**Дополнительная образовательная программа**

**«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

На 144 часа

На один год обучения

Возраст детей – от 8 до 17 лет

Преподаватель: Мархаев С.А.

2019 – 2020 г.

Пояснительная записка

Программа дополнительных курсов «Графический дизайн» разработана для учащихся средней школы с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса среди учащихся школы.

Дополнительные образовательные программы, в том числе и в образовательной области информационных технологий, дополняют и развивают возможности базовых и профильных курсов в удовлетворении разнообразных образовательных потребностей учащихся. Эти программы прямо связаны с выбором каждым школьником того содержания образования, которое отражает его интересы, как в настоящий момент, так и в связи с последующими жизненными планами.

Именно к программам такого типа относится программа «Графический дизайн», которая создавалась для повышения интереса обучающихся к информационным технологиям, графическому дизайну, и привития навыков, которые могут пригодиться им в дальнейшей профессиональной карьере. Изучение курса «Графического дизайна: Adobe Illustrator и Adobe Photoshop» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной графики.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе WorldWideWeb, связавшей в единую «паутину» миллионы отдельных «домашних страниц». Даже беглого путешествия по этим страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Направленность программы

Направленность данной образовательной программы – изучение графического дизайна с помощью векторного и растрового графических редакторов Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Новизна программы

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики компьютерной графики; профессиональная ориентация.

**Цель программы -** овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

**Задачи программы**

***образовательные***

* расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
* формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
* расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

***развивающие***

* развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
* развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
* формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.
* формирование творческого подхода к поставленной задаче;
* формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
* ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Требования к минимально необходимому уровню знаний, умений и навыков учащихся, необходимых для успешного освоения курса

* обладать навыками работы в среде Windows (уметь запускать приложения, выполнять типовые операции с файлами и папками);
* иметь представление о древообразной структуре каталогов, типах файлов;
* уметь работать в локальной сети, знать принципы ее построения.

Уровень обученности учащихся выявляется по трем параметрам и определяется как минимальный, общий, продвинутый.

* 1. Теоретические знания:

Критериями оценки являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

* 1. Знание технологии:

Критериями оценки являются: степень усвоения материала, глубина, широта и системность знания технологии.

* 1. Уровень овладения практическими умениями и навыками:

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Методы определения уровня обученности: собеседование, наблюдение, опрос, тестирование, экспертная оценка компьютерного проекта.

**Текущий контроль** уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий, например, создание новогодней открытки, календаря с изображением автора и др.

**Тематический контроль** проводится после изучения разделов в форме курсовых отчетных работ: навыки работы с кривыми «Безье», создание графического элемента с помощью простых геометрических фигур, отрисовка собственного логотипа.

**Итоговый контроль** реализуется в форме выполнения итогового проекта «Виртуальный фотоальбом».

**Контроль теоретических знаний** в течение всего учебного года, а также итоговый в конце обучения на курсе, проводится в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную. При этом в компьютерной программе ведется журнал полученных результатов в % содержании за каждый тест.

**Формы проведения занятий:** лекции, беседы, демонстрация, са­мостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного процесс.Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

**Аппаратное обеспечение:**

* Компьютеры учащихся;
* Компьютер преподавателя;
* Проектор;
* Интерактивная доска;
* Принтер;
* Сканер.

**Программное обеспечение:**

* Windows 7 и выше;
* Adobe Illustrator CS3 ивыше;

Для практического освоения правил работы в, класс должен быть подключен к Интернету.

Программа рассчитана на 144 часов обучения. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

В группы для обучения специального отбора не производится. Принимаются все желающие от 8-17 лет, проявляющие интерес к компьютеру, как объекту познания. Формировать группы желательно из учащихся близкого возраста, чтобы оптимально выбрать методы и приёмы обучения.

Количество учащихся в группе должно быть таким же, как количество компьютеров в компьютерном классе, чтобы каждый ученик мог работать за отдельным компьютером.

**«УТВЕРЖДАЮ»**

**Директор ЦДО г. Закаменск**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Д.В.Цыренова**

**« » \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 -2020 г.**

Учебно-тематический план

**«Графический дизайн»**

**на 144 часа.**

**Возрастная категория от 3-10 класс**

**преподаватель Мархаев Санжа Анатольевич.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и дисциплин** | **Всего часов** | **Распределение часов по неделям** | | |
| **В том числе** | | **Форма контроля** |
| **Теория** | **Практические занятия** |
| 1. | **Раздел I. Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator.** | 82 | 10 | 72 | просмотр |
| 2. | **Раздел II. Применение возможностей векторного графического редактра AdobeIllustrator при при создании элементов фирменного стиля.** | 40 | - | 40 | просмотр |
| 3. | **Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.** | 22 |  | 22 | просмотр |
|  | **Итого:** | **144** | **10** | **122** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование и содержание разделов** | **Всего часов** |  |
|  | **Раздел I. Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator.** | **82** |  |
|  | ТБ. Введение. Интерфейс программы AdobeIllustrator. Знакомство с рабочей областью. | **2** |  |
|  | Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования. | **2** |  |
|  | Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками. | **2** |  |
|  | Создание дополнительных обводок, работа с палитрой Обводка. | **2** |  |
|  | Работа с палитрой Appearance. | **2** |  |
|  | Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов. | **2** |  |
|  | Работа с палитрой Цвет и панелью Control | **2** |  |
|  | Заливка и обводка объектов. Работа с палитрой «Образцы». | **2** |  |
|  | Создание градиентной заливки. Палитра «Градиент», «Цвет», цветовые группы. | **2** |  |
|  | Настройка фонтанных заливок. Сохранение на палитре Образцы. | **2** |  |
|  | Создание бесшовных паттернов (цветочный и геометрический орнамент). | **2** |  |
|  | Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Создание упаковки. | **2** |  |
|  | Создание подарочного пакета с использованием паттернов. | **2** |  |
|  | Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Домик в деревне». | **2** |  |
|  | Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Домик в деревне». | **2** |  |
|  | Эффекты и трансформации (свободная трансформация, втягивание и раздутие, зиг-заг и др.). Проект «Цветы в вазе». | **2** |  |
|  | Создание сложных форм из простых при помощи палитры «Обработка контуров». | **2** |  |
|  | Техника Оверлеппинг | **2** |  |
|  | Использование инструмента «Перо». | **2** |  |
|  | Работа с узлами и точками. | **2** |  |
|  | Редактирование контуров, операции с опорными точками при работе с группы инструментов Перо. | **2** |  |
|  | Работа с инструментом градиентная сетка. | **2** |  |
|  | Работа с инструментом градиентная сетка (продолжение). | **2** |  |
|  | Техники рисования в программе Adobe Illustrator – рисование по силуэту. | **2** |  |
|  | Техники рисования в программе Adobe Illustrator – рисование по силуэту. | **2** |  |
|  | Работа с инструментов Перспектива | **2** |  |
|  | Работа с инструментов Перспектива | **2** |  |
|  | Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.). | **2** |  |
|  | Верстка текста в Adobe Illustrator при помощи панелей Character. | **2** |  |
|  | Палитры форматирования текста. Создание флайера. | **2** |  |
|  | Работа со слоями. Маски отсечения. | **2** |  |
|  | Создание театральной афиши с помощью Adobe Illustrator. | **2** |  |
|  | Создание театральной афиши с помощью Adobe Illustrator (продолжение). | **2** |  |
|  | Создание типографического постера с помощью Adobe Illustrator. | **2** |  |
|  | Создание типографического постера с помощью Adobe Illustrator продолжение). | **2** |  |
|  | Создание элементов фирменного стиля (логотипа). | **2** |  |
|  | Создание элементов фирменного стиля (визитки). | **2** |  |
|  | Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки). | **2** |  |
|  | Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации). | **2** |  |
|  | Создание элементов фирменного стиля (создание конвертов). | **2** |  |
|  | Создание элементов фирменного стиля (разработка папки). | **2** |  |
|  | **Раздел II. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop.** | **40** |  |
|  | Интерфейс программы AdobePhotoshop. Знакомство с рабочей областью. | **2** |  |
|  | Изучение панели инструментов Tools. Знакомство с панелью Опций. | **2** |  |
|  | Использование инструмента Волшебная палочка. Работа с Прямоугольным и Круглым выделением. | **2** |  |
|  | Работа со слоями. Палитра Слои. Добавление, копирование, удаление слоя. Изменение порядка. Стили слоя. | **2** |  |
|  | Работа с инструментом Кисть. Выбор параметры кисти. Создание изображения при помощи кисти. | **2** |  |
|  | Загрузка кистей. Создание изображения при помощи кисти. | **2** |  |
|  | Работа с инструментом Карандаш. Выбор параметров карандаша. Создание изображения при помощи карандаша. | **2** |  |
|  | Изменение настроек инструмента Карандаш. Создание изображения при помощи карандаша | **2** |  |
|  | Инструменты Заливка и Градиент. Создание изображения с различными вариантами фона. | **2** |  |
|  | Загрузка градиентных заливок. Создание изображения с различными вариантами фона. | **2** |  |
|  | Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость и контраст, цветовой баланс, цветовой тон и насыщенность. | **2** |  |
|  | Изучение инструментов реставрации и ретуширования изображения: штамп, лечащая кисть, заплатка. | **2** |  |
|  | Ретушь и восстановление старинных фотографий при помощи дополнительных плагинов. | **2** |  |
|  | Работа с заливками. Однородные заливки, градиентные заливки. Изучение группы инструментов: Размытие, резкость, Искажение. | **2** |  |
|  | Изучение инструментов группы Pen. Приемы работы с инструментом Pen при выделении графических объектов. | **2** |  |
|  | Работа с инструментом Текст. Текстовый слой. Стилизация текста. | **2** |  |
|  | Работа с Масками. Использование каналов и режима Быстрой маски. | **2** |  |
|  | Работа с Масками слоя. Создание Маски текста. | **2** |  |
|  | Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. Цветовая автокоррекция. | **2** |  |
|  | Использование фильтров AdobePhotoshop при работе с растровыми изображениями. | **2** |  |
|  | **Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.** | **22** |  |
|  | Создание коллажа. Фотомонтаж. | **2** |  |
|  | Создание коллажа. Фотомонтаж. | **2** |  |
|  | Создание спец. эффектов в программе AdobePhotoshop с использованием фильтров и стилей слоя. | **2** |  |
|  | Ретушь и восстановление старинной фотографии. | **2** |  |
|  | Ретушь и восстановление цветной фотографии | **2** |  |
|  | Перевод из черно-белого изображения в цветное | **2** |  |
|  | Перевод из черно-белого изображения в цветное | **2** |  |
|  | Создание эффекта «Глянцевой обложки» | **2** |  |
|  | Создание эффекта «Глянцевой обложки» | **2** |  |
|  | Цветокоррекция изображений, подготовка к печати. | **4** |  |
| **Всего часов:** | | **144** |  |

**Содержание предмета на 144 часа обучения**

Раздел I. Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator

Теория

* Знакомство с техникой безопасности;
* Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK;
* Изучение интерфейса векторного графического редактора Adobe Illustrator;
* Знакомство с Главным меню, меню Контрол, Панелью инструментов, рабочей областью.

Практика

* Настройка рабочего пространства редактора Adobe Illustrator;
* Обучение работе с инструментарием программы Adobe Illustrator, палитрами, настройка монтажной области;
* Работа с заливками и контурами;
* Изучение палитры Обработка контуров;
* Работа с кривыми безье;
* Работа с текстом.

**Раздел II. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop**

Практика

* Изучение принципа работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;
* Изучение интерфейса графического редактора Adobe Photoshop;
* Знакомство с Главным меню, меню Опций, Панелью инструментов, рабочей областью.
* Настройка рабочего пространства редактора Adobe Photoshop;
* Обучение работе с инструментарием программы Adobe Photoshop, палитрами, настройка рабочей области;
* Изучение принципа работы инструментов выделения;
* Ретушь изображений, старинных фотографий;
* Перевод из черно-белого в цвет;
* Работа со слоями, создание коллажей.

**Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.**

Практика

* Изучение фильтров, спецэффектов и их применение приобработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др;
* Изучение и применение эффектов наложения к цифровому изображению.

Список литературы

1. Официальный учебный курс AdobePhotoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop,- М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
3. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
4. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. : Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007
5. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006