

УТВЕРЖДЕН
приказом ДТДиМ
от 30.05.2023 г. № 307-ОД

Календарно – тематический план
дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерная графика»
1-го года обучения, группа № 132-Т 2023/2024 учебный год.

№ темы	Наименование тем программы и тем занятий	Кол-во часов			Число и месяц занятия
		всего	теория	практика	
1	Основы компьютерной графики в векторном редакторе (Adobe Illustrator). Основы цифрового дизайна.				
	Цифровая эстетика и новые медиа. Начало работы в векторном редакторе (Adobe Illustrator)	2	1	1	05.09.2023
	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	12.09.2023
	Макет и навигация: основы композиции	2	1	1	14.09.2023
	Работа с инструментами фигур и с заливкой цветом	2	-	2	19.09.2023
	Симметрия и асимметрия. Работа с инструментами группы формирование.	2	1	1	21.09.2023
	Динамика и статика в изображении, движение, ритм.	2	1	1	26.09.2023
	Теория цвета. Создание абстрактной композиции в программе векторной графики	2	1	1	28.09.2023
	Читабельность цвета.	2	1	1	03.10.2023
	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	10.10.2023
	Использование программ, помогающих подбирать цветовые сочетания.	2	-	2	12.10.2023
	Выполнение упражнений на построение шкалы цветовой четкости.	2	-	2	17.10.2023
	Создание пяти свободных композиций цветом, абстракций с учетом сочетания цветов.	2	-	2	19.10.2023
	Работа со слоями в графическом редакторе.	2	-	2	24.10.2023
	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	31.10.2023
	Шрифтовое конструирование, иерархия.	2	1	1	02.11.2023
	Специфика подбора шрифтовых пар.	2	1	1	07.11.2023
	Способы размещения текста на траектории.	2	1	1	09.11.2023
	Создание паттерна (узора) из абстрактных	2	-	2	14.11.2023

	фигур в векторном редакторе.				
	Создание иллюстрации.	2	-	2	16.11.2023
2	Разработка бренд-айдентики в программе векторной графики (Adobe Illustrator).				
	Основные понятия и цель брендинга. Создание и отрисовка иконок в векторном редакторе.	2	1	1	21.11.2023
	Использование Illustrator для создания фирменного стиля. Создание и отрисовка иконок в векторном редакторе.	2	1	1	23.11.2023
	Как работать с данными и брифом. Проведение мозгового штурма.	2	1	1	28.11.2023
	Имя и слоган бренда.	2	1	1	30.11.2023
	Логотип и знак. Создание эскизов логотипа и отрисовка итогового варианта в программе векторной графики.	2	1	1	05.12.2023
	Изображение (иконка), встроенное в текст.	2	1	1	07.12.2023
	Правила поведения логотипа.	2	1	1	12.12.2023
	Общий стиль при разработке и навигации.	2	1	1	14.12.2023
	Брендбук, логобук и гайдлайны.	2	1	1	19.12.2023
	Основные продукты.	2	1	1	21.12.2023
	Упаковка.	2	1	1	26.12.2023
	Разбор процесса создания упаковки в векторном редакторе.	2	1	1	28.12.2023
	Разработка и создание текстового логотипа	2	-	2	09.01.2024
	Разработка и создание комбинированного логотипа	2	-	2	11.01.2024
	Разработка и создание логотипа-эмблемы.	2	-	2	16.01.2024
	Работа над мини-проектом «Сотворите свою визуальную индивидуальность (личный логотип)»	2	-	2	18.01.2024
	Создание визитки с использованием одного из разработанных ранее логотипов.	2	-	2	23.01.2024
	Разработка и оформление сувенирной продукции	2	-	2	25.01.2024
	Разработка и создание макета упаковки. Печать и сборка.	2	-	2	30.01.2024
3	Работа с фотоизображениями в редакторе растровой графики (Adobe Photoshop).				
	Интерфейс и базовые функции растрового редактора (Adobe Photoshop). История гимна России	2	1	1	01.02.2024
	Ретушь и цветокоррекция в программе.	2	1	1	06.02.2024
	Duotone изображение.	2	1	1	08.02.2024
	Способы обтравки изображения в программе растровой графики.	2	1	1	13.02.2024
	Освещение и тени.	2	2	-	15.02.2024
	Перспектива. Глубина резкости.	2	2	-	20.02.2024
	Работа со светом и тенью, перспективой и глубиной резкости изображения.	2	-	2	22.02.2024
	Этапы создания коллажа.	2	1	1	27.02.2024
	Мокап - что это и для чего он необходим.	2	2	-	29.02.2024
	Принципы создания мокапа в растровом редакторе.	2	2	-	05.03.2024
	Фотоманипуляции.	2	2	-	07.03.2024
	Постеры в Adobe Photoshop.	2	2	-	12.03.2024
	Разработка и создание постера в программе	2	-	2	14.03.2024

	растровой графики				
	Основы создания сайта в редакторе растровой графики (добавление интерактивности при сохранении в .pdf).	2	1	1	19.03.2024
	Gif в Adobe Photoshop.	2	-	2	21.03.2024
	Создание gif в Photoshop.	2	-	2	26.03.2024
	Создание анимированного логотипа.	2	-	2	28.03.2024
	Создание мокапа в программе растровой графики.	2	-	2	02.04.2024
	Создание макета сайта в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.	2	-	2	04.04.2024
4	Верстка и многостраничный дизайн.				
	Введение в Adobe InDesign.	2	1	1	09.04.2024
	Устройство документа	2	1	1	11.04.2024
	Текстовый фрейм	2	1	1	16.04.2024
	“Поток текста” в программе верстки.	2	1	1	18.04.2024
	Оформление журнальной статьи.	2	1	1	23.04.2024
	Верстка листовки, буклета, лифлета, интерактивного лифлета в Adobe InDesign или Adobe Illustrator.	2	1	1	25.04.2024
	Верстка лонгрида по правилам типографики.	2	-	2	02.05.2024
	Разработка и создание листовки.	2	-	2	07.05.2024
	Разработка и создание интерактивного лифлета.	2	-	2	14.05.2024
5	Разработка и создание итогового дизайнерского продукта (векторная и растровая графика)				
	Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Эскизы	2	-	2	16.05.2024
	Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.	2	-	2	21.05.2024
	Завершение работы. Презентация продукта.	2	-	2	23.05.2024
Итого:		144	50	94	