

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

УТВЕРЖДЕНА
приказом ДТДиМ
от 04 июня 2024 г. № 324-ОД

Рабочая программа
по дополнительной общеразвивающей программе

«Информационные технологии для творчества»

Первого года обучения

Срок освоения – 1 год

Возраст обучающихся – 12-17 лет

Разработчик(и):
Рыжикова Наталья Алексеевна,
педагог дополнительного образования
Кузьмин Алексей Владимирович,
педагог дополнительного образования
Нехаенко Ксения Альбертовна,
педагог дополнительного образования

1. Особенности организации образовательного процесса

За 36 планируемых часов учащиеся получают возможность попробовать себя в различных сферах применения информационных технологий: они получают знания и навыки, необходимые для работы в программе работы в программе 3D-моделирования в Blender, создания векторных иллюстраций в Adobe Illustrator, обработки фотографий в Adobe Photoshop.

Наполняемость учебных групп: 10 человек.

Сроки реализации программы 1 месяц, 36 часов.

Режим занятий 36 часов, 4 раза в неделю по 3 часа

Условия набора и формирования групп первого года обучения

Принимаются учащиеся, проявившие интерес к информационным технологиям. Программа предназначена для учащихся в возрасте 12-17 лет, имеющих навыки работы с персональным компьютером.

Разновозрастная группа формируется по факту набора необходимого количества обучающихся. Количество учащихся в группе соответствует количеству ПК в учебном классе.

Особенности организации образовательного процесса

Форма организации образовательной деятельности – аудиторная: она представляет собой работу на занятиях по типу бесед (изучение теории), практических занятий, выполнения творческого проекта.

2. Задачи программы

Обучающие:

- Познакомить с инструментарием редактора растровой графики Adobe Photoshop, необходимым для обработки фотографий;
- Познакомить с инструментарием программы векторной графики Adobe Illustrator, необходимым для создания иллюстраций;
- Познакомить с инструментарием программы 3D-моделирования Blender, необходимым для создания визуализаций.

Развивающие:

- Развивать способность к управлению собственным краткосрочным проектом на всех этапах его реализации;
- Создать условия для оценки учащимися своего физического состояния и развития умения снятия напряжения;
- Создание условий для ориентирования учащихся в сферах деятельности, связанных с информационными технологиями.

Воспитательные:

- Содействие раннему осознанному предпрофессиональному самоопределению обучающихся и их осознанному выбору дальнейшего образования по дополнительным общеразвивающим программам отдела техники;
- Воспитание в обучающихся объективного восприятия как собственных, так и чужих творческих работ.

3. Содержание программы

Тема 1. Модуль 1. 3D-моделирование в Blender.

Теория 3 часов

Основные понятия 3D-моделирования. Виды 3D-моделирования. Постановка кадра и настройка освещения на 3D-сцене.

Практика 9 часов

Создание проекта и знакомство с интерфейсом программы Blender3D. Добавление примитивов на сцену и настройка их пространственных характеристик. Работа в режиме редактирования объекта. Объединение объектов.

Создание UV-развёртки 3D-модели. Создание материалов и настройка их свойств.

Работа с модификаторами. Создание и настройка системы частиц.

Создание и настройка камеры. Настройка освещения. Настройка движка визуализации. Настройка визуальных эффектов. Итоговый рендер сцены в формате 2D-изображения.

Тема 2. Модуль 2. Иллюстрации в Adobe Illustrator.

Теория 3 часа

Основы работы в Adobe Illustrator. Интерфейс программы. Настройки перед началом работы. Сведения о векторных изображениях. Сохранение проектов.

Практика 9 часов

Масштабирование и перемещение по проекту, слои и группы, иерархия, артборды. Контуры. Управляющие линии и точки. Рисование простых линий и фигур. Создание набора из 6 иконок, объединенных общей темой.

Работа с пером, обводки и заливка. Монолинейная иллюстрация.

Работа с цветом. Применение классической цветовой теории на практике. Характеристики тона и цвета. Цветовой круг, составление сочетаний и создание гармоничных пар. Работа с перспективой. Теория композиции: визуальное равновесие, статичная и динамичная композиция, частые ошибки.

Рисование векторных персонажей. Приемы работы с референсами. Построение разных поз человека и рисование эмоций. Создание портфолио векторных работ.

Тема 3. Модуль 3. Ретушь фотографий в Adobe Photoshop.

Теория 3 часа

Знакомство с программой Adobe Photoshop. Создание и редактирование проекта. Изучение интерфейса и основных инструментов. Инструменты для работы с фигурами, выделения, фильтры и стили.

Практика 9 часов

Редактирование слоя. Действия со слоями, виды слоев. Изменение масштаба. Перемещение по изображению. Отмена и возврат действий.

Работа с фигурами, выделения, фильтры и стили. Практическое применение инструментов лассо, волшебная палочка, быстрое выделение, выделение цвета, перо, быстрая маска.

Цветокоррекция. Использование кривых, настройка цветового тона и насыщенности, сочность, цветовой баланс, тени и свет. Работа с заданными картинками: обработка цвета, выделение объектов, градиент, кисти.

Удаление и перемещение элементов. Работа с инструментами штамп, заплатка, ластик. Презентация готовых проектов.

4. Планируемые результаты

Личностные:

- Стремление к раннему предпрофессиональному самоопределению и осознанному выбору применения творческих сил;
- Проявление уважения как к собственным, так и к чужим творческим работам.

Метапредметные:

- Способность управлять собственным краткосрочным проектом на всех этапах его реализации;
- Умение адекватно оценить свое физическое состояние, снять напряжение;
- Способность ориентироваться в сферах деятельности, связанных с информационными технологиями.

Предметные:

- Знание необходимого инструментария редактора растровой графики Adobe Photoshop, необходимым для обработки фотографий;
- Знание необходимого инструментария программы векторной графики Adobe Illustrator, необходимым для создания иллюстраций;
- Знание необходимого инструментария программы 3D-моделирования Blender, необходимым для создания визуализаций.

Формы предъявления результатов:

Выставка итоговых творческих проектов учащихся.