

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» ТЮЛЯЧИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании  
методического (педагогического) совета  
Протокол № 1  
от « 22 » 08 2024 года

«Утверждаю»  
Директор МБОУ ДО ЦДТ  
 З.Р.Баева  
Приказ № 103  
от « 02 » 09 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

**Направленность:** техническая  
**Возраст обучающихся:** 10-17 лет  
**Срок реализации:** 3 года

**Составитель:**  
Фазулзянов Айнур Раисович,  
педагог дополнительного образования

ТЮЛЯЧИ 2023 г.

## Информационная карта образовательной программы

<b>1.</b>	<b>Учреждение</b>	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества» Тюлячинского муниципального района Республики Татарстан
<b>2.</b>	<b>Полное название программы</b>	«Компьютерная графика»
<b>3.</b>	<b>Направленность программы</b>	технический
<b>4.</b>	<b>Сведения о разработчиках</b>	
4.1	Ф.И.О., должность	Фазулзянов А.Р. ПДО
<b>5.</b>	<b>Сведения о программе:</b>	
5.1	Срок реализации	3 года
5.2	Возраст обучающихся	10-17 лет
5.3	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная программа общеразвивающая разноуровневая  модульная
5.4	Цель программы	формирование базовых знаний в области компьютерной графики и овладение навыками работы в программе Photoshop и CorelDraw
5.5	Образовательные модули	Базовый уровень
<b>6.</b>	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	В процессе занятий используются различные формы: традиционные, комбинированные и практические занятия; индивидуальная деятельность; лекционные, практические занятия и выставки работ. <i>А также различные методы обучения: в основе, которых лежит способ организации занятия: словесный, наглядный, практический</i> уровень деятельности детей: <i>объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый</i>
<b>7.</b>	<b>Формы мониторинга результативности</b>	Устный опрос, контрольное задание
<b>8.</b>	<b>Результативность реализации программы</b>	
<b>9.</b>	<b>Дата утверждения и последней корректировки программы</b>	
<b>10.</b>	<b>Рецензенты</b>	

### ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	3
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	7

1 год обучения.....	7
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	7
2 год обучения.....	7
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	8
3 год обучения.....	8
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.....	8
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.....	9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 3-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.....	10
ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	11
1 год обучения.....	11
ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	13
2 год обучения.....	13
ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	16
3 год обучения.....	16
КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	18
1 год обучения.....	18
КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	21
2 год обучения.....	21
КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	26
3 год обучения.....	26
МАТРИЦА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	31
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	33

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Основные нормативно-правовые документы дополнительной общеобразовательной программы:

- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № Пр-1726-р;
- Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», утвержденного протоколом № 16 президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от 24.12.2018;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СП 2.4. 3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г.№28;
- Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31 января 2022 года №ДГ -245\06 «О направлении методических рекомендаций»);
- Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных) в новой редакции, Казань: РЦВР, 2023. -с.89.
- Устав образовательной организации.

Сегодня информатика рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Творческое объединение «Компьютерная графика» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера. Учащиеся смогут получить представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики, как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» (далее – Программа) имеет *техническую направленность, по уровню освоения является профессионально-ориентированной.*

**Актуальность программы** заключается в том, что содержание не ограничивается какой-либо одной областью знаний, это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление.

**Отличительной особенностью** Программы является то, что она развивает у учащегося способность к эстетическому восприятию мира, свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления, предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

**Педагогическая целесообразность** Программы заключается в формах организации занятий и выборе методов, которые опираются на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Ее отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической; творческий поиск; научный и современный подходы; внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом к каждому учащемуся.

**Цель программы** заключается в формировании компетентностей в области компьютерной графики и дизайна посредством информационных и компьютерных технологий.

**Основные задачи** состоят в формировании следующих компетентностей:

- *познавательной*, позволяющей сформировать представления о видах компьютерной графики, способах обработки графической и цифровой информации;

- *практической*, формирующей умения: создавать буклеты, коллажи, поздравительные открытки для друзей и родственников, календари; оформлять обложки и вкладыши к аудио кассетам, дискам, пригласительные билеты на школьные праздники;

- *творческой*, развивающей: творческое и креативное, композиционное мышление; способность ориентироваться в информационном пространстве; возможность художественно-эстетического восприятия окружающего мира, художественный вкус; прививающей основы видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях;

- *социальной*, мотивирующей на стремление к самообразованию, социальной адаптации в информационном обществе и успешной личной самореализации; формирующей интерес к профессиям, связанным с компьютерной графикой и дизайном; нравственные качества личности и культуру поведения в обществе.

**Программа ориентирована** на детей среднего возраста 10-17 лет.

**Срок реализации** – 3 года

### **Общая характеристика учебного процесса**

**Формы организации деятельности учащихся:** *индивидуальная, групповая и фронтальная.*

**Формы обучения:** беседы, выставки, конкурсы, защита творческих работ.

В процессе обучения используются следующие **методы обучения:**

- *по способу организации занятий:* словесные, практические и наглядные;

- *по способу организации деятельности детей:* объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые, исследовательские.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа, через каждые 45 мин, перерыв 15 мин и проветривание помещения.

## Прогнозируемый результат

К концу изучения Программы, учащиеся будут владеть основами компьютерной графики, *а именно:*

*Будут знать и понимать:*

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера;
- основные типы носителей информации в компьютере, их основные характеристики;
- состав и назначение программного обеспечения ПК;
- особенности и недостатки векторной и растровой графики;
- методы описания цветов;
- способы получения цветовых оттенков;
- методы сжатия графических данных.

*Будут уметь и применять:*

- пользоваться текстовым редактором;
- пользоваться шаблонами приложений;
- создавать коллажи, буклеты, визитки в разнотипных программах;
- создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов;
- выполнять операции над объектами;
- монтировать фотографии, создавать коллажи, буклеты, визитки;
- редактировать графические изображения;
- уметь выполнять обмен файлами.

**Основополагающими критериями эффективности** реализации Программы с точки зрения компетентностного подхода является степень сформированности компетентностей.

У учащихся будут сформированы выше обозначенные компетентности.

Повышению качества обучения в значительной степени способствует правильная организация проверки, учета и контроля знаний учащихся.

### **Формы подведения итогов реализации Программы:**

- тематическое компьютерное тестирование;
- тематические зачеты;
- подготовка итоговой творческой работы.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Техника безопасности поведения в компьютерном классе	2	2	-
2	Компьютерная графика как область графического дизайна	16	6	10
3	Теоретические основы компьютерной графики	28	8	20
4	Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW	18	6	12
5	Создание и редактирование контуров	24	6	18
6	Роль значения цвета в графическом дизайне	18	4	14
7	Приемы работы в программе CorelDRAW	14	4	10
8	Основы анимации.	12	2	10
	Итоговый проект.	8	-	8
	Контроль ЗУН	4	-	4
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>38</b>	<b>106</b>

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение	6	2	4
2	Работа с растровыми изображениями в программе CorelDRAW	12	4	8
3	Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW	14	4	10
4	Единство стиля в графическом дизайне	16	4	12
5	Фирменный графический сегмент	12	4	8
6	Фирменный стиль	18	4	14
7	Основные элементы фирменного стиля	20	6	14
8	Создание авторских шрифтов	18	4	14
9	Авторская буква	16	2	14
	Итоговый проект. Итоговый тест	8	-	8
	Контроль ЗУН	4	-	4
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>34</b>	<b>110</b>

# УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3 год обучения

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Техника безопасности. Вводное занятие	12	4	8
2	Программные средства компьютерной графики	18	6	12
3	Векторные инструменты в Adobe Photoshop	18	6	12
4	Композиция в графическом дизайне, проектирование	16	4	12
5	Организация доминантных отношений формальных элементов композиции	16	4	12
6	Основы типографики в графическом дизайне	24	6	18
7	Основы графического дизайна, проектирование	18	6	12
8	Эффекты для мультфильмов и игр	14	4	10
9	Заключительное занятие.	4	2	2
	Контроль ЗУН	4	-	4
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>42</b>	<b>102</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

### Тема 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе

В кабинете вычислительной техники необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

### Тема 2. Компьютерная графика как область графического дизайна

Дизайн как специфический род проектной деятельности, объединивший художественно-предметное творчество и научно-обоснованную инженерную практику в сфере производства. Компьютерная графика (также - машинная графика) - область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

### Тема 3. Теоретические основы компьютерной графики

Компьютерная графика – раздел информатики, который изучает средства и способы создания и обработки графических изображений при помощи компьютерной техники. Растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий.

#### **Тема 4. Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW**

Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла. Панель инструментов. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура. Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.

#### **Тема 5. Создание и редактирование контуров**

Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура.

#### **Тема 6. Роль значения цвета в графическом дизайне**

Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые палитры. Простые и составные цвета. Прозрачность объекта. Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайнов – композиций.

#### **Тема 7. Приемы работы в программе CorelDRAW**

Создание простых векторных изображений, рисунков и сложных графических объектов

#### **Тема 8. Основы анимации.**

Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение

### **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

#### **Тема 1. Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение**

В кабинете вычислительной техники

необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

#### **Тема 2. Работа с растровыми изображениями в программе CorelDRAW**

Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений. Экспорт изображений. Формат EPS.

#### **Тема 3. Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW**

Фирменный графический сегмент. Фирменный цветовой строй. Фирменный графический слой. Создание графической моно-серии.

#### **Тема 4. Единство стиля в графическом дизайне**

Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного стиля.

Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов. Разработка логотипа или фирменного знака.

#### **Тема 5. Фирменный графический сегмент**

Авторская буква. Перевод рукописного шрифта в векторную графику. Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику. Фотоколлажированные шрифты.

## **Тема 6. Фирменный стиль**

Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop.

Основные цвета документа: рабочий фоновый. Выбор цвета инструментом Eyedropper.

## **Тема 7. Основные элементы фирменного стиля**

Типы растровых изображений: монохромные (черно-белые), полутоновые, полноцветные, индексированные, многоканальные. Цветовой охват и цветовые модели. Цветовая модель RGB и область применения. Цветовая модель CMYK и ее использование при печати. Цветовая модель HSB и ее компоненты: тон, насыщенность, яркость. Модель Lab. Преобразования между моделями и. Цветовая палитра. Индексированная палитра. Цветовые каналы.

## **Тема 8. Создание авторских шрифтов**

Стилизация как метод преобразования предметного качественного содержания в обобщенную, целостную и визуально сгруппированную форму.

Значимость стилизации в арсенале профессиональных средств дизайнера. Способы стилизации объекта.

## **Тема 9. Авторская буква**

Изображение для печати и тоновый диапазон. Приемы автоматической коррекции уровней. Тоновые кривые. Диалоговое окно Curves (кривые). Определение тонового интервала.

# **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 3-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

## **Тема 1. Техника безопасности. Вводное занятие**

Правила работы учащихся в кабинете вычислительной техники. Пути эвакуации при аварийной ситуации.

## **Тема 2. Программные средства компьютерной графики**

Контур в Photoshop. Режимы построения: обычный контур, контурный слой, контурный слой-маска. Преобразование контуров в выделенную область. Режимы наложения и свойства контуров. Рисование инструментами Pen и Freeform

## **Тема 3. Векторные инструменты в Adobe Photoshop**

Закон равновесия. Равновесие как состояние композиции, где все элементы сбалансированы между собой. Условия равновесия: расположение основных масс композиции, организация композиционного центра, пластическое и ритмическое построение композиции, пропорциональные членения, цветовые, тональные и фактурные отношения отдельных частей между собой.

## **Тема 4. Композиция в графическом дизайне, проектирование**

Значение шрифта в работе дизайнера. История шрифта. Роль оптических иллюзий в построении шрифта. Классификация шрифтов: антиквенные (шрифты засечками), рубленые (шрифты без засечек), специфические (декоративные шрифты). Основные характеристики шрифта: гарнитура, насыщенность, пропорции, кегль (размер шрифта), интерлиньяж (расстояние между линиями строк), кернинг (интервал между символами), выключка (размещение текста в параграфе).

#### **Тема 5. Организация доминантных отношений формальных элементов композиции**

Трехмерные эффекты для создания объема в векторном редакторе. Добавление глубины и объема с помощью инструмента Mesh (Градиентная сетка). Эффекты тени. Имитация глубины с помощью градиентов и свечения. Использование инструментов Liquefy для имитации объема. Лица из мультфильмов. Использование перспективной сетки для создания фоновых сцен для игр.

#### **Тема 6. Основы типографики в графическом дизайне**

Компьютерные издательские технологии, появление новой сферы шрифтового дизайна – графики для пользователей компьютеров. Стили типографическая композиция: общие закономерности. Создание иллюстраций в растровом и векторном редакторах от эскиза до вывода на печать. Основные понятия макетирования и верстки книги: а) выбор формата книги; б) выполнение эскиза макета и иллюстраций; в) подготовка шаблона; г) метки обреза; д) вывод пробных отпечатков.

#### **Тема 7. Основы графического дизайна, проектирование**

Выбор главного вида детали. Ассоциативные виды. Примы работы с ассоциативными видами. Построение ассоциативных видов. Построение простых разрезов. Построение сложных разрезов.

#### **Тема 8. Эффекты для мультфильмов и игр**

Использование менеджера-библиотек. Использование библиотек в построении стандартных резьбовых соединений. Заполнение спецификации. Импорт и экспорт графических документов. Печать. Создание визуальных эффектов для анимации и игр.

### **ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **1 год обучения**

<b>Раздел и темы программы</b>	<b>Формы занятий</b>	<b>Приемы и методы организации образовательного процесса</b>	<b>Дидактические материалы</b>	<b>Тех. оснащение</b>
Техника безопасности поведения в компьютерном классе	Лекционные	<i>словесный наглядный</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК

Компьютерная графика как область графического дизайна	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Теоретические основы компьютерной графики	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Создание и редактирование контуров	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Роль значения цвета в графическом дизайне	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Приемы работы в программе CorelDRAW	Лекционные, практические	<i>словесный наглядный</i>	Презентации, видео-аудио	Проектор, ПК

	занятия	<i>объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	материалы, программное обеспечение	
Основы анимации	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК

## ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 2 год обучения

<b>Раздел и темы программы</b>	<b>Формы занятий</b>	<b>Приемы и методы организации образовательного процесса</b>	<b>Дидактические материалы</b>	<b>Тех. оснащение</b>
Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение	Лекционные	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Работа с растровыми изображениями в программе CorelDRAW	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК

		<i>поисковый</i>		
Единство стиля в графическом дизайне	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Фирменный графический сегмент	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Фирменный стиль	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Основные элементы фирменного стиля	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Создание авторских шрифтов	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Авторская буква	Лекционные,	<i>словесный</i>	Презентации,	Проектор, ПК

	практические занятия	<i>наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	видео-аудио материалы, программное обеспечение	
--	----------------------	---	--	--

**ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**3 год обучения**

Раздел и темы программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактические материалы	Тех. оснащение
Техника безопасности. Вводное занятие	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Программные средства компьютерной графики	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Векторные инструменты в Adobe Photoshop	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Композиция в графическом дизайне, проектирование	Лекционные, практические занятия	<i>словесный наглядный объяснительно-иллюстративный репродуктивный частично-поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Организация доминантных отношений формальных элементов композиции	Лекционные,	<i>словесный</i>	Презентации,	Проектор,

и	практически е занятия	<i>наглядный объяснительно- иллюстративный репродуктивный частично- поисковый</i>	видео-аудио материалы, программное обеспечение	ПК
Основы типографики в графическом дизайне	Лекционные, практически е занятия	<i>словесный наглядный объяснительно- иллюстративный репродуктивный частично- поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Основы графического дизайна, проектирование	Лекционные, практически е занятия	<i>словесный наглядный объяснительно- иллюстративный репродуктивный частично- поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК
Эффекты для мультфильмов и игр	Лекционные, практически е занятия	<i>словесный наглядный объяснительно- иллюстративный репродуктивный частично- поисковый</i>	Презентации, видео-аудио материалы, программное обеспечение	Проектор, ПК

# КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

## 1 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Наименование темы	Количество часов учебных занятий			Место проведения	Форма контроля
						Всего	Теоретическое	Практическое		
1					Правила техники безопасности. Введение в PHOTOSHOP	2	2	-	школа	
2					RectangularMarquee (Прямоугольное выделение)	2	2	-	школа	
3					EllipticalMarquee (Овальная область)	2	2		школа	
4					Move (Перемещение)	2		4	школа	
					Горизонтальная и вертикальная строка	2				
5					Navigator (Навигатор)	2		4	школа	
					Lasso(Лассо)	2				
6					Сведение слоев	2	1	1	школа	
7					Палитра History (История)	2	1	1	школа	
8					Сохранение изображения	2	1	1	школа	
9					Layers (Слой)	2	2	2	школа	начальны й
					Для чего нужны слои	2				
10					Блокировка слоев	2	1	1	школа	
11					Устройство палитры Layers (Слой)	2	2	4	школа	
					Группирование слоев	2				
					Стили слоя	2				
12					Как действует инструмент BlendIf (Наложение, если)	2		4	школа	
					Создание корректирующих слоев	2				
13					Меню Layers (Слой)	2		4	школа	
					Как выровнять, упорядочить и распределить слои	2				

14					Сведение слоев	2	1	1	школа	
15					Горячие клавиши для объединения слоев	2	2	2	школа	
					Копирование выделения на новый слой	2				
16					LayerComps (Композиции слоев)	2		4	школа	
					Инструменты выделения. Волшебная палочка. Цветовой диапазон. Магнитное и Полигональное лассо.	2				
17					<b>Контроль ЗУН</b>	2		2	школа	промежуточный
18					MagicWand (Волшебная палочка)	2	2	2	школа	
					ColorRange (Цветовой диапазон)	2				
19					Poligonallasso (Многоугольное/Прямолинейное лассо).	2	2	2	школа	
					MagneticLasso (Магнитное лассо)	2				
20					QuickSelection (Быстрое выделение).	2	2	2	школа	
					RefineEdge (Уточнить край)	2				
21					Новые возможности инструмента RefineEdge (Уточнить край) в CS5	2	2	2	школа	
					Фильтр Extract (Извлечь)	2				
22					Для чего применяется фильтр Extract (Извлечь)	2	2	4	школа	
					Порядок работы в окне фильтра Extract (Извлечь)	2				
					Как перенести выделенный объект на новый фон и нарисовать от него тень	2				
23					Параметр ForceForeground (Окраска объекта) для выделения объектов со сложной структурой	2	2	4	школа	
					Инструмент Pen (Перо)	2				

					Принцип работы инструмента Pen (Перо)	2				
24					Палитра Paths (Контур)	2	2	2	школа	
					Перенос контура в другой документ	2				
25					Кривые безье	2	2	2	школа	
					Редактирование контура при помощи DirectSelection (Стрелка)	2				
26					Инструменты FreeFormPen (Свободное перо) и MagneticPen (Магнитное перо)	2	2	2	школа	
					Объединение контуров	2				
27					Рисование инструментом Pen (Перо).	2		4	школа	
					Обводка контура	2				
28					Заливка контура	2		4	школа	
					Как рисовать пером в режиме ShapeLayer (Фигура)	2				
29					Изменение стиля наложения для слоя с фигурой	2	2	6	школа	
					Восстанавливающие инструменты Photoshop.	2				
					Для чего нужны восстанавливающие инструменты	2				
					HealingBrush (Восстанавливающая кисть)	2				
					SpotHealingBrush (Точечная восстанавливающая кисть)					
30					Функция ContentAware (С учетом содержимого) для инструмента SpotHealingBrush (Точечная восстанавливающая кисть)	2	2	2	школа	
					Patch (Заплатка)	2				
31					Красные глаза	2	2	2	школа	
					Инструмент Brush (Кисть).	2				

32					Кисть нужна не только художнику	2	2	2	школа	
					Панель параметров инструмента Brush(Кисть)	2				
33					BrushTipShape (Форма отпечатка кисти)	2	2	2	школа	
					BristleQualities (Качества щетины) в CS5.	2				
34					ShapeDynamics (Динамика формы).	2	2	2	школа	
					Scattering (Рассеивание)	2				
35					Texture (Текстура)	2	2	2	школа	
					DualBrush (Двойная кисть).	2				
37					<b>Контроль ЗУН</b>	2		2	школа	ИТОГОВЫЙ
38					Выполнение и защита проекта	2		10	школа	ИТОГОВЫЙ
					Выбор темы	2				
					Создание проекта	2				
					Работа над ошибками	2				
					Защита проекта	2				
					<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>				

### КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

2 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятий	Наименование темы	Количество часов учебных занятий			Место проведения	Форма контроля
						Всего	Теоретическое	Практическое		
1					Правила техники безопасности. Введение.	2	2	4	школа	начальный
					ColorDynamics (Динамика Цвета).	2				

				OtherDynamics (Другая динамика) в CS5 эта вкладка называется Transfer (Передача)	2				
2				Сохранение настроек кисти.	2	2	-	школа	
3				Создание отпечатка кисти на основе изображения.	2		2	школа	
4				Установка готовых наборов кистей.	2		2	школа	
5				MixerBrush (Микс-кисть).	2		4	школа	
				Создание кисти из фотографии.	2				
6				С чего начать и зачем это нужно	2		2	школа	промежуточный
6				Первый способ создания кисти (длинный). Создаем качественную кисть.	2	1	1	школа	
7				Второй способ создания кисти (короткий).	2	1	1	школа	
8				Как удалить кисть из библиотеки	2		2	школа	
9				Как сохранить наборы кистей	2		2	школа	
10				Создаем кисть из рисунка.	2		2	школа	
11				Кисть для рисования прядей волос	2	2		школа	
12				Инструменты PaintBucket (Заливка) и Gradient (Градиент).	2	2		школа	
13				PaintBucket (Заливка).	2		2	школа	

14				Создание собственного узора.	2		2	школа	
15				Заливка ContentAware (С учетом содержимого).	2		2	школа	
16				Gradient (Градиент).	2		4	школа	
				Панель параметров инструмента Gradient (Градиент).	2				
17				<b>Контроль ЗУН</b>	2	2		школа	
18				Много градиентов хороших и разных.	2		4	школа	
				Окно GradientEditor (Редактор градиента).	2				
19				Нарисуем радугу.	2		4	школа	
				Трансформирование и кадрирование	2				
24				Возможности трансформирования. Масштаб, поворот, наклон, искажение и перспектива.	2	1	1	школа	
25				Warp (Деформация)	2	1	1	школа	
26				Content-awareScaling (Масштаб с учетом содержимого).	2	2	2	школа	
				Выход из режима трансформирования.	2				
27				Панель параметров.	2		2	школа	
28				Трансформирование фонового слоя и фигур.	2		2	школа	
29				Применение FreeTransform (Свободное трансформирование). Ctrl +T.	2		2	школа	

30				Кадрирование Стор (Рамка).	2	2		школа	
31				Перспектива в CS5.	2	2		школа	
32				Создание калейдоскопа при помощи инструментов трансформирования.	2		4	школа	
				Настройка линейки и привязка к направляющим.	2				
33				Размер документа.	2		4	школа	
				Треугольное выделение.	2				
34				Разбивка нового документа на 4 равные части.	2	2	4	школа	
				Вставляем первый фрагмент.	2				
				Копируем, отражаем, поворачиваем и перемещаем.	2				
35				Изменяем размер холста.	2	2	2	школа	
				Поворот на 45 градусов.	2				
36				Убираем лишние фрагменты.	2	2	2	школа	
				Инструменты Warp (Деформация) и PuppetWarp (Марионеточная деформация)	2				
37				Способы создания загнутого уголка в Photoshop	2	2	2	школа	
				Подготовка изображения к трансформированию	2				
38				Деформируем сетку и смещаем опорные точки	2	2	6	школа	

				Как сделать поверхность уголка текстурной с помощью стилей слоя	2				
				PuppetWarp (Марионеточная деформация) в CS5	2				
				Панель настроек инструмента PuppetWarp (Марионеточная деформация)	2				
39				Удаление фигуры с фонового слоя клавишей Del и функцией Content-Aware (С учетом содержания) в CS5	2	2	4	школа	
				DefineCustomShape (Создание произвольной фигуры)	2				
				Инструмент CustomShape (Произвольная фигура)	2				
40				Создадим новую составную фигуру.	2		6	школа	
				Создание фигуры из фотографии.	2				
				Связь текста с изображением	2				
41				Советы при работе со шрифтами.	2	2	4	школа	
				Создать текст в Photoshop очень легко.	2				
				Панель параметров инструмента Type (Текст).	2				
42				Ограничивающая рамка для ввода текста.	2	2	2	школа	
				Коррекция текста.	2				

43					Photoshop может проверять орфографию.	2	2	2	школа	
					Установка шрифтов.	2				
44					Текст можно вписать в фигуру.	2		2	школа	
45					<b>Контроль ЗУН</b>	2		4		
46					Выполнение и защита проекта	2		6	школа	
47					Выбор темы	2		2	школа	ИТОГОВЫЙ
					Создание проекта	2				
					Работа над ошибками	2				
					Защита проекта	2				
					<b>Итого</b>	<b>144</b>				

**КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**  
3 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Наименование темы	Количество часов учебных занятий			Место проведения	Форма контроля
						Всего	Теоретическое	Практическое		
1					Правила техники безопасности. Введение	2	2	-	школа	
2					Размер и разрешение изображения. Форматы файлов.	2	2	-	школа	
3					Как влияет Resolution (Разрешение) на качество снимка.	2	2		школа	
4					ImageSize (Размер изображения).	2		4	школа	
					Увеличение размера без потерь качества.	2				
5					Плагины для изменения размеров изображений.	2		4	школа	
					Подготовим изображение для размещения в интернете.	2				

6					SaveforWeb (Сохранить для Web).	2	1	1	школа	
7					Режимы наложения. Normal (Обычный). Dissolve (Затухание/Растворение). Режимы	2	1	1	школа	
8					Работать с режимами или без	2	1	1	школа	
9					Normal (Обычный)	2	2	2	школа	начальны й
					Dissolve (Затухание/Растворение)	2				
10					Создадим эффект фейерверка при помощи Режимы Dissolve (Затухание/Растворение)	2	1	1	школа	
11					Режимы затемнения	2	2	4	школа	
					Multiply (Умножение)	2				
					Создание тени с использованием режима Multiply (Умножение)	2				
12					Восстановление старых фотографий с использованием режима Multiply (Умножение)	2		4	школа	
					Рассмотрим в сравнении режимы затемнения	2				
13					Как меняя режимы наложения работать инструментом SpotHealingBrush (Точечная восстанавливающая кисть)	2		4	школа	
					Пример применения режима Darken (Затемнение) для коррекции пересвеченного неба	2				
14					Пример применения режимов ColorBurn (Затемнение основы) и LinearBurn (Линейный затемнитель) для вытягивания деталей в светах	2	1	1	школа	
15					Режимы осветления	2	2	2	школа	
					Группа осветляющих режимов	2				

16					Lighten (Замена светлым)	2		4	школа	
					Screen (Экран/Осветление)	2				
17					Контроль ЗУН	2		2	школа	промежуточный
18					Создадим эффект дождя	2	2	2	школа	
					LinearDodge/ Add (Линейный осветлитель/добавить)	2				
19					ColorDodge (Осветление основы)	2	2	2	школа	
					LighterColor (Светлее)	2				
20					Режимы повышения контрастности	2	2	2	школа	
					Группа режимов отвечающих за контраст.	2				
21					Hardlight (Жесткий свет)	2	2	2	школа	
					Overlay (Перекрытие).	2				
22					Упражнение на повышение контраста.	2	2	4	школа	
					Режим Overlay (Перекрытие) для наложения текстуры на изображение.	2				
					Текстурные буквы в режиме Overlay (Перекрытие).	2				
23					Космическая вспышка в режиме Linearlight (Линейный свет).	2	2	4	школа	
					Трещины в режиме Linearlight (Линейный свет).	2				
					Softlight (Мягкий свет).	2				
24					Романтический туман в режиме Softlight (Мягкий свет).	2	2	2	школа	
					Повышаем резкость с режимами наложения.	2				
25					Pinlight (Точечный свет).	2	2	2	школа	
					HardMix (Жесткое смешение).	2				
26					Vividlight (Яркий свет).	2	2	2	школа	

					Difference (Разница), Exclusion (Исключение), Subtract (Вычитание) и Divide (Разделить)	2				
27					Математические режимы сравнения.	2		4	школа	
					Difference (Разница).	2				
28					Режим Difference (Разница) для выравнивания слоев.	2		4	школа	
					Exclusion (Исключение).	2				
29					Из RGB в CMYK.	2	2	6	школа	
					Режим Difference (Разница) помогает легко выделить объект на градиентном фоне.	2				
					Использование режима Difference (Разница) для определения контуров.	2				
					Использование режимов Difference (Разница) и Exclusion (Исключение) с инструментом кисть.	2				
					Новые режимы наложения в Photoshop CS5.					
30					Subtract (Вычитание).	2	2	2	школа	
					Divide (Разделить).	2				
31					Художественные эффекты при помощи режима Divide (Разделить).	2	2	2	школа	
					Компонентные режимы (HLS)	2				
32					Hue (Цветовой тон), Saturation (Насыщенность), Color (Цветность) и Luminosity(Яркость/Свечение).	2	2	2	школа	
					Режим Luminosity (Яркость/Свечение).	2				
33					Режим Hue (Цветовой тон).	2	2	2	школа	
					Режим Color (Цветность/Цвет).	2				

34					Режим Saturation (Насыщенность).	2	2	2	школа	
					Dodge (Осветлитель), Burn (Затемнитель), Sponge (Губка).	2				
35					Расставляем акценты на фотографии.	2	2	2	школа	
					Маска слоя и альфа-канал	2				
37					<b>Контроль ЗУН</b>	2		2	школа	ИТОГОВЫЙ
38					Выполнение и защита проекта	2		10	школа	ИТОГОВЫЙ
					Выбор темы	2				
					Создание проекта	2				
					Работа над ошибками	2				
					Защита проекта	2				
					<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>				

## МАТРИЦА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Уровни	Критерии	Формы и методы диагностики	Методы и педагогические технологии	Результаты	Методическая копилка дифференцированных заданий
<b>Стартовый</b>	<p><b>Предметные:</b> приобретать первоначальные представления о компьютерной графике в программах Photoshop CorelDraw</p>	<p><i>Фронтальный устный опрос</i></p>	<p>Личностно-ориентированное развивающее обучение;</p>	<p>Предметные: – навыкам совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации; – применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>
	<p><b>Метапредметные:</b> овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности в сфере информационных технологий;</p>	<p><i>Мини-исследовательская работа</i></p>	<p>Разноуровневое обучение;</p>	<p>Метапредметные: – формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>
	<p><b>Личностные:</b> Навыки самостоятельного освоения материала</p>	<p><i>Мини-исследовательская работа</i></p>	<p>Проектные методы обучения;</p>	<p>Личностные: готовность и способность обучающихся к саморазвитию;</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>

<b>Базовый</b>	<p><b>Предметные:</b> развивать представления о цветокоррекции изображения и фотографий</p>	<p><i>Фронтальный устный опрос</i></p>	<p>Исследовательские методы обучения; Здоровьесберегающие технологии;</p>	<p>Предметные: – основным навыкам и умения использования компьютерных программ. обучающийся получит возможность научиться: – создавать баннеры и анимационные фильмы</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>
	<p><b>Метапредметные:</b> нахождение наиболее эффективных способов достижения результатов;</p>	<p><i>Фронтальный устный опрос, наблюдение за взаимодействием учащихся во время работы в группах</i></p>	<p>Технология решения изобретательных задач (ТРИЗ); Информационно-коммуникационные технологии;</p>	<p>Метапредметные: – умение работать индивидуально и в группе: находить общие решения и разрешать конфликты на основе учета интересов;</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>
	<p><b>Личностные:</b> Способность ответственно подходить к учебе, принимать сложные решения</p>	<p><i>Мини-исследовательская работа, наблюдение за взаимодействием учащихся во время работы в группах</i></p>	<p>Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр; Коллективная система обучения (КСО);</p>	<p>Личностные: формирование ответственного отношения к обучению, осознанному выбору и построению траектории образования на базе выбора профессиональных предпочтений;</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации</p>
<b>Продвинутый</b>	<p><b>Предметные:</b> работать с технической документацией.</p>	<p><i>Фронтальный устный опрос</i></p>	<p>Технология развития «критического мышления»;</p>	<p>Предметные: – осуществлять работу в облачных</p>	<p>памятки, планы, инструкции, справочные</p>

			Обучение в сотрудничестве (командная групповая работа);	приложениях. – выполнять визуализацию, разрабатывать видеоролики, заставки и т.д. – владеть навыками работы в команде (совместная работа над проектами, облачные системы).	материалы, наглядные опоры, иллюстрации
	<b>Метапредметные:</b> умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;	<i>Наблюдение за взаимодействием учащихся во время работы в группах</i>	Система инновационной оценки «портфолио»; Технология модульного и блочно-модульного обучения;	Метапредметные: – формирование и развитие компетентности в области системного администрирования и использования информационно-коммуникационных технологий	памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации
	<b>Личностные:</b> развитие навыков работы в команде,	<i>Мини-исследовательская работа, наблюдение за взаимодействием учащихся во время работы в группах</i>	Технология дистанционного обучения; Лекционно-семинарско-зачетная система обучения;	Личностные: умение находить выходы из спорных ситуаций.	памятки, планы, инструкции, справочные материалы, наглядные опоры, иллюстрации

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2017
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник. / Б. Минервин, В. Т. Шимко, А. В. Ефимов и др. : Под общей редакцией Г. Б. Минервина и В. Т. Шимко. -

М., «Архитектура С», 2016

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

4. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2016

5. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2016

6. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д: Феникс, 2015

7. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б. Устин. — М., АСТ: Астрель, 2017

8. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. — Минск, Харвест, 2021