

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дворец творчества детей и молодежи Колпинского района Санкт-Петербурга

УТВЕРЖДЕНА  
приказом ДТДиМ  
от 30.05.2023 г. № 307-ОД

Рабочая программа  
по дополнительной общеразвивающей программе

**«Компьютерная графика»**

Первого года обучения

Срок освоения – 1 год  
Возраст обучающихся – 10-15 лет

Разработчик:  
Коймова Ксения Леонидовна,  
педагог дополнительного образования, методист  
отдела техники

### **1. Особенности первого года обучения**

На первом году обучения осуществляется освоение основного инструментария программ векторной и растровой графики Adobe Illustrator, Adobe Photoshop и Adobe InDesign. Учащиеся знакомятся с основными понятиями компьютерной графики и графического дизайна при создании соответствующих продуктов. Получают навыки создания векторных объектов, подбора цветовых и шрифтовых сочетаний, работы с цифровыми изображениями. Овладевают навыком анализа и работы с брифом, выполняют разработку и создание своих первых дизайнерских продуктов, таких как логотип, постер/афиша, буклет и т.п.

На первом году обучения педагогом реализуется наблюдение за индивидуальными особенностями и способностями к получению и закреплению учащимися навыков работы при создании компьютерной графики. На данном этапе происходит анализ педагогом и выявление одаренных учащихся. Вариативность в практической части программы позволяет учащимся пробовать свои силы при выполнении заданий разного уровня сложности.

**Наполняемость учебных групп на первом году обучения составляет 15 человек**

**Сроки реализации программы 2 года обучения 144 часа**

**Режим занятий**

144 часа, 2 раза в неделю по 2 часа

**Условия набора и формирования групп первого года обучения**

В реализации программы принимают участие дети от 10 до 15 лет на основе добровольного вступления в объединение. Обучающиеся объединяются в группу из 15 человек по возрастам: 10-12 лет и 13-15 лет.

**Особенности организации образовательного процесса**

Форма организации образовательной деятельности осуществляется как аудиторная, так и внеаудиторная, что позволит обеспечить безопасность учащихся в соответствии со Стандартом безопасности образовательной организации, реализующей дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы.

Под внеаудиторной формой подразумеваются занятия, которые будут проходить с применением электронного обучения с помощью различных образовательных ресурсов для выполнения следующих видов самостоятельной работы обучающихся: конспектирование, реферирование дополнительной литературы, поиск информации по теме в Интернете, систематизация применяемых знаний и наглядное их представление в виде презентаций и творческих работ в программах растровой и векторной графики, выполнение индивидуальных домашних заданий. В качестве форм контроля выполнения самостоятельной работы учащихся используются компьютерные тестовые задания и онлайн-тестирования на соответствующих платформах.

Аудиторная форма занятий представляет собой работу на занятиях по типу лекций (изучение теории) и практических занятиях.

## **2. Задачи первого года обучения**

### ***Обучающие:***

1. Сформировать навыки работы в редакторах для создания векторной и растровой графики;
2. Научить разбираться в основных техниках при создании изображений и использовать эти техники в своей деятельности;
3. Дать представления об основных профессиях компьютерной графики.
4. Научить разрабатывать и создавать дизайнерский продукт (логотип, плакат, буклет и т.п.), используя средства графических редакторов;

### ***Развивающие:***

1. Развивать мотивацию ребенка к познанию и изучению компьютерных программ;
2. Развивать навыки работы с информацией при использовании графических редакторов на компьютере;
3. Развивать навыки анализа брифа (технического задания) для разработки продуктов компьютерной графики;

### ***Воспитательные:***

1. Создать условия для успешной адаптации в объединении, а также умения работать в команде и договариваться с другими участниками образовательного процесса;
2. Сформировать культуру поведения в детском коллективе.

### **3. Содержание первого года обучения**

*Тема 1. Основы компьютерной графики в векторном редакторе (Adobe Illustrator). Основы цифрового дизайна.*

#### **Теория 14 часов**

Эпоха цифрового дизайна: цифровая эстетика и новые медиа. Обзор профессий мира компьютерной графики. Начало работы в векторном редакторе (Adobe Illustrator). Обзор интерфейса и основные инструменты программы.

Применение принципов графического дизайна при создании продуктов в векторных и растровых редакторах. Макет и навигация: основы композиции. Линия, пятно, тон. Контурная графика.

Симметрия и асимметрия. Геометрический композиционный центр. Замкнутая и открытая композиция. Правило золотого сечения. Правило третей. Динамика и статика в изображении, движение, ритм.

Теория цвета. Понятия “Тон”, “Насыщенность”, “Яркость”. Формула цветовой гармонии - цветовой круг (монохроматичность, аналоговая, комплиментарность, контрастная триада, классическая триада, прямоугольная система). Читательность цвета.

Цветовое восприятие: воздействие цвета на физиологию человека. Смысловая нагрузка цвета. Цветовые ассоциации. Цвет в информационном дизайне.

Типографика и фирменный шрифт. Стиль и внешний вид текста, способы работы с текстом. Инструмент “Текст” в графическом редакторе: текстовый фрейм и преобразование текста в кривую. Атрибуты инструмента Текст. Шрифтовое конструирование, иерархия. Интерлиньяж, кернинг, трекинг.

Специфика подбора шрифтовых пар. Иерархия текста, структура, ритм, пространство. Способы размещения текста на траектории.

#### **Практика 30 часов**

Работа с кривыми безье: инструменты “Перо” (“Перо+”, “Перо-”), “Кривизна”, “Выделение” и “Частичное выделение”. Практическая работа с безье: создание каллиграфической надписи.

Создание композиции из абстрактных форм по теме “Эмоции и состояния” в технике аппликации из бумаги, журналов и т.п.

Работа с инструментами фигур (прямоугольник, эллипс, многоугольник, звезда) и с заливкой цветом (контуром).

Работа с инструментами группы формирования объектов - обработка контуров. Группирование и разгруппирование, соединение и разъединение объектов. Объединение, пересечение, исключение.

Создание абстрактной композиции в программе векторной графики (Adobe Illustrator) при помощи изученных инструментов.

Создание простых изображений с помощью фигур. Рисование животных, растений и пр. из примитивов.

Использование программ, помогающих подбирать цветовые сочетания: [kuler.adobe.com](http://kuler.adobe.com), [web.colorotate.org](http://web.colorotate.org), [pictaculous.com](http://pictaculous.com), [colorscheme.ru](http://colorscheme.ru). Подбор нескольких цветовых сочетаний в программах.

Выполнение упражнений на построение шкалы цветовой четкости: определение цветов, приближающий цвет, удаляющий цвет, оттенок, одновременный контраст, аналогичные, дополнительные.

Создание пяти свободных композиций цветом, абстракций с учетом сочетания цветов (можно выполнять красками, в векторном редакторе или в любой другой программе по желанию).

Работа со слоями в графическом редакторе. Перемещение объектов по слоям. Выполнение основных действий с командами изменения положения объектов.

Практическая работа по созданию графического продукта навигации (дизайн карты, схемы, графики, диаграммы и т.п.) с использованием изученных инструментов векторного редактора и работа с цветом (цветовых сочетаний).

Создание текстового фрейма и его наполнение в программе. Редактирование текста в параметрах “Свойства”. Преобразование текста в кривую. Работа с опорными точками - деформация шрифта.

Размещение текста вдоль кривой. Размещение текста внутри объектов, геометрических фигур. Создание рисунка с помощью текстовых блоков. Размещение текста вдоль разомкнутой кривой и его отделение от траектории.

Выполнение практической работы по созданию гармоничной шрифтовой композиции с учетом иерархии текста, ритма и пространства.

Выполнение практического задания “Шрифтовое конструирование” по созданию текста, как рамки (например, рамки к эмблемам).

Создание типографического плаката в швейцарском стиле.

Создание паттерна (узора) из абстрактных фигур в векторном редакторе Adobe Illustrator.

Создание иллюстрации. Подбор референсов и персон. Размещение скетча/фотографии на слое с прозрачностью. Отрисовка инструментами “Перо”, “Карандаш”, “Кривизна”, фигуры и пр. Раскрашивание персонажа и отрисовка фона.

*Тема 2. Разработка бренд-айдентики в программе векторной графики (Adobe Illustrator).*

### **Теория 12 часов**

Основные понятия и цель брендинга. Визуальная концепция бренда и использование Illustrator для создания фирменного стиля. Виды брендинга.

Коммуникационная стратегия. Как работать с данными и брифом. Что такое метафора бренда. Имя и слоган бренда.

Логотип и знак. Шрифтовая конструкция логотипа. Изображение и текст. Слово как изображение. Изображение (иконка), встроенное в текст.

Правила поведения логотипа. Иконки, стикеры и значки. Общий стиль при разработке и навигации.

Брендбук, логобук и гайдлайны. Разбор кейсов. Основные продукты: визитная карточка, бейдж, бланк, конверт, сувенирная продукция (ручки, блокноты, кружки и т.п.), этикетки, календари и пр.

Упаковка. Виды упаковок и разверток к ним. Разбор процесса создания упаковки в векторном редакторе.

## **Практика 26 часов**

Создание и отрисовка иконок в векторном редакторе.

Проведение мозгового штурма, создание эскизов логотипа и отрисовка итогового варианта в программе векторной графики (Adobe Illustrator).

Создание трех независимых монограмм для первой буквы фамилии по принципу рисования буквы с добавлением изображения.

Разработка и создание символического логотипа (логотип-иконка).

**Вариант 1:** 2 логотипа-иконки.

**Вариант 2:** 3-5 логотипов-иконок.

Разработка и создание текстового логотипа (только шрифтовая конструкция).

**Вариант 1:** 2 шрифтовых логотипа.

**Вариант 2:** 3-5 шрифтовых логотипов.

Разработка и создание комбинированного логотипа (знак + шрифт).

**Вариант 1:** 2 комбинированных логотипа.

**Вариант 2:** 3-5 комбинированных логотипов.

Разработка и создание логотипа-эмблемы.

**Вариант 1:** 2 логотипа-эмблемы.

**Вариант 2:** 3-5 логотипов-эмблем.

Разработка и создание логотипа, где символ/знак вписан в типографику.

**Вариант 1:** 2 логотипа-иконки.

**Вариант 2:** 3-5 логотипов-иконок.

Работа над мини-проектом «Сотворите свою визуальную индивидуальность (личный логотип)»: проведение мозгового штурма, создание эскизов, отрисовка от 1 до 3-х вариантов логотипа в программе векторной графики.

**Вариант 1:** Продолжение работы над мини-проектом личного логотипа. Создание правил поведения логотипа для презентации: создание цветной выворотки (размещение логотипа на цветном фоне), черно-белой выворотки (размещение логотипа на черном фоне).

**Вариант 2:** Продолжение работы над мини-проектом личного логотипа. Создание правил поведения логотипа для презентации: создание цветной выворотки (размещение логотипа на цветном фоне), черно-белой выворотки (размещение логотипа на черном фоне). Создание фирменной цветовой и шрифтовой палитры.

Создание визитки с использованием одного из разработанных ранее логотипов.

**Вариант 1:** Создание визитки с использованием одного из разработанных ранее логотипов. *Предусматривается помощь педагога.*

**Вариант 2:** Создание линейки фирменной канцелярии в едином стиле (визитка, конверт, бланк для письма, ручка) с использованием одного из разработанных ранее логотипов. *Самостоятельная работа.*

Разработка и оформление сувенирной продукции с одним из разработанных ранее логотипов.

Разработка и создание макета упаковки. Печать и сборка.

*Тема 3. Работа с фотоизображениями в редакторе растровой графики (Adobe Photoshop).*

## **Теория 12 часов**

Интерфейс и базовые функции растрового редактора (Adobe Photoshop). Ретушь и цветокоррекция в программе.

Duotone изображение. Способы обтравки изображения в программе растровой графики.

Освещение и тени. Перспектива. Глубина резкости. Этапы создания коллажа. Фотоманипуляции.

Мокап - что это и для чего он необходим. Принципы создания мокапа в растровом редакторе.

Постеры в Adobe Photoshop.

Основы создания сайта в редакторе растровой графики (добавление интерактивности при сохранении в .pdf). Gif в Adobe Photoshop.

### **Практика 20 часов**

Начало работы в редакторе: загрузка изображения и применение настроек цветокоррекции. Настройка размеров изображения.

Создание Duotone изображения. Работа с кривыми.

Обтравка изображения. Работа со светом и тенью, перспективой и глубиной резкости изображения.

Работа с фоном растрового изображения: вырезание объектов из фотографий. Использование одной или нескольких техник вырезания, применение маски слоя.

Создание коллажа в программе растровой графики. Создание фотоманипуляции.

Разработка и создание постера в программе растровой графики Adobe Photoshop.

Создание gif в Photoshop.

Создание анимированного логотипа.

Создание мокапа в программе растровой графики. разработка и создание реалистичного мокапа.

Создание макета сайта в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Сохранение в формате интерактивного PDF-файла.

### *Тема 4. Верстка и многостраничный дизайн.*

#### **Теория 6 часов**

Введение в Adobe InDesign. Интерфейс программы. Верстка текста и изображения. Модульная сетка. Одностраничная верстка. Устройство документа: создание документа и настройка параметров страницы. Линейки, поля и колонки в программе.

Текстовый фрейм: ввод, выделение и перемещение текста. Настройка текстового фрейма. “Поток текста” в программе верстки.

Оформление журнальной статьи. Многостраничная верстка. Верстка листовки, буклета, лифлета, интерактивного лифлета в Adobe InDesign или Adobe Illustrator. Сравнение инструментов двух программ.

### **Практика 12 часов**

Создание документа в программе Adobe InDesign. Задание параметров страницы. Настройка границ, полей и колонок. Использование направляющих.

Работа с сетками. Изменение масштаба. Управление окнами. Сохранение документов. Работа с текстом.

Работа с текстом. Перемещение и удаление. Использование палитры. Установка гарнитуры и размера кегля. Текстовые эффекты.

Верстка лонгрида по правилам типографики. Выполнение работы с элементами интерфейса. Использование панели инструментов. Создание сложных разворотов.

Разработка и создание листовки. Верстка в программе. Разработка дизайна буклета/лифлета с использованием модульной сетки. Верстка буклета в Adobe InDesign или Adobe Illustrator по выбору.

Разработка и создание интерактивного лифлета. Верстка лифлета в Adobe InDesign или Adobe Illustrator по выбору.

*Тема 5. Разработка и создание итогового дизайнерского продукта (векторная и растровая графика)*

### **Практика 6 часов**

Творческое задание «Дизайнерский продукт». Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Создание рисунков и эскизов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции. Выполнение работы. Завершение работы над проектом. Презентация продукта.

**Вариант 1:** Учащийся выбирает для создания итогового продукта одну программу.  
**Возможна помощь педагога.**

**Вариант 2:** Учащийся использует несколько программ для создания полноценной разработки и презентации итогового продукта. **Самостоятельная работа.**



#### **4. Планируемые результаты первого года обучения**

##### ***Личностные:***

1. Обладание индивидуально выраженным стилем в создании своих работ средствами компьютерной графики;
2. Сформированные социальные компетенции внутри объединения, умения работать в команде;
3. Сформированные представления о профессиях сферы компьютерной графики;
4. Сформированная культура взаимодействия в коллективе;

##### ***Метапредметные:***

1. Устойчивая мотивация к занятиям компьютерной графикой;
2. Развитое умение работы с информацией на компьютере, посредством создания собственных работ;
3. Развитое умение анализировать и работать с брифом (техническим заданием) для разработки продукта компьютерной графики;

##### ***Предметные:***

1. Знания основного инструментария программ векторной и растровой графики;
2. Знания основных техник работы с компьютерными объектами в программах векторной и растровой графики;
3. Знания общей закономерности разработки и создания дизайнерских продуктов (логотип, буклет и т.п.);

##### **Формы предъявления результатов:**

Участие в конкурсах различных уровней по направлению деятельности объединения.

Участие в отборочных этапах конкурсов и соревнований профессионального мастерства («SkillsDay юного графического дизайнера» и WSRJ) по компетенции «Графический дизайн». На этом этапе учащиеся, проявившие повышенную мотивацию/одаренность, полностью самостоятельно выполняют творческую работу, согласно брифу, приближенному к настоящему заданию для профессионального графического дизайнера.