorelDRAW.

2.4. Обучение рисованию на граф планшете В программе «CorelDraw»

Теория: Знакомство с инструментами.

Практика: Создание простых объектов. Инструменты группы «кривая». Выделение объектов. Обработка объектов. Вращение и перекося. Растягивание

и сжатие. Зеркальное отображение. Копирование и клонирование. Позиционирование, группирование и выравнивание объектов.

2.5. Обучение наложению рисунка на готовые шаблоны

Теория: просмотр видеороликов, презентации прослушивание инструкции работы

Практическая работа с графическим планшетом и CorelDraw

2.6. Обучение рисованию без шаблона

Теория: просмотр видеороликов, презентации прослушивание инструкции работы

Практическая работа с графическим планшетом и CorelDraw

2.8. Заливка. Текстуры

Теория: просмотр видеороликов, презентации прослушивание инструкции работы

Практическая работа с графическим планшетом и CorelDraw

2.9. Интерактивная заливка

Теория: просмотр видеороликов, презентации прослушивание инструкции работы

Практическая работа с графическим планшетом и CorelDraw

Второй год обучения

Раздел 3. «Растровая графика. Растровые графические редакторы»

Тема 1.1. Знакомство с SketchBook

Теория:

Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

Практика:

Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

Тема 1.2. Основные инструменты рисования.

Теория:

Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки.

Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика:

Создание пробного рисунка.

Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

Цвет на практике. Цветовые режимы. Выбор и редактирование, цвета.

Закрепление навыков работы кистью.

Режимы смешивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.

Инструмент «Палец».

Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 1.3. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.

Теория:

Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

Практика:

Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Композиция из фрагментов изображения.

Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 1.4. Работа со слоями и фигурами.

Теория:

Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев.

Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки.

Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика:

Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя.
Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.

Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Опции инструмента «Волшебная палочка».

Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот».

Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Тема 1.5. Преобразование объектов.

Теория:

Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

Практика:

Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Самостоятельная работа.

Тема 1.6. Возможности коррекции изображения.

Практика:

Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни».

Цветокоррекция.

Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

Тема 1.7. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория:

Объяснение творческого задания.

Практика:

Изучение перспективы.

Создание эскизов.

Сбор материалов. Их обработка.

Выполнение перспективного построения будущего интерьера.

Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Тема 1.8. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория:

Фильтры. Художественные фильтры.

Практика:

Фильтры искажения и пластики.

Создание размытия и резкости на изображении.

Применение эффектов освещения.

Тема 1.9. Инструменты клонирования.

Теория:

Возможности инструмента «Штамп».

Практика:

Использование инструмента «Заплата».

Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

Тема 1.10. Работа с текстом.

Теория:

Основные характеристики инструмента "текст".

Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта. Практика:

Обтекание текстом графического объекта.

Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа «Открытка»,

Тема 1.11. Создание объектов и фигур.

Теория:

Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

Практика:

Применение стиля слоя к фигуре.

Создание своей пользовательской формы.

Тема 1.12. Возможности создания анимации.

Теория:

Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика:

Создание кадровой ленты.

Решение простого анимированного изображения. Баннер.

Тема 1.13. Рисование инструментом перо.

Теория:

Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

Практика:

Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях.

Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот.

Рисование фигуры по образцу.

Редактирование кривых линий.

Третий год обучения

Раздел 4. «Векторная графика. Векторный графический редактор Inkscape»

Тема 4.1. Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов

Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия компьютерной графики

Сравнение растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки. Особенности векторных программ. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере. Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK и HSB. Векторные форматы. Преобразование файлов из одного формата в другой. Преобразование файлов из одного формата в другой. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Методы сжатия данных.

Тема 4.2. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями

Введение в программу Inkscape. Атрибуты окна Inkscape. Рабочее окно программы Inkscape. Основы работы с объектами. Выделение объектов. Операции над объектами. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта. Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Методы упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов. Метод выдавливания для получения объемных изображений. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов. Выполнение творческой работы.

Тема 4.3. Работа с текстом в программе Inkscape

Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста. Импорт и экспорт изображений. Сохранение и загрузка изображений в Inkscapе. Выполнение творческой работы с текстовыми эффектами.

Повторение. Творческие работы

Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы Inkscapе. Выполнение творческих работ.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

В конце первого года обучения учащиеся должны:

- знать основные инструменты программы CorelDraw;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в CorelDraw;
- освоить навыки работы с графическим планшетом;

В конце второго года обучения учащиеся должны:

- свободно владеть инструментами векторной программы SketchBook для создания сложных рисунков;

-закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения;

-создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;

В конце третьего года учащиеся должны:

-использовать базовый набор инструментов и возможности программы InSkape для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;

-уметь разработать рекламный графический проект и довести его до печати.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Организационно-педагогические условия реализации программы

Режим организации занятий по программе определяется учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» №41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172 – 14, пункт 8.3, приложение №3).

Начало учебного года – 2 неделя сентября. Окончание учебного года – последняя неделя мая.

Условия реализации программы

Для реализации программы имеется необходимое материально-техническое обеспечение.

Занятия проводятся в хорошо освещенном компьютерном классе, оборудованном компьютерными столами, удобными креслами, а также необходимыми техническими средствами:

- компьютеры (8 шт.),
- телевизор, подключенный к ПК,
- графические планшеты (8 шт)
- мышки, клавиатуры (8 шт)
- плоттер (1 шт)

Для успешного претворения Программы имеется программное обеспечение: – операционная система Windows XP;

– CorelDRAW Graphics Suite 2017, SketchBook, Inskape .

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

Беседа

Лекция

Объяснение материала

Метод демонстрации

Конспектирование основного теоретического материала

Комбинированные теоретически-практические занятия

Самостоятельная практическая работа за компьютером

Необходимые инструменты для реализации программы:

Компьютер

Графический планшет

Электронный носитель информации

Диски с клипарт картинками

Тетрадь для записей

Ручка

Карандаш

Альбом для рисования

Материально-техническое обеспечение:

Методическое обеспечение

Для повышения эффективности обучения учащихся подобраны электронные учебники, обучающие программы:

- CorelDRAW – электронные тетради.
- Электронный учебник «Формирование информационной культуры».
- Электронная книга «Дизайн логотипа».

Для реализации Программы используется методическое и информационное обеспечение:

- мультимедийные обучающие презентации;
- наглядный материал: образцы рекламных листовок, образцы рекламных афиш, визитные карточки, рекламные буклеты, сборники песен;
- раздаточные материалы, разработки характерных заданий, конкретных тем, тексты заданий, образцы работ.

2.2. Формы аттестации, оценочные материалы

Оценка образовательных результатов учащихся по Программе (текущий контроль) проводится в следующих формах: беседа, устный опрос, тестирование, самостоятельная работа, практическая работа, контрольное занятие, проверочные лабораторные работы, творческие проверочные работы, игра, проект, конкурс, фестиваль, выставка творческих работ. Формы промежуточной аттестации: тестирование, самостоятельная работа, практическая работа, контрольное занятие, анализ творческих работ, итоговый дизайн – проект.

Оценочные материалы- вопросы для устного опроса, тесты, задания для творческих, самостоятельных, контрольных, практических, проверочных лабораторных работ, портфолио, игр, проектов и конкурсов.

Список литературы:

Интернет-ресурсы:

<http://www.youtube.com/watch?v=CZvYxbRbO8c>

<http://www.yarfoto.ru/TeachPro.html> <http://photoshope.ru/> <https://youtu.be/-mvpLQHf8EQ> <http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=115&t=164>

<http://demiart.ru/forum/index.php?showtopic=38052>

<http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post56341551/>

<http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post56341551/>

<http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=38&t=368>
<http://zerolayer.ru/2007/12/10/krylja-angela-angel-wings-.psd.html>
<http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=116&t=1896>
<http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post34711143>
<http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post36980105/>
<http://forum.fotowedding.ru/viewforum.php?f=118>
<http://demiart.ru/tutorials/book/17/Index3.htm>
<http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=115&t=507>
<http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post43294324/>
<http://www.umka.kharkov.ua/htmlbr/pack006.html>
<http://www.bestfree.ru/soft/office/type.php> <http://www.kuler.adobe.com>
<http://www.colourlovers.com> <http://www.3d-pack.com>
<http://edu.kubannet.ru/dlrstore/c1ed1cfb-1d00-43ac-bc1d-e502a8771560/test9.htm>
блог Сергея Макельского по графическому дизайну
<http://wpblog.logosimple.ru/27-idej-za-15-minut> Ссылки на полезные статьи,
аудио и видеоуроки и электронные книги по графическому дизайну:
<http://creativshik.com> <http://uroki-indesign.com> <http://uroki-indesign.com/intensive> <http://overstke.ru/> <http://design-good.ru/grafika-vyorstka-kursy-idnt/> http://gorodok-ua.ucoz.ru/news/kak_sdelat_dizajn_sergej_makelskij_2011/2012-03-11-58522
видео «Кто такой Графический Дизайнер?»
http://www.youtube.com/watch?v=GXQ0_53n4MM&nohtml5=False Что нужно
знать графическому дизайнеру?
<http://www.youtube.com/watch?v=hFjM70UwSoM&nohtml5=False> Как найти
работу начинающему дизайнеру без опыта?

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Графический дизайн» на 2020-2021 учебный год**

№ п/ п	Месяц	Число		Время проведения занятия		Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
		1 группа	2 группа	1 группа	2 группа					
1	Сентябрь	02.09	02.09	Пн- 15:30-	Ср- 15:30-	Практическое занятие	10	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе SketchBook	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
		07.09	03.09							
		09.09	09.09	17:30	17:30					
		14.09	10.09	Ср –	Чт-					
		16.09	16.09	13:30-	15:30					
		21.09	17.09	15:30	17:30					
		23.09	23.09							
		28.09	24.09							
		30.09	30.09							
		05.10	01.10							
		2	Октябрь	07.10	07.10					
12.10	08.10									
14.10	14.10		17:30	17:30						
19.10	15.10		Ср –	Чт-						
21.10	21.10		13:30-	15:30						
26.10	22.10		15:30	17:30						
28.10	28.10									
02.11	29.10									
04.11	04.11									
09.11	05.11									
11.11	11.11									
16.11	12.11									
18.11	18.11									

3	Ноябрь Декабрь	23.11 25.11 30.11 02.12 07.12 09.12 14.12	25.11 26.11 02.12 03.12 09.12 10.12 16.12	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	14	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
4	Декабрь Январь	16.12 21.12 23.12 28.12 30.12 11.01 13.01 18.01 20.01	17.12 23.12 24.12 30.12 31.12 13.01 14.01 20.01 21.01	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	18	Работа со слоями и фигурами.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
5	Январь Февраль	25.01 27.01 01.02 03.02	27.01 28.01 03.02 04.02	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	8	Преобразование объектов.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
6	Февраль	08.02 10.02	10.02 11.02	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	4	Возможности коррекции изображения.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
7	Февраль Март	15.02 17.02 22.02 24.02	17.02 18.02 24.02 25.02			Практическое занятие	16	Творческое задание. Построение интерьера.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа

8	Март	01.03 03.03 08.03 10.03	03.03 04.03 10.03 11.03	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	8	Дополнительный интерфейс пользователя.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
9	Март	15.03 17.03 22.03 24.03	17.03 18.03 24.03 25.03	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	8	Инструменты клонирования.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
10	Март Апрель	29.03 31.03 05.04 07.04 12.04 14.04	31.03 01.04 07.03 08.03 14.03 15.03	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	12	Работа с текстом.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
11	Апрель Май	19.04 21.04 26.04 28.04 03.05 05.05	21.03 22.03 28.03 29.03 05.05 06.05	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	8	Создание объектов и фигур.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа
12	Май	10.05 12.05 17.05 19.05 24.05 26.05	12.05 13.05 19.03 20.03 26.03 27.03	Пн- 15:30- 17:30 Ср – 13:30- 15:30	Ср- 15:30- 17:30 Чт- 15:30 17:30	Практическое занятие	12	Рисование инструментом перо.	22 каб.	Наблюдение, творческая работа

