

УТВЕРЖДЕН  
приказом ДТДиМ  
от 30.05.2023 г. № 307-ОД

**Календарно – тематический план**  
дополнительной общеразвивающей программы  
«Компьютерная графика»  
1-го года обучения, группа № 112-Т 2023/2024 учебный год

№ темы	Наименование тем программы и тем занятий	Кол-во часов			Число и месяц занятия
		всего	теория	практи ка	
1	<b>Основы компьютерной графики в векторном редакторе (Adobe Illustrator). Основы цифрового дизайна.</b>				
	Цифровая эстетика и новые медиа. Начало работы в векторном редакторе (Adobe Illustrator)	2	1	1	04.09.2023
	Основные инструменты программы. Работа с кривыми безье	2	1	1	07.09.2023
	Применение принципов графического дизайна. Создание композиции из абстрактных форм.	2	1	1	11.09.2023
	Макет и навигация: основы композиции	2	1	1	14.09.2023
	Работа с инструментами фигур и с заливкой цветом	2	-	2	18.09.2023
	Симметрия и асимметрия. Работа с инструментами группы формирования.	2	1	1	21.09.2023
	Динамика и статика в изображении, движение, ритм.	2	1	1	25.09.2023
	Теория цвета. Создание абстрактной композиции в программе векторной графики	2	1	1	28.09.2023
	Читабельность цвета.	2	1	1	02.10.2023
	Цветовое восприятие. Создание простых изображений с помощью фигур.	2	1	1	05.10.2023
	Цветовые ассоциации. Рисование животных, растений и пр. из примитивов.	2	1	1	09.10.2023
	Использование программ, помогающих подбирать цветовые сочетания.	2	-	2	12.10.2023
	Выполнение упражнений на построение шкалы цветовой четкости.	2	-	2	16.10.2023
	Создание пяти свободных композиций цветом, абстракций с учетом сочетания цветов.	2	-	2	19.10.2023
	Работа со слоями в графическом редакторе.	2	-	2	23.10.2023
	Практическая работа по созданию графического продукта навигации	2	-	2	26.10.2023
	Типографика и фирменный шрифт. Создание текстового фрейма и его наполнение в программе текстом гимна России.	2	1	1	30.10.2023
	Шрифтовое конструирование, иерархия.	2	1	1	02.11.2023
	Специфика подбора шрифтовых пар.	2	1	1	09.11.2023
	Способы размещения текста на траектории.	2	1	1	13.11.2023
	Создание паттерна (узора) из абстрактных фигур в векторном редакторе.	2	-	2	16.11.2023
	Создание иллюстрации.	2	-	2	20.11.2023
2	<b>Разработка бренд-айдентики в программе векторной графики (Adobe Illustrator).</b>				
	Основные понятия и цель брендинга. Создание и отрисовка иконок в векторном редакторе.	2	1	1	23.11.2023
	Использование Illustrator для создания фирменного стиля.	2	1	1	27.11.2023

	Создание и отрисовка иконок в векторном редакторе.				
	Как работать с данными и брифом. Проведение мозгового штурма.	2	1	1	30.11.2023
	Имя и слоган бренда.	2	1	1	04.12.2023
	Логотип и знак. Создание эскизов логотипа и отрисовка итогового варианта в программе векторной графики.	2	1	1	07.12.2023
	Изображение (иконка), встроенное в текст.	2	1	1	11.12.2023
	Правила поведения логотипа.	2	1	1	14.12.2023
	Общий стиль при разработке и навигации.	2	1	1	18.12.2023
	Брендбук, логобук и гайдлайны.	2	1	1	21.12.2023
	Основные продукты.	2	1	1	25.12.2023
	Упаковка.	2	1	1	28.12.2023
	Разбор процесса создания упаковки в векторном редакторе.	2	1	1	11.01.2024
	Разработка и создание текстового логотипа	2	-	2	15.01.2024
	Разработка и создание комбинированного логотипа	2	-	2	18.01.2024
	Разработка и создание логотипа-эмблемы.	2	-	2	22.01.2024
	Работа над мини-проектом «Сотворите свою визуальную индивидуальность (личный логотип)»	2	-	2	25.01.2024
	Создание визитки с использованием одного из разработанных ранее логотипов.	2	-	2	29.01.2024
	Разработка и оформление сувенирной продукции	2	-	2	01.02.2024
	Разработка и создание макета упаковки. Печать и сборка.	2	-	2	05.02.2024
<b>3</b>	<b>Работа с фотоизображениями в редакторе растровой графики (Adobe Photoshop).</b>				
	Интерфейс и базовые функции растрового редактора (Adobe Photoshop). История гимна России	2	1	1	08.02.2024
	Ретушь и цветокоррекция в программе.	2	1	1	12.02.2024
	Duotone изображение.	2	1	1	15.02.2024
	Способы обтравки изображения в программе растровой графики.	2	1	1	19.02.2024
	Освещение и тени.	2	2	-	22.02.2024
	Перспектива. Глубина резкости.	2	2	-	26.02.2024
	Работа со светом и тенью, перспективой и глубиной резкости изображения.	2	-	2	29.02.2024
	Этапы создания коллажа.	2	1	1	04.03.2024
	Мокап - что это и для чего он необходим.	2	2	-	07.03.2024
	Принципы создания мокапа в растровом редакторе.	2	2	-	11.03.2024
	Фотоманипуляции.	2	2	-	14.03.2024
	Постеры в Adobe Photoshop.	2	2	-	18.03.2024
	Разработка и создание постера в программе растровой графики	2	-	2	21.03.2024
	Основы создания сайта в редакторе растровой графики (добавление интерактивности при сохранении в .pdf).	2	1	1	25.03.2024
	Gif в Adobe Photoshop.	2	-	2	28.03.2024
	Создание gif в Photoshop.	2	-	2	01.04.2024
	Создание анимированного логотипа.	2	-	2	04.04.2024
	Создание мокапа в программе растровой графики.	2	-	2	08.04.2024
	Создание макета сайта в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.	2	-	2	11.04.2024
<b>4</b>	<b>Верстка и многостраничный дизайн.</b>				
	Введение в Adobe InDesign.	2	1	1	15.04.2024
	Устройство документа	2	1	1	18.04.2024
	Текстовый фрейм	2	1	1	22.04.2024
	“Поток текста” в программе верстки.	2	1	1	25.04.2024
	Оформление журнальной статьи.	2	1	1	27.04.2024
	Верстка листовки, буклета, лифлета, интерактивного	2	1	1	02.05.2024

	лифлета в Adobe InDesign или Adobe Illustrator.				
	Верстка лонгрида по правилам типографики.	2	-	2	06.05.2024
	Разработка и создание листовки.	2	-	2	13.05.2024
	Разработка и создание интерактивного лифлета.	2	-	2	16.05.2024
<b>5</b>	<b>Разработка и создание итогового дизайнерского продукта (векторная и растровая графика)</b>				
	Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Эскизы	2	-	2	20.05.2024
	Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.	2	-	2	23.05.2024
	Завершение работы. Презентация продукта.	2	-	2	27.05.2024
<b>Итого:</b>		<b>144</b>	<b>50</b>	<b>94</b>	